

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA

EDGAR ROBERTO LUIZ PEREIRA

**A CIDADE COMO SUPORTE ARTÍSTICO: VISÕES POÉTICAS
MATERIALIZADAS EM OBRAS DE PROJEÇÃO MAPEADA URBANA**

DISSERTAÇÃO

**CURITIBA
2014**

EDGAR ROBERTO LUIZ PEREIRA

**A CIDADE COMO SUPORTE ARTÍSTICO: VISÕES POÉTICAS
MATERIALIZADAS EM OBRAS DE PROJEÇÃO MAPEADA URBANA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, curso de Mestrado, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Tecnologia.

Orientação: Profa. Dra. Luciana Martha Silveira.

**CURITIBA
2014**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

P436c
2014

Pereira, Edgar
A cidade como suporte artístico : visões poéticas materializadas em obras de projeção mapeada urbana / Edgar Roberto Luiz Pereira.-- 2014.
197 f. : il. ; 30 cm

Texto em português, com resumo em inglês
Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-graduação em Tecnologia, Curitiba, 2014
Bibliografia: p. 191-197

1. Rossi, Aldo, 1931-1997. 2. Arte moderna – Séc. XX. 3. Arte de rua. 4. Tecnologia – Dissertações. I. Silveira, Luciana Martha, orient. II. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-graduação em Tecnologia. III. Título.

CDD: Ed. 22 -- 600

Biblioteca Central da UTFPR, Câmpus Curitiba

TERMO DE APROVAÇÃO

Título da Dissertação Nº 411

**A Cidade Como Suporte Artístico: Visões Poéticas de Artistas de Projeção Mapeada
Urbana**

por

Edgar Roberto Luiz Pereira

Esta dissertação foi apresentada às 14h00 do dia **04 de abril de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de MESTRE EM TECNOLOGIA, Área de Concentração – Tecnologia e Sociedade, Linha de Pesquisa – Mediações e Culturas, Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho _____ (aprovado, aprovado com restrições, ou reprovado).

Prof^a. Dr^a. Marinês Ribeiro dos Santos
(UTFPR)

Prof. Dr. Luis Carlos dos Santos
(UFPR)

Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand
(UNICAMP)

Prof^a. Dr^a. Luciana Martha Silveira
(UTFPR)
Orientadora

Visto da coordenação:

Prof^a. Dr^a. Faimara do Rocio Strauhs
Coordenadora do PPGTE

Documento original encontra-se arquivado na Secretaria do PPGTE.

AGRADECIMENTOS

À minha família, por seu apoio,

À querida orientadora Luciana, por ter aceitado fazer parte deste desafio, por ter acreditado no potencial da pesquisa, por sua paciência nos momentos difíceis e por suas palavras sempre inspiradoras,

Aos integrantes da banca de qualificação, Hermes, Luís e Marinês, por suas inestimáveis e imprescindíveis contribuições,

Aos amigos, em especial ao Allison, Gláucio, Neto, Priscila, que souberam compreender ausências e esquecimentos,

A todos os companheiros do curso de Mestrado, que tornaram esta jornada mais prazerosa e interessante,

Aos alunos, bolsistas, professores e técnicos do PPGTE e da UTFPR, pela competência, incentivo e apoio,

Aos professores do Curso de Arquitetura e Urbanismo da UFPR com quem tive o prazer de estudar, por seus ensinamentos de valor incalculável,

Ao Christ, ao Tomasi, ao Edson, ao Raton e ao Toshiro, por terem lançado o germe que conduziu ao "mapeamento" desta jornada intelectual,

Aos artistas que contribuíram com materiais diversos, pela sua imensa generosidade,

A todos, enfim, que direta ou indiretamente contribuíram para o bom termo deste trabalho, meus sinceros agradecimentos.

RESUMO

PEREIRA, Edgar R. L. **A Cidade Como Suporte Artístico: Visões Poéticas Materializadas em Obras de Projeção Mapeada Urbana.** 2014. 197f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba. 2014.

Esta dissertação apresenta como objeto de estudo a *Projeção Mapeada Urbana*, um formato expressivo utilizado por artistas audiovisuais que consiste na projeção de imagens, estáticas ou em movimento, sobre as estruturas construídas da cidade. Nosso objetivo geral é o de proporcionar, através da análise das visões poéticas oferecidas por alguns artistas que se valem desta técnica, um olhar crítico sobre a metrópole ocidental contemporânea. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de cunho interpretativo, que parte de uma pesquisa bibliográfica que delimita teoricamente o espaço urbano. O conceito de "fato urbano" desenvolvido pelo arquiteto e teórico italiano Aldo Rossi, em conjunto com a noção de "imagem da cidade" do pesquisador norte-americano Kevin Lynch, a ideia de "espaços de representação" desenvolvida pelo filósofo francês Henri Lefebvre, bem como os entendimentos sobre "cultura" e "representação" explorados por autores dos Estudos Culturais e as classificações dos "suportes" das imagens concebidas por Milton Sogabe, constituem nosso referencial teórico para entender a cidade enquanto suporte artístico. Na sequência, apresentamos a *Projeção Mapeada Urbana* enquanto uma manifestação artística específica e fenômeno cultural, atentando para certos usos dos artefatos de projeção de imagens ao longo da história ocidental. Nos propomos a articular os processos históricos e culturais que possibilitaram a consolidação da *Projeção Mapeada Urbana* enquanto formato expressivo, após a exposição do entendimento do termo "articulação" enquanto teoria e método. As articulações entre a *Projeção Mapeada Urbana* e a arte contemporânea, vista segundo as percepções de Arthur Danto e Hans Belting, e alinhadas à investigação dos fenômenos do *happening*, da arte *site-specific*, da arte urbana e do *VJing*, constituem a contextualização do ambiente histórico-cultural em que nosso objeto de estudo se insere. Por fim, passamos a explorar o universo poético presente em algumas obras de *Projeção Mapeada Urbana* no Brasil, na América Latina e nos EUA, que tomam a cidade como suporte, mapeiam suas condições físicas e simbólicas e as transformam em obras artísticas cuja materialização, embora efêmera, demarca contradições, desloca significados e estabelece novos pontos de vista em relação ao território que habitamos.

Palavras-chave: *Projeção Mapeada Urbana*, arte contemporânea, arte urbana, grafite eletrônico, *site-specific*, *VJing*.

ABSTRACT

PEREIRA, Edgar R. L. **The City as Artistic Support: Poetic Visions Materialized in Urban Projection Mapping Works.** 2014. 196f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba. 2014.

In this dissertation, we defined *Urban Projection Mapping* as a study object. This is an expressive form through which audiovisual artists project over city structures poetic images that represent their views in relation to the environment in which they live. We present the literature that served as our theoretical boundary of urban space, specifically the social space of contemporary Western metropolis. The concepts developed by Italian architect and theorist Aldo Rossi, together with definitions of social space and spaces of representation developed by French philosopher Henri Lefebvre, as well as Cultural Studies author understandings of culture and representation, and considerations about artistic support by Milton Sogabe constitute our theoretical framework to understand the city as an artistic medium. Following, we present the Urban Projection Mapping as a specific art form and cultural phenomenon, noting some uses we observed in the artistic practice mediated by technological devices. We propose to articulate the historical and cultural processes that have enabled the consolidation of Urban Projection Mapping as an expressive format after exposing our understanding of the term "articulation", seen as both theory and method. The articulations between the Projection Mapping and contemporary art, according to Arthur Danto and Hans Belting perceptions, and aligned to the investigation of contemporary art's phenomena called happening, site-specific art and urban art, as well as the VJing activity, constitute the historical context of the historic-cultural environment in which our subject belongs. Finally, we explore the poetic universe in some specific works of Urban Projection Mapping in Brazil and overseas, in which the city is a temporary support that artists map, in terms of physical and symbolic conditions, and transform in their materialized view, making contradictions visible, displacing meanings and establishing new points of view in relation to the territory we inhabit.

Keywords: Urban Projection Mapping, contemporary art, urban art, electronic graffiti, site-specific art, VJing.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Curitiba, 2013. Apresentação de Projeção Mapeada no Teatro da FIEP.	18
Figura 2 - BijaRi, São Paulo, 2010. Apresentação de Projeção Mapeada no interior da Sala São Paulo.....	18
Figura 3 - Anaisa Franco, "Onirical Reflections", Brasil, 2013. Instalação multimídia interativa..	19
Figura 4 - Christina Graf, "Pattern", Nova Iorque, 2013. Instalação multimídia.	19
Figura 5 - Urban Screen, São Paulo, Memorial da América Latina, 2011. Projeção Mapeada Urbana.....	22
Figura 6 - Poty Lazzarotto, Curitiba, 1953. Painel comemorativo ao 1º Centenário de Emancipação do Paraná.....	28
Figura 7 - Os Gêmeos e Blu, Lisboa, 2010. Grafite.....	29
Figura 8 - Krzysztof Wodiczko manipulando diapositivo.	33
Figura 9 - Rua Dr. Claudino dos Santos, Largo da Ordem, Curitiba, 2012	43
Figura 10 - Av. Cândido de Abreu, Curitiba, 2011	43
Figura 11 - Macula, "Archifon", República Tcheca, 2011.	47
Figura 12 - Brasil, Minas Gerais, 2013. Protesto de caminhoneiros.....	62
Figura 13 - Vista de Buenos Aires.....	64
Figura 14 - Buenos Aires, vista de aberturas irregulares sobre paredes de divisa.	65
Figura 15 - Vista da janela aberta pela personagem Mariana em sua <i>medianera</i>	66
Figura 16 - Marcel Duchamp, A Fonte, 1917.....	72
Figura 17 - Circuito cultural.	77
Figura 18 - Joseph Benoît Suvée, "The Invention of the Art of Drawing", 1791.	80
Figura 19 - Retrato de Eduardo VI, século XVI.	83
Figura 20 - Regina Silveira, Polônia, 2010. Abyssal.....	85
Figura 21 - Regina Silveira, Polônia, 2010. Abyssal.....	85
Figura 22 - "Augmented Anamorphosis".	86

Figura 23 - Adelbert Ames Jr., experimento com figuras de cadeiras.....	87
Figura 24 - Pe. Andrea Pozzo, 1642. Pintura sobre a Abóbada de San Ignazio.	88
Figura 25 - BijaRi, "Lumini", São Paulo, 2011.....	89
Figura 26 - NuFormer. Projeção Mapeada.....	90
Figura 27 - Cartaz de divulgação do cinematógrafo, invento atribuído aos irmãos Lumière.....	92
Figura 28 - Funcionamento do olho humano.....	92
Figura 29 - Princípio de funcionamento da câmara escura.....	94
Figura 30 - Frontispício de uma tradução para o inglês de "Mágica Natural", de autoria de Giambatista della Porta, 1658.....	95
Figura 31 - Diagrama de funcionamento de uma lanterna mágica.....	96
Figura 32 - <i>Slide</i> de fantasmagoria atribuído a Robertson.....	97
Figura 33 - A técnica da projeção traseira em fantasmagoria.....	98
Figura 34 - Abelardo Morel, Veneza, 2006. Projeção Mapeada obtida por câmara escura.....	101
Figura 35 - Andy Warhol e suas Brillo Boxes. Stable Gallery, 1964.....	106
Figura 36 - Eduardo Paolozzi, "I Was a Rich Man Plaything". Colagem, 1947.	107
Figura 37 - Andy Warhol, Latas de sopa Campbell. MoMA, Nova Iorque.	108
Figura 38 - Allan Kaprow, <i>Mountain</i> ou <i>The Courtyard, Happening</i> , Nova Iorque, 1962.....	111
Figura 39 - Dennis Oppenheim, "Device to Root out Evil". Veneza/Marghera, Itália, 1997. Escultura.....	114
Figura 40 - Richard Serra, <i>Tilted Arc, Foley Federal, Manhattan</i> , Nova Iorque, 1981-1989.....	115
Figura 41 - Nem aí! VLOK. Curitiba, 2008. Grafite.....	117
Figura 42 - Quem soew? Curitiba, 2008. Grafite.....	118
Figura 43 - Pense mais, sobre mais! Curitiba, 2009. Stencil.....	119
Figura 44 - Woody Allen. Curitiba, 2008. Stencil.....	119
Figura 45 - Tape art. Arte em fita adesiva. Curitiba, 2013.....	120
Figura 46 - Eduardo Relero: Anamorfose urbana.....	120
Figura 47 - BijaRi, Cartografia - Operações Urbanas e Gentrificação, São Paulo, 2005.....	123

Figura 48 - BijaRi, Cartografia - Operações Urbanas e Gentrificação, São Paulo, 2005.	123
Figura 49 - BijaRi, São Paulo, 2011. Projeção Mapeada sobre a fachada do MASP.	124
Figura 50 - - BijaRi, São Paulo, 2011. Projeção Mapeada sobre a fachada do MASP.	124
Figura 51 - Coletivo Boa Mistura, "Luz nas Vieiras", Vila Brasilândia, São Paulo.	125
Figura 52 - Velvet Underground e Andy Warhol, "Exploding Plastic Inevitable". EUA, 1966. Projeções múltiplas.	127
Figura 53 - Nam June Paik, "One Candle, Candle Projection, 1988-2000". Instalação.	128
Figura 54 - Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, "CC 5 Hendrix War", 1973, projetores, <i>slides</i> , redes, trilha sonora (Jimi Hendrix) e equipamento de áudio, dimensões variáveis.	129
Figura 55 - Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, "CC 3 Maileryn", 1973, projetores, <i>slides</i> , balões e trilha sonora.	130
Figura 56 - Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, "CC 1 Trashiscapes", 1973, projetores, <i>slides</i> , colchões, travesseiros e lixas de unha.	131
Figura 57 - Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, "CC 2 Onobject", 1973, projetores, <i>slides</i> , espuma no chão, objetos geométricos feitos de espuma. .	132
Figura 58 - Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, "CC 4 Nocagions", 1973, projetores, slides, luzes e piscina.	132
Figura 59 - Galeria Cosmococa no Museu de Inhotim, Brumadinho, MG.	134
Figura 60 - Derrick May, Juan Atkins e Kevin Saunderson, fundadores do <i>Techno</i> de Detroit.	136
Figura 61 - Luis DuVa em atuação na IV Mostra Live Cinema.	138
Figura 62 - SuperUber, projeção sobre o teto do pavilhão do Claro Cine Festival . Rio de Janeiro, 2008.	139
Figura 63 - Karolina Sobbecka: "Wild Live". Projeção sobre fachadas de edifícios, 2007.	140
Figura 64 - VJ Spetto em atuação na edição de 2010 da Mostra Vídeo Itaú Cultural.	146

Figura 65 - Registro fotográfico do VJ Vigas atuando em festival de Projeção Mapeada em Roma.....	147
Figura 66 - Forte do Presépio, Belém, PA.....	148
Figura 67 - Vista de satélite, Feliz Lusitânia.....	149
Figura 68 - Casa das Onze Janelas, Belém, PA.....	150
Figura 69 - Museu de Arte Sacre e Igreja de Santo Alexandre, Belém, PA. ..	151
Figura 70 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Ruptura".....	152
Figura 71 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Ruptura - Master".	152
Figura 72 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Lixo eletrônico"	153
Figura 73 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Lixo eletrônico - Master"	153
Figura 74 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Stormtrooper".	154
Figura 75 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Stormtrooper - Master".	154
Figura 76 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Elementos geométricos".....	155
Figura 77 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Elementos geométricos - Master".	155
Figura 78 - Cenografia de "aparelhagem", Belém, Pará.	156
Figura 79 - Processo criativo de "aparelhagem", Belém, Pará.....	156
Figura 80 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Aparelhagem".....	157
Figura 81 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Aparelhagem".	157
Figura 82 - Captura de tela do site do "Festival Amazônia Mapping".....	158
Figura 83 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.....	159
Figura 84 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. <i>Master</i>	159
Figura 85 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.....	160
Figura 86 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. <i>Master</i>	160
Figura 87 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.....	161

Figura 88 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. <i>Master...</i>	161
Figura 89 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.....	162
Figura 90 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. <i>Master...</i>	162
Figura 91 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.....	163
Figura 92 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. <i>Master...</i>	163
Figura 93 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.....	164
Figura 94 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. <i>Master...</i>	164
Figura 95 - FILE PAI 2010 - Locais das obras.....	166
Figura 96 - VR/Urban, "SMSlingshot", funcionamento do dispositivo.....	167
Figura 97 - VR/Urban, "SMSlingshot", São Paulo, 2010.	168
Figura 98 - Dispositivo "SMSlingshot".	168
Figura 99 - Passante manuseando o "SMSlingshot" no FILE PAI 2010.....	169
Figura 100 - Passante manuseando o "SMSlingshot" no FILE PAI 2010.....	169
Figura 101 - Karolina Sobecka, "Chase", São Paulo, 2010.....	171
Figura 102 - Karolina Sobecka, "Chase", São Paulo, 2010.....	171
Figura 103 - Alberto Zanella, Pixels Nervosos, São Paulo, 2012.....	173
Figura 104 - Alberto Zanella e convidados interagindo com a intervenção "Pixels Nervosos", São Paulo, 2012.....	174
Figura 105 - Krzysztof Wodiczko.....	176
Figura 106 - Krzysztof Wodiczko, PMU sobre a "Nelson's Column", "Trafalgar Square", Londres, 1985.....	177
Figura 107 - Krzysztof Wodiczko, PMU sobre a "South Africa House", "Trafalgar Square", Londres, 1985.....	177
Figura 108 - Krzysztof Wodiczko, PMU sobre a fachada do Hirshhorn Museum, Washington DC, 1988.	178
Figura 109 - Desenho de Krzysztof Wodiczko - concepção da PMU em Tijuana, México, 2001.....	179
Figura 110 - Krzysztof Wodiczko, PMU no Centro Cultural de Tijuana, Mexico, 2001.	179
Figura 111 - Krzysztof Wodiczko, "The Homeless Projection", "Civil War Memorial", Nova Iorque, 1986.....	181
Figura 112 - Krzysztof Wodiczko, "The Homeless Projection", Nova Iorque, 1986..	182
Figura 113 - Amon Tobin, ISAM, 2012.....	188

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 A CIDADE COMO SUPORTE ARTÍSTICO	27
2.1 A cidade enquanto construção social	35
2.2 O espaço socialmente produzido	49
2.3 Projeção Mapeada Urbana: espaço de representação no contexto da cidade ocidental contemporânea	55
2.4 Duas visões poéticas sobre os modos de vida na metrópole contemporânea	59
3 ARTICULAÇÕES HISTÓRICO-CULTURAIS DA PROJEÇÃO MAPEADA URBANA	68
3.1 Considerações sobre a relação artista-artefato tecnológico	69
3.2 A "articulação" entendida como modo de pensamento e de análise ..	75
3.3 As projeções de imagens enquanto representações visuais: da formação de sombras à perspectiva do observador	79
3.4 Um breve histórico dos artefatos de projeção: da câmara escura ao cinematógrafo	91
3.5 A Projeção Mapeada Urbana no contexto da arte contemporânea ocidental	104
3.5.1 Percepções de Danto e Belting sobre a arte contemporânea ocidental: a valorização dos elementos do cotidiano nas artes visuais	104
3.5.2 Tempo e espaço da obra de arte contemporânea: happening, site-specific e arte urbana	111
3.5.3 Primeiras experiências contemporâneas em projeções de imagens: deslocamentos provocados por Andy Warhol, Nam June Paik e Hélio Oiticica / Neville D'Almeida	126
3.6 Algumas possibilidades audiovisuais dos anos 1990 - 2000: o nascimento da figura do VJ	136
4 ESPAÇOS DE REPRESENTAÇÃO MATERIALIZADOS PELAS VISÕES POÉTICAS DE ARTISTAS DE PROJEÇÃO MAPEADA URBANA	143

4.1 A Projeção Mapeada Urbana nas obras de VJ Spetto e VJ Vigas.....	145
4.1.1 VJ Spetto.....	145
4.1.2 VJ Vigas.....	147
4.1.3 <i>"Festival Amazônia Mapping": espaços de representação em Nova Lusitânia.....</i>	<i>148</i>
4.2 A Projeção Mapeada Urbana e o grafite eletrônico: experiências paulistanas em arte urbana.....	166
4.2.1 <i>Projeção interativa com o "SMSlingshot", de VR/Urban.....</i>	<i>167</i>
4.2.2 <i>Grafites eletrônicos: as projeções de "Chase", por Karolina Sobecka, e de "Pixels Nervosos", por Alberto Zanella.....</i>	<i>171</i>
4.3 A obra de Krzysztof Wodiczko: experiências pioneiras em Projeção Mapeada Urbana.....	175
4.3.1 <i>"The Homeless Projection", de Krzysztof Wodiczko: espaços de representação na Nova Iorque dos anos 1980.....</i>	<i>180</i>
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	183

1 INTRODUÇÃO

O ambiente urbano é, atualmente, o tipo de unidade territorial que comporta o maior número de habitantes. No Brasil, 84% da população reside em domicílios considerados urbanos (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2014), e estima-se que, até o ano de 2050, 70% da população mundial residirá em cidades (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2014). Neste cenário, em que a multiplicidade de modos de vida urbanos, com todas as contradições decorrentes, apresentam-se como um fenômeno social expressivo, figuram nas representações artísticas contemporâneas diferentes olhares sobre o tema. Esta dissertação apresenta como objeto de estudo um tipo de manifestação artística que não apenas toma a cidade como tema, mas que intervém com imagens e sons¹ sobre suas estruturas. Falamos da Projeção Mapeada Urbana², um procedimento criativo que consiste em projetar, com o auxílio de dispositivos óticos e/ou eletrônicos, imagens estáticas ou em movimento sobre fachadas de edifícios, monumentos e outros elementos da paisagem urbana. Tais imagens-luz³ são artisticamente compostas de maneira a se adequar às formas dos elementos arquitetônicos que as receberão, e, ao mesmo tempo, modificar a percepção do anteparo.

Pretendemos, com este estudo, promover um olhar crítico sobre algumas questões urbanas contemporâneas, particularmente no que diz respeito a certas contradições espaciais presentes em regiões metropolitanas. Olhar este fundamentado pela reflexão sobre os discursos poéticos presentes em manifestações nacionais e internacionais de Projeção Mapeada Urbana (PMU). Deste objetivo geral, parte um específico: evidenciar relações visuais entre a imagem-luz e seu suporte presentes em duas expressões de PMU que iremos analisar.

¹ Daremos destaque ao elemento visual, mas o som se fará preponderante em alguns casos.

² O termo "Projeção Mapeada Urbana" (PMU) foi cunhado nesta pesquisa com o intuito de diferenciar este tipo de Projeção Mapeada de outros possíveis, como será evidenciado mais à frente.

³ Imagem-luz: a imagem lançada a partir de equipamentos que emitam luz, como os projetores de filme, projetores multimídia e projetores de diapositivos - ou de *slides*.

O presente trabalho é uma pesquisa qualitativa, de cunho interpretativo. Partimos da análise bibliográfica de publicações que investigam e lançam teorias sobre o espaço urbano e sobre a arte contemporânea, passando então à análise das obras selecionadas através de seus registros em fotografia e vídeo.

Devemos, primeiramente, oferecer uma delimitação inicial do que seriam tais manifestações. Alertamos que este formato artístico, a Projeção Mapeada, não está culturalmente consolidado nos mesmos moldes que a "pintura" ou a "escultura", categorias cuja menção possivelmente traga à lembrança um conjunto de obras icônicas, ou ao menos permita uma noção geral do fenômeno a que se referem. Tal constatação se explica por se tratar de uma forma expressiva relativamente recente, que pertence a um universo complexo, ainda em formação, em que se conectam diferentes classificações: arte contemporânea, arte multimídia, arte urbana, *site-specific*⁴, grafite, *Vjing*⁵. Tecer as articulações entre estes elementos, com a intenção de conceber uma contextualização histórica e cultural da Projeção Mapeada Urbana, é um dos objetivos específicos desta pesquisa.

Embora não possamos ao certo identificar quem utilizou o termo pela primeira vez⁶, podemos constatar que o conjunto de procedimentos técnicos e criativos envolvido no ato de projetar imagens, normalmente em movimento, mas também estáticas⁷, e previamente compostas com intenções artísticas, sobre uma superfície arquitetônica, contemporaneamente recebe as denominações *3D Mapping* e *Video Mapping* (ou variações), expressões da língua inglesa que querem dizer, em português, "Mapeamento Tridimensional" ou "Mapeamento de Vídeo", numa tradução livre. A expressão em português Projeção Mapeada é a que mais se aproxima da variante estrangeira *Projection Mapping*.

⁴ *Site-specific* (ou "sítio específico") se refere a trabalhos concebidos para existir em um determinado local. Devemos lembrar que em língua portuguesa a palavra "sítio" serve como sinônimo de local ou lugar. Ao criar uma proposta *site-specific*, o artista explora as características arquitetônicas, históricas, sociais, culturais e/ou ambientais do local.

⁵ *VJing*: designação que engloba as atividades técnicas e artísticas presentes em manifestações de manipulação de vídeos em tempo real.

⁶ O artista Ricardo Rivera, em 2007, patenteou a técnica de *Video Mapping*, justificando que utiliza projeções de imagens desde a década de 1990. Contudo, a projeção mapeada mais antiga de que se tem conhecimento data de 1969 (JONES, 2013).

⁷ Como podemos perceber nas obras mais antigas do artista polonês Krzysztof Wodiczko.

Não pretendemos, nem podemos, no âmbito de nosso referencial teórico, elaborar uma definição precisa e estanque de Projeção Mapeada, mas precisamos, para caracterizá-la como um formato artístico, estabelecer alguns parâmetros que a singularizem em relação a outros meios de exibição de conteúdo audiovisual.

Partindo da nomenclatura, podemos perceber que a palavra "mapeada" indica que a "projeção" será lançada no anteparo segundo um sistema de posicionamento estabelecido antecipadamente (os artistas elaboram um "mapa" do anteparo, numa prática que alude à execução de cartas geográficas). Ou seja, as imagens-luz são criadas e editadas de maneira a se moldarem a um anteparo receptor não necessariamente retangular e plano, resultando em interferências sobre sua visualização. Identificamos aqui duas qualidades expressivas fundamentais da Projeção Mapeada: (a) existe uma co-dependência formal (e simbólica) entre as imagens-luz e seu anteparo; e (b) ocorre uma interferência no processo de percepção do anteparo (suas formas e significados são poeticamente questionados).

Na verdade, o termo "mapear" nos é útil para dar sentido à prática artística que estamos delimitando, ao considerarmos conceitos de Jesús Martín-Barbero (2001). Na introdução de seu "Ofício de Cartógrafo", Barbero utiliza uma visão de cartografia diferente do enquadramento acadêmico tradicional. Ele identifica algumas leituras possíveis que representam a visão da qual pretende escapar. Informa, então, que o "mapa" é visto por determinados autores como uma planificação que simplifica o espaço, um recorte que, ao omitir informações, apresenta uma representação deformada. Outros autores situam o "mapa" numa contraposição entre ciência e arte, o que torna seu entendimento ambíguo. Outra leitura possível é a de que o "mapa" é desnecessário, por ser uma representação datada, que jamais consegue acompanhar a fluidez da experiência do real.

Mas a cartografia que Barbero busca é diferente. O autor dá atenção às fractalidades que compõem a realidade, aos arquipélagos de situações e informações que não pedem hierarquização, multiplicidades que não podem ser pensadas de maneira unidirecional. Ao considerar o trabalho de Néstor Garcia Canclini sobre os processos de globalização, Martín-Barbero (2001, p.7) destaca que:

A ruptura com o monoteísmo ideológico, o da única chave para compreender o todo unificado pelo motor, o ator e o antagonismo, não serve para mapear uma multiplicidade de processos, fortemente articulados entre eles próprios, porém regidos por diversas lógicas e muito diferentes temporalidades: a homogeneidade e velocidade com as quais se movimenta a rede financeira é certa, mas a heterogeneidade e lentidão dos modos como operam as transformações culturais também o é. Para fazer inteligível essa multivocidade de processos e lógicas, García Canclini opta por construir uma pluralidade de pistas de penetração com duas figuras: a das perguntas e a das narrativas; a nova forma de fazer o mapa exige a mudança de discurso e escrita. [...]E é desde essa multiplicidade de *questões e experiências, de dados duros e de metáforas*, que se vão construindo articulações mais ou menos fortes do econômico, do trabalhista e do político, focalizando encruzilhadas estratégicas da economia com a cultura, pontos focais na reorganização das instituições e as socialidades. Com um enorme ganho: o confuso mapa que se entrevê resulta provocativo, *exigindo políticas capazes de reverter a tendência à privatização e à desnacionalização* que, ao mesmo tempo que re-situam o lugar do Estado, reexpressam o sentido da política e do público.⁸

Tal "re-situação" constitui uma mudança de lugar das perguntas, que devem partir da "multiplicidade de *questões e experiências, de dados duros e metáforas*". O interesse dessa mudança reside na invenção de novos modos de pensar, novos pontos de vista. A confecção do mapa, assim, deve passar por uma "mudança de discurso e de escrita", produzindo um resultado múltiplo e incerto - mas, ao mesmo tempo, "provocativo" - que conduz o olhar a um questionamento da realidade mapeada. O mesmo pode ser pensado ao se "mapear" a superfície arquitetônica que irá receber as projeções de imagens.

Contudo, extrapolamos nestas considerações o universo de nosso objeto de análise, composto pelas manifestações de Projeção Mapeada executadas em espaços urbanos, pois o termo serve também para designar trabalhos artísticos realizados em outras situações de recepção das imagens-luz, que mantém as duas condições fundamentais que estabelecemos. Neste sentido, o objeto receptor das imagens projetadas pode ser, por exemplo, o palco de um teatro, como ocorreu no auditório da FIEP, em Curitiba, por ocasião da comemoração dos 69 anos da instituição (Figura 1).

⁸ Grifos do original.

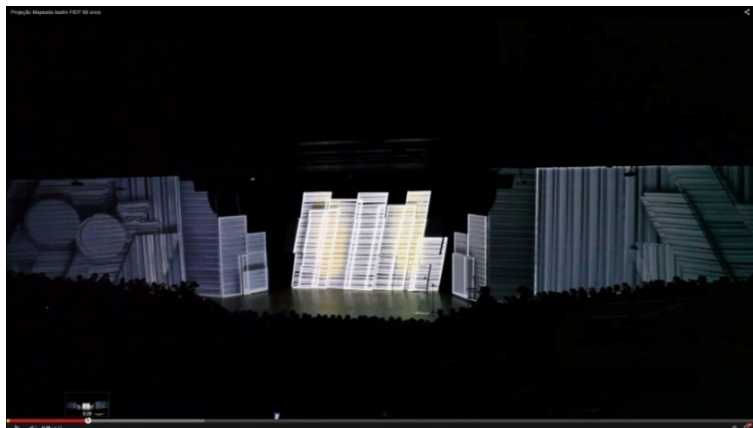


Figura 1 - Curitiba, 2013. Apresentação de Projeção Mapeada no Teatro da FIEP.
 FONTE: FIEP. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=opihB73ZP3Y>>. Acesso em: 10 jan. 2014.

Ou ainda pode fazer parte de um outro tipo de espetáculo, como a realização audiovisual do coletivo brasileiro BijaRi (Figura 2), que antecedeu a execução de um concerto de música erudita na Sala São Paulo, em 2010. Nestes dois casos, as projeções ocorreram num espaço arquitetônico: um ambiente interno e com um controle de acesso que configura uma situação diversa do espaço exterior e público em que se inserem as projeções em ambiente urbano.



Figura 2 - BijaRi, São Paulo, 2010. Apresentação de Projeção Mapeada no interior da Sala São Paulo.

FONTE: BijaRi. Disponível em: <<http://www.bijari.com.br/en/portfolio/mapping-sala-sao-paulo-2/>>. Acesso em 14 set. 2013.

Nestes dois exemplos, as relações dos espectadores com as obras sofrem importantes alterações se as compararmos às PMU, pois, ao modificarmos o tipo de local de exibição das projeções de imagens, transitamos entre diferentes grupos de significados sugeridos por conceitos: interno/externo; público/privado.

Podemos ainda fazer menção a anteparos que não possuem semelhanças diretamente identificáveis com o ambiente arquitetônico ou urbano. Em "Onirical Reflections", instalação multimídia interativa da artista brasileira Anaisa Franco, as imagens-luz são projetadas sobre a face dos visitantes. Nesta obra, segundo informações divulgadas na página eletrônica da artista⁹, "as animações são projetadas e mapeadas no rosto do usuário, que vê a imagem refletida num espelho"¹⁰ (Figura 3).

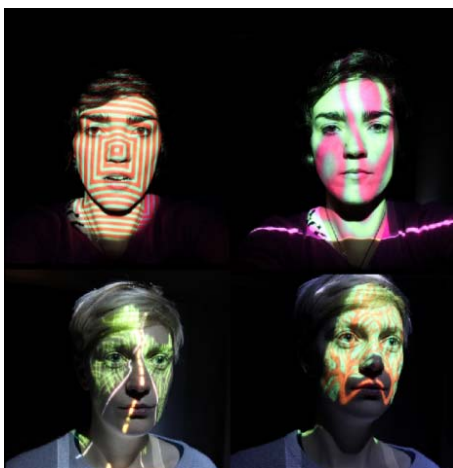


Figura 3 - Anaisa Franco, "Onirical Reflections", Brasil, 2013. Instalação multimídia interativa. FONTE: Anaisa Franco. Disponível em:

<http://www.anaisafranco.com/project_onirical.html>. Acesso em: 13 jan. 2014.

Já a artista norte-americana Christina Graf, em sua obra intitulada "Pattern", apresentada na mostra nova-iorquina "FORM and SUBSTANCE: Projection Mapping in Contemporary Art"¹¹, de 2013, compôs imagens projetadas sobre vestidos de papel (Figura 4).



Figura 4 - Christina Graf, "Pattern", Nova Iorque, 2013. Instalação multimídia. FONTE: Disponível em: <<http://xinagraf.wordpress.com/>> Acesso em: 13 jan. 2014.

⁹ <http://www.anaisafranco.com>

¹⁰ Deve-se notar a utilização do termo "usuário" ao invés de "espectador".

¹¹ <http://form-substance.com/>

Em ambos os exemplos de Projeção Mapeada, podemos considerar que a criação e a apreciação da obra se baseiam nos dois princípios fundamentais que identificamos: as imagens-luz são criadas em relação direta com as formas e significados dos anteparos, e estas formas e significados são postas em questão durante a intervenção artística. Assim, os valores culturais atribuídos aos anteparos estão no cerne do discurso artístico: os vestidos de papel da artista americana podem representar significados como impermanência, fragilidade, consumismo, etc.; a face humana na obra da artista brasileira convida a considerações sobre nossa dimensão psicológica. Por mais que possamos traçar similaridades, estes contextos são bastante distintos do tipo de projeção que estamos nos propondo a investigar, pois os universos de significados atribuídos aos objetos receptores das imagens-luz são diversos.

Logo, nos deparamos com a necessidade de encontrar outros critérios que complementem nossa delimitação. Considerando que o tipo de Projeção Mapeada que estamos investigando é um fenômeno que utiliza como suporte a cidade contemporânea e suas estruturas, utilizamos a nomenclatura Projeção Mapeada Urbana, ou "PMU", com o intuito de delimitar prática artística e local de exibição.

Na verdade, esta terminologia nos oferece ainda um recurso organizador da análise. Explicamos: estamos considerando a Projeção Mapeada Urbana como objeto de estudo, mas em muitos momentos, como já fizemos, utilizaremos a expressão Projeção Mapeada, sem identificar o local em que ocorre a prática artística. Esta diferenciação se dá porque alguns dos temas que iremos apresentar referem-se ora apenas à primeira situação, ora ao formato expressivo como um todo, que inclui projeções sobre diferentes ambientes e anteparos, inclusive sobre a cidade. Utilizamos ainda o termo "projeções de imagens", ou variações, para descrever situações em que a projeção não é necessariamente mapeada, como ocorre numa projeção convencional de cinema, por exemplo.

Entretanto, no caso da projeção de uma obra cinematográfica, de videoarte ou de qualquer outro meio audiovisual sobre algum tipo de estrutura urbana em que a relação da obra projetada com o anteparo ou com o ambiente seja preponderante, ou seja, em que haja alguma adequação do formato da imagem com o anteparo, seja ela "técnica" - o enquadramento da imagem

projetada se ajusta formalmente à fachada - ou "poética" - poderíamos pensar, por exemplo, num desenquadramento proposital da imagem projetada - , podemos considerar que esta expressão artística possui elementos de Projeção Mapeada Urbana, mesmo que pertença também a outros universos (cinema, videoarte, etc.).

Na realidade, considerando nossa delimitação apresentada no início do texto, podemos utilizar os dois termos, "Projeção Mapeada" ou "Projeção Mapeada Urbana", num sentido mais amplo, que englobe obras de arte que não são necessariamente denominadas destas formas por seus autores ou pelos pesquisadores que exploram estes trabalhos. Assim, uma obra de videoarte exibida numa galeria pode constituir uma forma de expressão que podemos denominar "Projeção Mapeada", se a relação entre a imagem-luz e o anteparo/ambiente (que chamaremos de suporte assim que este conceito for explicitado, no próximo capítulo) for de interdependência formal e simbólica. Destacaremos oportunamente alguns exemplos. Por outro lado, uma projeção de cinema convencional não é, no nosso entendimento, Projeção Mapeada, porque a relação da imagem-luz com o anteparo, a tela, é de "neutralidade" - a tela é "neutra", a tela não é questionada.

Contudo, considerando que nenhuma delimitação conceitual utilizada neste trabalho é absoluta e estanque, e salientando que as formas expressivas se interceptam de maneiras em que nem sempre conseguimos estabelecer limites com precisão cartesiana, conseguimos visualizar uma situação em que o cinema convencional assume ares de Projeção Mapeada, mesmo que este não constitua um interesse específico de análise no presente momento: no caso de o conteúdo audiovisual questionar a tela, ou seja, no caso de a tela ser revelada no discurso poético como tal, como um anteparo presente numa sala escura com poltronas dispostas à sua frente. Ou, possivelmente, quando a tela se transforma num palco, como ocorre em algumas cenas do filme "O Artista", de 2011, dirigido por Michel Hazanavicius. Neste sentido, podemos mencionar Parente (2011, p.38), que considera que o cinema faz convergir três dimensões: "a arquitetura da sala [...]; a tecnologia de captação/projeção [...]; e a forma narrativa". Na Projeção Mapeada Urbana, estes elementos também estão presentes, embora as relações sejam

diferentes, pois a narrativa depende mais intimamente da arquitetura do anteparo de projeção.

No que diz respeito à Projeção Mapeada Urbana, podemos utilizar como um exemplo visualmente expressivo deste tipo de intervenção o trabalho executado pelo coletivo alemão Urban Screen, no ano de 2011, sobre a fachada do Memorial da América Latina, em São Paulo (Figura 5).

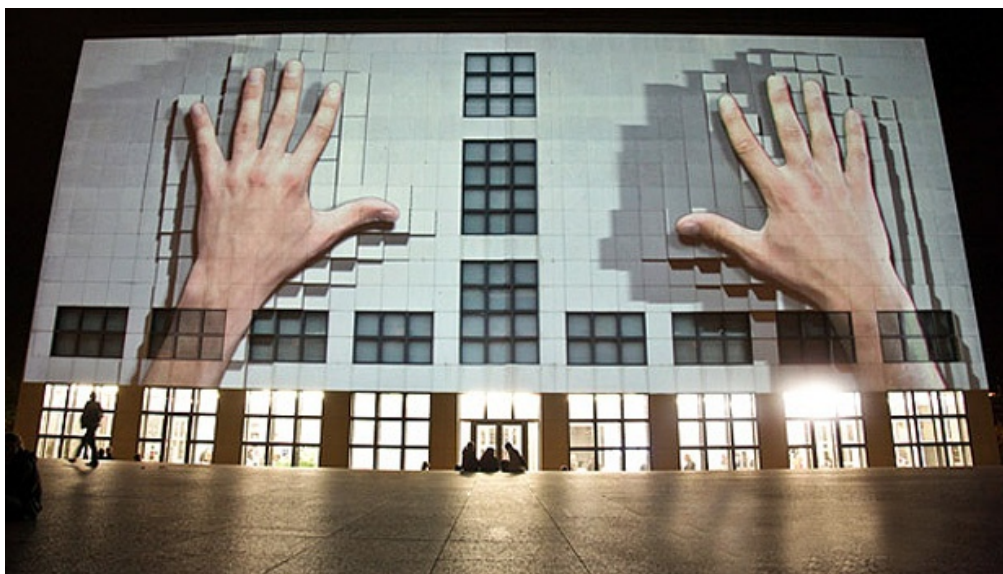


Figura 5 - Urban Screen, São Paulo, Memorial da América Latina, 2011. Projeção Mapeada Urbana.

FONTE: Época São Paulo. Disponível em: <
<http://epocasaopaulo.globo.com/cultura/passport-vj-university-mistura-musica-eletronica-e-video-mapping/>>. Acesso em: 13 jul. 2013.

A Projeção Mapeada Urbana configura um campo extenso de investigação, e a presente pesquisa não tem pretensão de esgotar o assunto, nem de constituir limites conceituais intransponíveis. De toda forma, nossa oportunidade de investigação se justifica ao considerarmos a cena da arte contemporânea, em que o uso das projeções de imagens ganhou destaque ao longo das décadas, sendo produzidos diversos tipos de obras, exibidas em galerias, museus e em eventos públicos. Estas obras serão consideradas ao analisarmos o contexto histórico e cultural da PMU. Contudo, existe ainda pouca discussão teórica específica (em português, ao menos) sobre essa modalidade de manifestação visual. Grande parte do material encontrado durante esta pesquisa, dentre os quais alguns trabalhos acadêmicos, é voltada a descrever procedimentos instrumentais ou a relatar a infinidade de trabalhos

nesta área. Com isso, as possibilidades plásticas e tecnológicas são vistas como novidades encantadoras, especialmente pelo enfoque excessivo no uso de tecnologias ditas "de ponta", como pudemos perceber ao acompanhar as manchetes das notícias referentes à técnica: "Você vai ficar maravilhado - projeção mapeada sobre o rosto humano" e "O mais recente em projetos de projeção mapeada"¹² são algumas das que encontramos.

Nosso intuito, por outro lado, é o de oferecer uma compreensão do potencial poético deste formato discursivo numa situação específica: a dos centros metropolitanos ocidentais contemporâneos. Tendo em vista as duas características fundamentais que identificamos no início do texto, e as considerações de Barbero sobre o ato de "mapear", torna-se possível reconhecer que, ao projetar imagens-luz sobre as materialidades urbanas, os artistas têm em suas mãos um meio expressivo que torna possível o questionamento e o deslocamento (mesmo que temporários) dos significados expressos pela/na arquitetura da cidade.

Assim, nossa atenção, no capítulo 2, volta-se para as particularidades do anteparo receptor das Projeções Mapeadas Urbanas: a cidade. As noções de cidade e de espaço utilizadas neste trabalho, bem como as relações dos habitantes com o espaço urbano, foram elaboradas com base nos estudos desenvolvidos por Kevin Lynch (2011), Aldo Rossi (2001), e Henri Lefebvre (2000). Algumas das ideias desenvolvidas por estes autores serão postas ao lado das associações da imagem com seu suporte artístico demonstradas por Milton Sogabe (2002) e aos entendimentos de representação e cultura defendidos pelos autores do campo de investigação conhecido como Estudos Culturais. Neste capítulo, delineamos um novo objetivo específico, que é o de conciliar a visão da forma da cidade, expressa pelo conceito de "fato urbano" (ROSSI, 2001) com o entendimento de "produção do espaço" (LEFEBVRE, 2000), que parte da dimensão social.

Devemos, antes de prosseguir, prestar alguns esclarecimentos quanto à nossa compreensão do papel social da tecnologia e sua inserção na atividade artística. Esta dissertação foi redigida no contexto do Programa de Pós-

¹² Notas obtidas no portal "The Creators Project". Tradução nossa, do inglês. Disponível em: <<http://thecreatorsproject.vice.com/article/gsearch?q=video+mapping>> Acesso em 10 de jan. 2014.

Graduação em Tecnologia, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, que se propõe a investigar interdisciplinarmente os múltiplos desdobramentos sociais das tecnologias, sempre a partir da perspectiva de que as tecnologias não são autônomas, não representam uma força separada da sociedade, inevitável, linear.

Este entendimento é desenvolvido no interior do campo de estudos de Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS), que estabelece como fundamental a noção de que ciência e tecnologia são construções sociais complexas. Nesta direção, o campo de CTS não tenta buscar uma verdade teórica absoluta. DomingosLima Filho e Gilson Queluz (2005, p.2), referenciados em Paolo Rossi (2000), apontam que "não existe uma ciência e tecnologia únicas, não existe uma epistema única que as definam, nem existem épocas mono paradigmáticas".

Dentre as inúmeras discussões geradas no campo, uma nos é de interesse particular: a que se refere ao entendimento errôneo de que a tecnologia se resume ao aparelho, ao artefato tecnológico. Precisamos dar destaque a este ponto, pois estamos falando de uma prática artística mediada por artefatos tecnológicos, por projetores e computadores, e devemos deixar explícito que as *tecnologias* envolvidas no processo de construção de uma obra de *Projeção Mapeada Urbana não são uma condição exclusivos aparelhos utilizados*. Os artefatos tecnológicos pressupõem aplicações dos acúmulos do conhecimento humano que, sem dúvida, geram potencialidades criativas exploradas pelos artistas, mas este processo ocorre integrado às dinâmicas sociais que são parte inseparável da Tecnologia e da Ciência.

Assim, um delineamento conceitual de tecnologia deve envolvê-la no "contexto social e cultural na qual é produzida e apropriada", considerando-a não apenas como aplicação de práticas, saberes e conhecimentos, mas como atividade constituinte de mediações sócio-culturais, pois,

[...] partindo de uma perspectiva histórica que considera a integração entre o processo de desenvolvimento das técnicas, da ciência e da tecnologia, e mais ainda considerando o contexto contemporâneo de globalização no qual ciência e tecnologia são forças materiais que estão presentes em todos os campos de atividade e dimensões da vida produtiva e cotidiana, é muito problemático, para não dizer inconsistente, falar de um lócus específico ou considerar a tecnologia em uma suposta especificidade. [...] Portanto, a tecnologia, mais do que

força material de produção, torna-se a cada dia mais imbricada e mais indissociável das práticas cotidianas, em seus vários campos, diversidades, tempos e lugares, assumindo plenamente uma dimensão sócio-cultural, uma centralidade na produção da sociabilidade." (FILHO, QUELUZ, 2005, p.15)

Neste sentido, o entendimento da inserção das tecnologias no discurso artístico deve partir de uma contextualização histórica e cultural dos procedimentos, conhecimentos e aparelhos desenvolvidos e apropriados. Assim, nosso interesse se desloca para os *usos* destas tecnologias, delineados pelas potencialidades inerentes à tecnologia em questão, mas em constante relação com processos sócio-culturais.

Desta forma, no capítulo 3, nos propomos a articular as condições constitutivas do fenômeno da Projeção Mapeada Urbana, investigando algumas das apropriações históricas das tecnologias de projeção de imagens no ocidente. Começamos a desenvolver estas articulações a partir de um entendimento mais amplo das tecnologias envolvidas nas projeções de imagens, construindo uma visão que prioriza o enfoque sobre os usos dos artefatos, em detrimento à idéia de inovação normalmente presente nos textos sobre a história da tecnologia (EDGERTON, 2004).

Nossas considerações estabelecem a ligação do fenômeno da Projeção Mapeada Urbana com diversas práticas que se desenvolvem no seio do que se convencionou como "arte contemporânea", bem como com reapropriações de convenções históricas existentes nas representações visuais, como a perspectiva e a anamorfose. As concepções de Danto (2006) e Belting (2012) sobre a produção artística a partir dos anos 1960 fundamentam a construção das ligações entre PMU e arte contemporânea.

No capítulo 4, passamos a explorar o universo poético de obras nacionais e internacionais de Projeção Mapeada Urbana. Esta investigação foi fundamentada nas concepções sugeridas pelos capítulos precedentes, particularmente nas inserções de exemplos e observações, e foi organizada segundo as articulações da PMU com os fenômenos do *VJing*, da arte urbana e da arte *site-specific*.

Esperamos com esse trabalho contribuir para uma compreensão mais ampla das utilizações de tecnologias midiáticas nas artes visuais, no sentido de, talvez, auxiliar num possível "abrandamento da tecnologia", como nos

indica LAURENTIZ (1991), entendimento este que será abordado no capítulo 3. Esperamos também que nossas considerações sobre as articulações culturais da Projeção Mapeada Urbana possam gerar novas discussões, ou novas pesquisas. Não pretendemos constituir um estudo formalista; ao contrário, pretendemos abrir caminho para que os temas que abordamos possam ser investigados a partir de outros enfoques teóricos, que possam enriquecer nossas considerações.

Este estudo pode se direcionar a estudantes de arquitetura e a arquitetos e urbanistas que tenham interesse na confluência entre as artes visuais e o espaço construído nas cidades contemporâneas. Nossas opções teóricas no âmbito da arquitetura e urbanismo se enquadram no contexto dos anos 1960 e 1970, por isso achamos conveniente trazê-los, ao considerarmos que foi neste período em que se iniciou processo complexo que hoje se convencionou "arte contemporânea": um período de efervescência intelectual e de profundos deslocamentos culturais. Particularmente Aldo Rossi é um teórico muito importante, por ter sido um dos primeiros a formular críticas diretas ao modelo estritamente racionalista e funcionalista empregado pelo pensamento "moderno" em arquitetura e urbanismo, cujas concepções ainda persistem.

Os temas que abordamos também podem ser de interesse a artistas dedicados a práticas audiovisuais, a artistas urbanos, ou ainda a qualquer pessoa que deseje conhecer um pouco sobre a arte contemporânea e seus desdobramentos e interferências sobrepostas aos espaços em que desenvolvemos nossas vidas.

2 A CIDADE COMO SUPORTE ARTÍSTICO

Entender a cidade como um suporte artístico implica em reconhecer a existência de outras manifestações artísticas que, como a *Projeção Mapeada Urbana*, atuam sobre o espaço público. Neste sentido, não podemos deixar de observar certas particularidades destas formas artísticas que mantém conexões com a PMU. Começamos por uma asserção, já sugerida na terceira linha, acima: se a cidade é o suporte, logo este suporte é necessariamente público, ou seja, pertence à coletividade. Está sujeito, assim, às regras dessa coletividade, aos acordos e embates sociais. Podemos considerar, sob este viés, que a arte pública tem um caráter político.

Podemos pensar num momento específico da história do Paraná em que este caráter político da arte pública faz-se evidente. Este momento, entre os anos 1950 e 1970, coincide com a ascensão de um nome muito conhecido no contexto da arte pública paranaense: Poty Lazzarotto. Em 1953, o Estado encomenda ao artista uma obra muralista que será disposta na praça 19 de Dezembro, em Curitiba, construída em comemoração ao primeiro centenário da emancipação política do estado. A praça possui, hoje, várias obras de arte com este simbolismo, e sua construção fez parte de um projeto maior. A integração das artes, ou síntese das artes, um pensamento interno ao movimento modernista que une os campos das artes, arquitetura e urbanismo, representou, neste período, um projeto de Estado, demonstrado pela construção do Centro Cívico, na capital, em que várias obras de arte pública podem ser observadas, e pela disposição de diversos marcos e monumentos na capital e no estado (GONÇALVES, 2006).

A obra de Poty representa visualmente, entre outros temas, a evolução da cidade de Curitiba e do estado do Paraná, evidenciando as tradições locais ao figurar cenas de costumes típicos e motivos simbólicos. Estes elementos visuais já fazem parte do cotidiano do habitante da cidade que transita pelos locais em que estão espalhadas suas obras. No painel de azulejos encomendado pelo governador Bento Munhoz da Rocha em 1953 (Figura 6), Poty representa episódios da história do Paraná; obra que, em conjunto com as

outras da Praça 19 de Dezembro, simboliza, institucionalmente, o Paraná emancipado de São Paulo, rumo ao progresso.



Figura 6 - Poty Lazzarotto, Curitiba, 1953. Painel comemorativo ao 1º Centenário de Emancipação do Paraná.

FONTE: Gazeta do Povo Online. Disponível em:

<<http://www.gazetadopovo.com.br/educacao/conteudo.phtml?id=858836>>. Acesso em: 15 dez. 2013.

Podemos pensar também em outro tipo de arte pública, em que a manifestação não parte do poder constituído, mas sim de grupos sociais que, de maneira independente, ou mesmo com aporte governamental ou privado, expõem sua visão artística no espaço da coletividade. Dentre estas expressões, o *graffiti* (ou grafite) é um exemplo emblemático:

Não existe *graffiti* ou quem o produza de forma não democrática. [...] Todos os segmentos sociais podem vir a ser lidos pelos artistas do *graffiti*, assim como seus símbolos espalhados pela cidade podem ser lidos [interpretados] por todos. (GITAHY, 1999, p.13)

Gitahy também estabelece a condição da cidade como suporte da forma artística que estuda:

O *graffiti* tem como suporte para sua realização não somente o muro, mas a cidade como um todo. Postes, calçadas, viadutos etc. são preenchidos por enigmáticas imagens, muitas das quais repetidas à exaustão - característica herdada da *pop art*. Efêmero por natureza, vai da crítica social - como foi na fase de super-heróis, em que vários personagens de histórias em quadrinhos foram grafitados pela cidade, questionando a falta de sérias lideranças políticas no país -, até complexos seres

lembrando extraterrestres. [...] [o grafite estabelece] um convite ao diálogo. (GITAHY, 1999, p.16)

O trabalho artístico d'Os Gêmeos (Gustavo e Otávio), grafiteiros brasileiros, é exemplar da relação que a prática artística do grafite estabelece com seu suporte, como podemos ver na Figura 7. Esta obra foi executada na cidade de Lisboa, em parceria com o grafiteiro Blu, que vive na Bolonha, Itália.



Figura 7 - Os Gêmeos e Blu, Lisboa, 2010. Grafite.

FONTE: Subsolo Art. Disponível em: < <http://subsoloart.com/blog/2010/07/os-gemeos-e-blu-em-portugal/>>. Acesso em: 14 fev. 2014

Trouxemos estes dois exemplos iniciais para ilustrar mais diretamente um dos sentidos de "a cidade como suporte artístico". Um "suporte" é algo que sustenta, constitui um objeto sobre o qual outro objeto (ou imagem) se assenta. Um suporte é material, existe fisicamente e tem propriedades formais, mas sua leitura não deve se restringir a este fator. A dimensão simbólica também deve entrar na equação. E aqui entramos num domínio bem mais maleável do que o aspecto concreto das obras que reproduzimos pode sugerir.

Se o suporte que estamos considerando é a cidade, seus múltiplos aspectos formais e simbólicos devem ser explorados. Assim como não apenas as formas, mas os temas dos painéis de Poty estão coordenados ao contexto que os suportam, ou as expressões de grafite estão coordenadas a questões

sociais, materializadas no suporte, também a existência de manifestações de PMU estabelece uma relação de co-dependência da imagem projetada com o ambiente da cidade. Introduzimos este raciocínio para explicitar que não estamos considerando as dimensões material e simbólica como entidades isoladas, por mais que em algumas ocasiões precisemos falar de uma ou de outra separadamente. A integração destas duas dimensões ocorre porque toda e qualquer prática social (incluindo a arte, a arquitetura, o urbanismo) é significativa, e estas práticas assumem significados diversos, que dependem do contexto que as geram e de suas interpretações. Podemos, agora, nos ater à ideia de "materialidade" do suporte artístico. Para Laurentiz (1991, p.102), a "matéria é a preocupação mecânica com o suporte material, ao passo que a materialidade abrange o potencial expressivo e a carga informacional destes suportes, englobando também a extramaterialidade dos meios de informação".

Sogabe (2002, p.125) entende que as imagens de nossa época¹³, em suas várias expressões de permanências e mutações historicamente definidas, buscam uma espécie de "libertação" em relação ao seu suporte:

Ao mesmo tempo que usamos giz no quadro negro, estamos utilizando um projetor de *slides*, seguindo um plano escrito num papel e consultando informações no computador. Em outro lugar, alguém está recebendo imagens de Marte, enquanto outro está fotografando partículas atômicas. Essa convivência de vários meios provoca um diálogo entre eles, produzindo metamorfoses que criam imagens híbridas camuflando as origens e características de cada tipo de imagem, tornando-as homogêneas quando devoradas pelo meio predominante e geralmente mais novo.

O autor propõe uma classificação que demonstra como a relação da imagem com seu suporte se modifica no tempo, no sentido de buscar "independência" (Ibid.). São propostas quatro relações imagem-suporte: suportes fixos, suportes transportáveis, suportes reprodutores e suportes atualizadores.

A relação de suporte fixo é a que já exemplificamos ao ilustrar obra muralista de Poty (Figura 6) e o trabalho em grafite d'Os Gêmeos em parceria com Blu (Figura 7). Também podemos ter em mente os casos de inscrições rupestres pré-históricas, algumas das quais permanecem até o dias de hoje. A

¹³ O autor se refere ao fim do século XX, mas podemos estender suas considerações para o começo do século XXI.

condição essencial de um suporte fixo é a de que a imagem esteja impregnada materialmente ao suporte, sendo que a destruição do suporte implica na destruição da imagem. Existe certa preocupação em utilizar materiais com resistência a condições climáticas e ao tempo. Assim, o "acesso a esse tipo de imagem dá-se forçosamente pelo deslocamento das pessoas para o sítio, transformando-o num espaço público" (SOGABE, 2002, p.125).

No caso dos suportes transportáveis, existe a possibilidade de deslocamento da imagem no espaço. A imagem continua impregnada no suporte, como no caso anterior, mas, "através de placas de argila, madeiras, pergaminhos, papiros etc., a imagem começa a ganhar outras características enquanto circula pelo espaço geográfico" (Ibid., p.126). Este constitui um primeiro momento da "libertação" da imagem, que coincide com a evolução das tecnologias de transporte humano. Livros e pinturas são transportados entre lugares, promovendo também a circulação da informação contida nos suportes.

Os suportes reprodutores, como o nome sugere, consistem nos processos de reprodução técnica das imagens. Dependem da existência de uma matriz que irá conduzir a imagem a outro suporte, produzindo uma cópia. Uma matriz pode ser constituída por qualquer superfície material em que se possam criar sulcos e relevos, seja a partir de processos mecânicos ou químicos. Neste caso, a imagem é a própria matriz, em seu aspecto material, e "a imagem da cópia é uma marca dela" (Ibid.). Podemos mencionar, além dos processos tradicionais de gravura, a máquina de escrever e os carimbos como artefatos em que esse sistema se aplica. No caso da reprodução fotográfica tradicional, a imagem viaja do suporte reprodutor (o negativo) ao papel (suporte transportável) pela luz, sendo impregnada por processos químicos. Sogabe (Ibid.) destaca ainda outra situação desse transporte da imagem pela luz: o cinema, em que o "deslocamento espacial fica mais evidente, pois a imagem viaja da sala de projeção à tela, percorrendo todo o espaço da sala escura".

Nos suportes atualizadores, este transporte da imagem ocorre não mais pela luz visível, mas por outras faixas do espectro eletromagnético. Diz Sogabe (Ibid., p.127):

Com a televisão, a imagem encontra essa materialidade fluida, onde pode ser codificada e decodificada, como num teletransportador de imagem, aparecendo e desaparecendo de um suporte que está sempre disponível para as imagens

habitá-lo e deixá-lo em seguida. A imagem não se confunde mais com a materialidade do suporte, a destruição do suporte não significa a destruição da imagem, que está virtual, vibrando no espaço. A relação do suporte com a imagem é bem diferente das anteriores, pois aqui o suporte, se é que ainda podemos entender esse conceito na sua tradição, é um receptor que atualiza uma imagem que está em potencial. A imagem sofre processos de codificação e decodificação por sistemas até tornar-se visível em uma tela fosforescente, como uma imagem luminosa e não apenas como um vestígio de luz visível refletida numa superfície.

Com as redes de telecomunicações, disseminadas pelas sociedades contemporâneas, as possibilidades de recepção e transmissão destas imagens se ampliam, pois passa-se de uma situação exclusiva de transmissão centralizada em direção a vários receptores, como na TV, para outra possível, em que cada indivíduo, através de uma mediação tecnológica, é um transmissor e receptor de imagens, como nos equipamentos de telefonia celular com câmera acoplada.

Sogabe destaca, contudo, que com as tecnologias digitais os conceitos de "matriz" e de "suporte atualizador" ficam deturpados. Neste sentido, podemos perceber que, no caso das imagens projetadas sobre estruturas urbanas, existem elementos de conexão com mais de umadas classificações sugeridas pelo autor. Mais especificamente, a ideia de suporte reproduzidor é a que inicialmente se sobressai, ao considerarmos que a imagem-luz viaja do projetor ao anteparo pelo espaço, como acontece nas projeções de cinema. A matriz, neste caso, pode ser, por exemplo, um diapositivo, recurso utilizado pelo artista de origem polonesa Krzysztof Wodiczko nos anos 1980 e 1990, em suas primeiras projeções urbanas, como podemos ver na Figura 8.



Figura 8 - Krzysztof Wodiczko manipulando diapositivo.
 FONTE: KRZYSZTOF, 1991.

Por outro lado, o suporte sobre o qual a imagem será projetada é "fixo", pois os elementos urbanos não podem ser transportados, e a imagem projetada, seja qual for o método utilizado, deve se adequar ao anteparo. Embora a imagem projetada não fique impregnada sobre o suporte permanentemente, a relação entre imagem e suporte pode ser comparada, no sentido da relação do observador com a obra, aos casos do grafite ou da arte muralista que exemplificamos. Para ser apreciada, uma apresentação de PMU exige que os observadores se desloquem até o suporte, até o "sítio", no sentido indicado por Sogabe (2002, p.125).

Ao mesmo tempo, com as tecnologias digitais e as redes de telecomunicações, as imagens podem assumir "viagens intermediárias" antes de ser projetada. Elas podem ser editadas em tempo real e enviadas por redes sem fio a um equipamento, que as convertam em sinais interpretados como imagens-luz, estabelecendo então a projeção.

Assim, em cada momento que compõe uma PMU podemos identificar diferentes condições de relação suporte-imagem, que vão depender da natureza da projeção, e se ela ocorre com a utilização de projetores de filme, de *slides* ou projetores eletrônicos. Esta relação depende também da natureza da imagem a ser projetada, se composta numa transparência, ou por computação gráfica, ou ainda imagens captadas por câmeras em tempo real e

projetadas sobre edifícios, situação esta que constitui um dos casos que iremos evidenciar. Esta é uma "contradição" da imagem projetada sobre estruturas urbanas: ela é ao mesmo tempo livre do suporte, e dependente dele.

A observação deste fenômeno se complexifica ainda mais se considerarmos que o suporte sobre o qual se materializa a expressão que estamos analisando, por ser um componente físico da cidade, não é "reproduzível", ou seja, as imagens foram compostas e editadas para uma estrutura em específico. Mesmo no caso de uma mesma imagem-luz ser projetada sobre diferentes estruturas, os significados destas são variáveis, e também serão variáveis as interpretações sugeridas pelas relações da imagem projetada com seu suporte.

Tendo em vista estas considerações, precisamos demonstrar as dimensões dos significados presentes nas estruturas urbanas para então compreender as relações poéticas que a imagem projetada estabelece com o "suporte fixo", ou seja, com a estrutura urbana que serve de anteparo para a imagem-luz. É com este intuito que passamos agora a explorar algumas interpretações teóricas sobre o ambiente urbano, que partem da análise da cidade vista em seus aspectos físicos e sociais.

2.1 A cidade enquanto construção social

A cidade, "coisa humana por excelência" (ROSSI, 2001, p.255), obra produzida no espaço, complexa e dinâmica, é objeto de investigações teóricas no interior de diversos campos do conhecimento, as quais nem sempre se complementam ou se integram. Por vezes, as conclusões a que determinados estudos chegam ou são muito específicas ao contexto em que se inserem, não possibilitando uma compreensão mais abrangente¹⁴, ou se anulam e perdem sua validade conforme mudam os contextos nos quais foram idealizados¹⁵. Segundo Catalão (2010, p.17), o espaço sempre foi analisado a partir de diferentes enquadramentos teóricos que não necessariamente se preocupam em estabelecer uma visão sobre o "todo".

Neste sentido, escolher uma via de aproximação ao tema é uma tarefa extremamente delicada, pois corre-se o risco de uma visão parcial e reducionista. Este risco torna-se especialmente presente ao considerarmos algumas referências da ciência urbana, e sua tendência natural à obtenção de dados empíricos e técnicos, que muitas vezes revelam situações ricas e relevantes do ponto de vista social e cultural, mas ao mesmo tempo podem conduzir a um olhar "tecnicista" do problema urbano. Ou ainda, conforme alerta o geógrafo brasileiro Milton Santos (2006), em nome da objetividade científica, são destacados as formas, as funções e os processos estruturais da cidade.

Contudo, nosso caminho inevitavelmente deve considerar o aspecto formal da cidade, pois é este, em última instância, que compõe a matéria sobre a qual o artista de Projeção Mapeada Urbana irá intervir. A cidade, portanto, como construção.

Ao visualizarmos a cidade por este filtro, devemos alertar que estamos nos referindo ao ambiente físico que sustenta a vida em coletividade; deste modo, a cidade, mesmo quando entendida em sua "matéria palpável", não pode ser dissociada das dinâmicas sociais. Tal ambiente é elaborado, e

¹⁴ Fato que não diminui a importância de tais estudos, mas que inviabiliza sua utilização no escopo deste trabalho.

¹⁵ Caso dos métodos teóricos adotados pelo urbanismo dito modernista, baseados num "funcionalismo ingênuo" (ROSSI, 2001, p.29-33)

constantemente modificado, a partir da interação entre diferentes atores e práticas sociais. A arquitetura, neste contexto, é atividade coletiva, é "parte integrante" da humanidade, e oferece, como resultado material, a composição da "cena fixa" da vida cotidiana; é construção "carregada de sentimentos de gerações, de acontecimentos públicos, de tragédias privadas, de fatos novos e antigos" (ROSSI, 2001, p.3). Nos referimos, portanto, à cidade como resultado de uma prática social de construção do espaço no tempo. A cidade como construção social.

Ao assimilarmos esta visão de cidade, ou seja, um ambiente socialmente construído, podemos recorrer à metáfora, considerando nosso entendimento de tecnologia delineado na introdução, que a considera um artefato tecnológico múltiplo, complexo e dinâmico, que se constitui, se desenvolve e se transforma a partir de elementos e práticas que a estruturam fisicamente e a articulam com o território regional, nacional e mundial, com instituições culturais, políticas, produtivas. Estes elementos e práticas que formam e conformam o espaço urbano constituem realidades que, embora localizadas, não podem ser entendidas sem a compreensão do contexto global em que se inserem. Tais regiões limitadas, caracterizadas por uma forma própria e identificável, mas que mantêm conexões (e interdependências) com o todo, são denominadas pelo arquiteto e teórico italiano Aldo Rossi (2001) como "fatos urbanos".

Um "fato urbano" é uma unidade espacial, uma construção (ou grupo de construções) referenciada no tempo e no espaço, um monumento, uma praça, uma rua, um quarteirão, uma parcela da cidade, enfim, que possui uma forma específica, que pode ser identificada. Fatos urbanos são construídos no tempo, são ambientes cujas formas estão em constante negociação, são permanentemente atravessados por diferentes valores.

Valores sociais, que possuem uma "conexão na matéria", e também valores políticos, econômicos, culturais, "espirituais" (Ibid., p.16). Estes valores incluem a idéia que se tem do edifício, praça, etc., da sua memória individual e coletiva, incluem a relação do "fato urbano" com a coletividade e a relação de coletividade estruturada pelo "fato urbano".

Neste sentido, o ambiente construído, "enquanto produto da coletividade", não conforma apenas a condição humana, pois é uma parte

dela; esta "condição humana" materializada nos "fatos urbanos" constitui assim o "conteúdo social" da cidade, indissociável dela (ROSSI, 2001, p.23).

Esta noção teórica nos é importante porque, ao mesmo tempo em que demonstra as condições materiais de determinadas realizações urbanas, considera os seus valores simbólicos. Assim, podemos pensar que um fato urbano tem ligações com contextos sociais e culturais que não podem ser lidos exclusivamente a partir das propriedades físicas, estéticas, das relações de forma, estrutura e função determinados pela construção; caso contrário, cairíamos num reducionismo morfológico e/ou funcionalista. Se considerarmos a ligação formal (topográfica, morfológica) do fato urbano com o território que ele ocupa, por exemplo, veremos que ela é fundamental na constituição das relações sociais, mas não deve ser considerada isoladamente, pois há vários conjuntos de significados que emanam não só arquitetura em si, e de seu contexto local, como também do processo social que a constituiu. Significados que remetem aos valores das instituições envolvidas em sua construção, por exemplo. Rossi (2001, p.149) nos oferece uma situação bastante emblemática, ao pensar no espaço da religião católica:

[...] esse espaço cobre toda a terra, porque a Igreja é indivisível; nesse universo, a área singular, seu conceito, passa para segundo plano, assim com o limite ou a fronteira. O espaço é determinado com respeito a um centro único, a sede do papa; mas esse espaço terrestre nada mais é que o momento, uma pequena parte do espaço universal que é o lugar da comunhão dos santos. [...] No entanto, nesse quadro total e indiferenciado, onde o próprio espaço se anula e se sublima, existem "pontos singulares"; são eles os lugares de peregrinação, os santuários, onde o fiel entra em comunicação mais direta com Deus. Assim como, para a doutrina cristã, os sacramentos são signos da graça, porque com as suas partes, que são sensíveis, significam ou indicam aquela graça invisível que conferem [...] (ROSSI, 2001, p.149)

Assim, mesmo que estes contextos locais estejam em "segundo plano" quando comparados aos conceitos universais que fundamentaram sua origem, a própria instituição é formada por "pontos singulares", por espaços materiais que comunicam, ao mesmo tempo em que estabelecem, significados. Ou, como questiona Lefebvre (2000, p.44), o "que seria da ideologia religiosa [...] se ela não se baseasse nos lugares e seus nomes: a igreja, o confessionário, o altar, o santuário, o púlpito, o sacrário etc.? Que seria da Igreja sem as

igrejas?" Neste sentido, o "material" e o "simbólico", se é que de alguma forma podemos considerá-los isoladamente, se complementam, se confundem.

Vemos aqui que a religião, enquanto instituição, reafirma seus valores a partir do espaço construído. Seus imóveis, que constituem "fatos urbanos", expressam valores (a necessidade de ligação do ser humano com o universo divino, o papel da igreja enquanto intermediadora desta ligação, etc.) condicionados a um dado contexto cultural (o da religião) - estes significados, portanto, só são comunicados efetivamente, ou seja, da forma como descrevemos (o espaço da fé), dentro de tal contexto. Percebemos, então, que os espaços urbanos, ou os fatos urbanos, representam um contexto cultural maior, ao mesmo tempo em que fazem parte da constituição e consolidação deste contexto. É necessário esclarecer, antes de continuarmos, o que entendemos por estes dois termos: "cultura" e "representação"

Desenvolveremos o segundo conceito logo à frente, mas por hora podemos entender a representação como um o processo que une linguagem e cultura (HALL, 1997b, p.15). A linguagem, aqui, entendida num sentido amplo, que nos permite conceber uma "linguagem arquitetônica"¹⁶ impressa em cada um dos fatos urbanos. E a cultura pode ser entendida como uma condição constitutiva da vida social, pois integra um processo em que práticas sociais expressam, estabelecem e reproduzem significados. Esta é, muito resumidamente, a visão de cultura oferecida pelos autores dos chamados Estudos Culturais¹⁷. Precisamos expandir um pouco esta visão.

Um destes autores, o crítico e teórico galês Raymond Williams (1921 - 1988), cujo trabalho intelectual é construído a partir da visão de que a história é

¹⁶ Tanto Rossi (2001, p.5) quanto Lefebvre (2000, p.57) consideram a dimensão "linguística" da arquitetura.

¹⁷ Segundo Mattelard e Neveu (2004, p.13-14) surge, no contexto da Inglaterra do século XIX, um debate sobre o sentido da cultura, "[...] pensada como instrumento de reorganização de uma sociedade turbada pelo maquinismo, de 'civilização' dos grupos sociais emergentes, como fundamento de uma consciência nacional. Esse debate, que encontra à época seu equivalente no mundo intelectual da maioria dos países da Europa, vai dar nascimento, no pós-Segunda Guerra Mundial, a um empreendimento original. Podemos qualificar, portanto, a emergência dos *Cultural Studies* como a de um paradigma, de um questionamento teórico coerente. Trata-se de considerar a cultura em sentido amplo, antropológico, de passar de uma reflexão centrada sobre o vínculo cultura-nação para uma abordagem da cultura dos grupos sociais. Mesmo que ela permaneça fixada sobre uma dimensão política, a questão central é compreender em que a cultura de um grupo, e inicialmente a das classes populares, funciona como contestação da ordem social ou, contrariamente, como modo de adesão às relações de poder." Este campo de estudos ganha expansão a partir dos anos 1980, atingindo um alcance mundial.

construída a partir de lutas sociais e da interação entre cultura e economia, (MATTELART, NEVEU, 2004, p.47), salienta a dificuldade existente em se compreender a palavra "cultura". Ao resgatar os sentidos do termo ao longo da história, o autor nos lembra do vínculo da expressão com a atividade de cultivo de animais e plantações, que remete a um dos sentidos modernos mais gerais: cultura enquanto processo de desenvolvimento humano.

É deste significado que se desenvolve o sentido de "cultura" como "cultivo ativo da mente", do qual surgem variações que incluem a concepção de cultura como "as artes" e "o trabalho intelectual" do ser humano. Ao lado deste, existem os sentidos antropológico e sociológico que indicam "modos de vida" de determinado "povo" (WILLIAMS, 2011, p.11)

Williams (Ibid., p.13) nota que

[...] há certa convergência prática entre (i) os sentidos antropológico e sociológico da cultura como "modo de vida global" distinto, dentro do qual percebe-se, hoje, um "sistema de significações" bem definido não só como essencial, mas como essencialmente envolvido em *todas* as formas de atividade social, e (ii) o sentido mais especializado, ainda que também mais comum, de cultura como "atividades artísticas e intelectuais", embora estas, devido à ênfase em um sistema de significações geral, sejam agora definidas de maneira muito mais ampla, de modo a incluir não apenas as artes e as formas de produção intelectual tradicionais, mas também todas as "práticas significativas" - desde a linguagem, passando pelas artes e filosofia, até o jornalismo, moda e publicidade - que agora constituem esse campo complexo e necessariamente extenso.¹⁸

Aqui são identificadas duas noções de cultura que se conectam: cultura como "modo de vida" e cultura como "prática significativa". Num momento, anterior, Williams (1961, p.57) apresenta uma "definição social de cultura", na qual

[...] cultura é uma descrição de um modo de vida particular que expressa certos significados e valores não apenas na arte e no conhecimento intelectual mas também em instituições e no comportamento cotidiano. A análise de cultura, a partir desta definição, é a clarificação de significados e valores implícitos e explícitos em modos de vida particulares, uma "cultura" particular.¹⁹

¹⁸ Grifos do original

¹⁹ Original em inglês, tradução nossa.

Considerando esta noção de que a cultura compreende um conjunto de "práticas significativas" (que podem ser entendidas como "práticas sociais"), Hall (1997b, p.16) nos lembra de que os seres humanos

são seres interpretativos, instituidores de sentido. A ação social é significativa tanto para aqueles que a praticam como para os que a observam: não em si mesma mas em razão dos muitos e variados sistemas de significado que os seres humanos utilizam para definir o que significam as coisas e para codificar, organizar e regular sua conduta uns em relação aos outros. Estes sistemas ou códigos de significação dão sentido às nossas ações. Eles nos permitem interpretar significativamente as ações alheias. Tomados em seu conjunto, eles constituem nossas 'culturas'. Contribuem para assegurar que toda ação social é 'cultural', que todas as práticas sociais expressam ou comunicam um significado e, neste sentido, são práticas de significação.

Assim, a cidade, admitindo esta visão sobrecultura, é composta por elementos construídos que materializam, através das práticas da arquitetura e do urbanismo, entendidas como práticas sociais, significados e valores culturais incorporados às ações cotidianas, pois as ações sociais que se estabelecem no ambiente urbano são organizadas por códigos de significação presentes, dentre outras dimensões, nos fatos urbanos. Compreender um fato urbano implica, portanto, em investigar estes significados, e torna necessário, dentre outras condições, o entendimento de como as estruturas urbanas se apresentam para as pessoas que nelas vivem e delas dependem, ou, em outros termos, como as pessoas *percebem* o "fato urbano" e seus códigos.

Esta não é uma tarefa das mais simples, e dificilmente encontraremos consenso teórico, mas podemos recorrer a algumas noções desenvolvidas pelo estudo considerado o "mais influente da aplicação dos estudos da percepção ambiental para o desenho da cidade" (DEL RIO, 1990, p. 189). Falamos de "A imagem da cidade", de Kevin Lynch (2011). Neste título, o autor se ocupa da legibilidade da cidade e de sua dimensão perceptiva e psicológica, desenvolvendo um estudo empírico, fundamentado em Gibson (1974) e Piaget²⁰ (1963 *apud* DEL RIO, 1990, p.189), em que procura compreender alguns dos modos de interação dos habitantes com o espaço construído. Lynch considera que estabelecemos "imagens mentais" da cidade que habitamos, as

²⁰ PIAGET, Jean et al. *Traité de Psychologie Experimentale: La Perception*. Paris: Presses Universitaires de France, 1963

quais, em seu conjunto, contribuem no processo humano de percepção e orientação, funcionando como uma unidade organizadora de nossas atividades cotidianas ao constituir uma representação mental das inúmeras referências simbólicas que desenvolvemos sobre o ambiente em que vivemos. Para Lynch (2011, p.1):

Nada é vivenciado em si mesmo, mas sempre em relação aos seus arredores, às sequências de elementos que a ele conduzem, à lembrança de experiências passadas. [...] Cada cidadão tem vastas associações com alguma parte de sua cidade, e a imagem de cada um está impregnada de lembranças e significados.

Estas imagens se ajustam a necessidades variáveis, pois o observador tem participação ativa na percepção e significação do mundo. Como observado por Lynch (2011, p.7), as

[...] imagens ambientais são o resultado de um processo bilateral entre o observador e seu ambiente. Este último sugere especificidades e relações, e o observador - [...] à luz de seus próprios objetivos - seleciona, organiza e confere significado àquilo que vê. A imagem assim desenvolvida limita e enfatiza o que é visto, enquanto a imagem em si é testada, num processo constante de interação, contra a informação perceptiva filtrada.

Na constituição destas imagens, destaca-se a existência de três componentes: identificação, estrutura e significado, pois para Lynch (2011, p.9)

uma imagem viável requer, primeiro, a identificação de um objeto, o que implica sua diferenciação de outras coisas, seu reconhecimento enquanto entidade separável. [...] Em segundo lugar, a imagem deve incluir a relação espacial ou paradigmática do objeto com o observador e os outros objetos. Por último, este objeto deve ter algum significado para o observador, seja ele prático ou emocional.

Assim, a noção de imagem da cidade representa três momentos do processo de interação do indivíduo com determinado componente da paisagem urbana: (a) identificação visual do componente percebido; (b) relação paradigmática do indivíduo com o espaço circundante ao componente, e (c) classificação mental do componente urbano dentro de um sistema de significados culturalmente construído.

Não é possível entender estas etapas isoladamente, pois elas ocorrem de maneira integrada. Desta forma, podemos entender a percepção das propriedades físicas do fato urbano, e a imagem formada a partir deste processo, como uma prática significativa. Mas este processo é moldado por

decisões tomadas por entidades que reproduzem, na obra materializada, significados e valores (decisões políticas e econômicas). Ao apresentar a materialização destes valores, um fato urbano oferece uma série de características prévias de identificação (a) e de relação espacial (b) que sofrem uma filtragem perceptiva e são interpretadas significativamente (c).

Neste sentido, podemos notar, baseados no estudo de Lynch (2011), que as pessoas desenvolvem ligações e valores em relação às formas urbanas. Como exemplo breve deste processo de classificação mental, faremos uma comparação entre características físicas de duas vias da cidade de Curitiba: a Rua Dr. Claudino dos Santos, uma via de circulação exclusiva para pedestres, na região do Largo da Ordem (Figura 9), e uma das vias estruturais da mesma cidade, a Avenida Cândido de Abreu (Figura 10).

Dois imagens bem distintas, correspondentes a regiões próximas²¹. Circular por estas duas vias é uma atividade que oferece experiências perceptivas bastante diferentes, se considerarmos alguns atributos físicos antagônicos que caracterizam as paisagens. A rua do Largo da Ordem é uma via relativamente estreita, possui construções baixas e agrupadas, e a pavimentação é de paralelepípedos, sobre os quais não se é permitido transitar de automóvel. Ao contrário, na avenida, limitada por construções altas e espaçadas, existem largas faixas asfaltadas, destinadas ao tráfego de automóveis, e finas faixas de calçada para a circulação de pedestres. Todos estes atributos físicos interagem entre si e remetem a diferentes conjuntos de significados.

²¹ A Rua Dr. Claudino dos Santos inicia quatro quarteirões à frente do local representado na Figura 10, no final da Av. Cândido de Abreu, quando esta, já com o nome de Rua Barão do Serro Azul, sofre um desvio.



Figura 9 - Rua Dr. Claudino dos Santos, Largo da Ordem, Curitiba, 2012
FONTE: Paraná Extra. Disponível em: <<http://paranaextra.com.br/wp-content/uploads/largo.jpg>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

Devemos ainda considerar que a constituição destas vias foi e continua sendo moldada pela negociação entre uma variedade de interesses públicos e privados, políticos e econômicos, portanto um entendimento apropriado deveria passar pela investigação destes interesses materializados nos diversos elementos dos ambientes representados. Contudo, podemos nos concentrar numa característica física específica que se contrapõe nos exemplos e ilustra a situação que queremos tornar explícita. Consideremos, assim, a largura total da via como uma categoria isolada.



Figura 10 - Av. Cândido de Abreu, Curitiba, 2011
FONTE: Google Street View. Acesso em: em 13 jan. 2014

Mesmo que as interpretações de uma "rua larga" ou a uma "rua estreita" variem entre indivíduos, podem ser notadas algumas confluências que indicam que as percepções individuais se aproximam de uma "imagem pública" (Lynch, 2011, p.179). Nas observações do estudo de Lynch (Ibid.,p.56), percebeu-se que as pessoas entrevistadas associaram a largura da rua com sua importância em termos de circulação no tecido urbano: ruas largas são vistas como ruas principais, ruas estreitas, como ruas secundárias. Ruas principais normalmente são vistas como as que oferecem um maior número de referências para quem circula na cidade, ou são as vias em que as pessoas em trânsito "depositam confiança automaticamente". Aqui, as qualidades "principal" e "secundária", sugeridas pelos atributos físicos "largo" e "estreito", estabelecem dois grupos distintos de significados que atuam na formação das imagens que representam os "fatos urbanos" em questão.

Ao elaborarmos estas considerações, estamos tomando como princípio a noção teórica de representação defendida por Stuart Hall (1997a, 1997b). Este autor concebe que a representação é uma prática de significação, fundamental na maneira como nos expressamos em sociedade e compreendemos a realidade em nossa volta. É o elo que conecta linguagem e cultura, configura a maneira pela qual somos capazes de dar sentido ao mundo e aos eventos que nos cercam, permitindo que "expressemos um pensamento complexo sobre estes fatos para outras pessoas" (HALL, 1997a, p.15). Em outras palavras, representação é o processo de produção, através das diversas linguagens, de significados atrelados a conceitos.

Hall estabelece dois sistemas de representação. Quando nos referimos a um sistema de representação, estamos falando de um sistema que compreende diferentes e complexos modos de organizar e classificar conceitos. Voltando ao nosso exemplo das vias de Curitiba, se considerarmos como modo de classificação o princípio de sequência, em que "principal" antecede "secundário", podemos entender a tendência, observada por Lynch (2011, p.56), que as pessoas entrevistadas demonstraram em se referir às ruas principais ("largas") como elementos preferenciais de orientação na cidade.

Esta atribuição de valores ocorre no interior do primeiro sistema de representação, que se refere aos conceitos mentais que carregamos conosco e que possibilitam nossas interpretações do mundo. O significado depende,

portanto, da relação dos fatos que percebemos com um sistema conceitual que os transformem em representações.

O segundo sistema de representação é a linguagem em si, entendida num sentido amplo, que compreende qualquer artifício que transmita as intenções contidas nas ideias: palavras, imagens, sons, linguagem corporal, etc. Depende da construção de correlações entre os mapas conceituais individuais e um "conjunto de signos, arranjos e organizados em várias linguagens que simbolizam ou representam estes conceitos" (HALL, 1997a, p.19). Três elementos, portanto, interagem no processo de representação: objetos ("reais" ou "imaginários"²²), conceitos e signos. Devemos destacar que estes três elementos estão presentes no aspecto visual das Projeções Mapeadas Urbanas

Assim, a imagem do espaço urbano (ou do "fato urbano") proposta por Lynch (2011) pode ser entendida como uma representação que identifica e classifica os elementos construídos de acordo com mapas conceituais, dando forma a conjuntos de significados que fundamentam práticas. Não temos acesso direto às imagens individuais, mas uma pesquisa de campo, como a realizada por Lynch, pode revelar alguns indícios destas imagens presentes nas práticas e discursos desenvolvidos pelas pessoas.

Contudo, esta formação de significados ocorre a partir de ligações complexas, que conduzem a vários resultados²³, particularmente ao considerarmos a mesma situação exposta a diferentes indivíduos, inseridos em diferentes contextos culturais. Isto ocorre porque o significado não está no objeto, mas em sua representação, na interação do observador com o objeto. O significado é construído pela representação. A rua estreita significa rua secundária no sistema de representação que consideramos, ou seja, no modo de classificação adotado. Mas esta mesma rua poderia ser considerada uma rua principal no mapa mental de um indivíduo que se desloque pela cidade a pé, e não de carro, por exemplo. Se mudarmos os modos de classificação, que se ajustam a condições culturais, mudamos o significado que aquele objeto tem para determinado indivíduo ou determinado grupo. Esta é uma constatação

²² Podemos considerar no processo de representação um objeto "imaginário", uma ideia que não existe, tal qual mentalizada, na realidade física. (HALL, 1997a, p.17)

²³ Como os encontrados por Lynch (2011) em algumas entrevistas.

fundamental do processo de representação defendido por Hall, e serve ao nosso propósito no sentido de que as Projeções Mapeadas Urbanas atuam diretamente sobre as condições originais de percepção do objeto, e, conseqüentemente, sobre suas interpretações; contudo, não dispomos de ferramentas para apreender todos estes significados.

A variabilidade de significados que destacamos se alinha à noção teórica, defendida por autores dos Estudos Culturais, de que nenhum significado pode ser definitivamente fixado, por mais que esta seja a finalidade da representação (HALL, 1997a, p.23; DU GAY et al., 1997, p.10).

Queremos dizer com isso que existe algum tipo de fixação, afinal existem conceitos coletivos, como a linguagem verbal, que permitem nossa comunicação ou, no caso do ambiente urbano, existem certas convenções espaciais que parecem se repetir em determinados contextos culturais, e que possibilitam o reconhecimento das entidades, instituições e valores presentes. Voltando à Figura 9, na página 42, podemos reconhecer uma destas convenções, materializada pela torre de uma das edificações, no lado direito da imagem, que informa que ali existe uma igreja. Ou ainda, na Figura 10, podemos destacar o elemento vertical denominado como "obelisco", que pode ser notado do lado esquerdo da imagem, e informa que ali existe um monumento (na praça 19 de Dezembro, já contextualizada em nossas considerações sobre a obra de Poty Lazzarotto).

Um determinado "fato urbano", segundo este entendimento, representa no espaço um conjunto de significados culturais. Porém, este processo é complexo, e nunca poderemos afirmar que um significado em específico é o único válido, especialmente quando consideramos a cidade no tempo.

Neste sentido, podemos recordar a menção que fizemos no início deste subcapítulo sobre a idealização da cidade como um artefato tecnológico complexo e dinâmico, que sofre mutações no tempo e no espaço, conforme negociações realizadas entre diferentes atores sociais. É esta uma das dimensões que estamos considerando no trabalho dos artistas de Projeção Mapeada Urbana: o universo de significados sócio-culturais atribuídos ao ambiente urbano que receberá as imagens-luz por eles ou elas idealizadas. Ao dar forma a seus discursos audiovisuais, os artistas de PMU estão atuando sobre mapas compartilhados de significados, mesmo que não possam controlar

quais significados serão considerados pelos espectadores: podem, contudo, e de fato entendemos que o fazem, sugerir significados e deslocamentos.

Precisamos aqui inserir um exemplo de Projeção Mapeada que ilustra este processo de deslocamentos de significados, mas foge, ao menos em parte, do contexto urbano a que estamos dirigindo nossa atenção no momento, mesmo que o suporte em questão seja uma obra arquitetônica. Esta manobra se justifica pelo caráter demonstrativo da intervenção. Trata-se de uma instalação multimídia desenvolvida na República Tcheca, no ano de 2011, intitulada "Archifon", produzida pelo coletivo de Projeção Mapeada "Macula" (Figura 11).

Nesta intervenção, o interior de uma igreja barroca foi convertido numa espécie de instrumento virtual interativo. Os elementos arquitetônicos e decorativos da igreja, como as colunas, os vitrais e as estátuas, foram separados, classificados e convertidos em regiões sensíveis de uma interface acionada pelos participantes através de um dispositivo laser. Assim, apontar o laser para uma coluna dispararia a projeção de efeito audiovisual, para uma estátua, outro efeito, e assim para todos os mais de 100 elementos mapeados.



Figura 11 - Macula, "Archifon", República Tcheca, 2011.

FONTE: Macula. Disponível em: <<http://vimeo.com/37920250>>. Acesso em 15 fev. 2014.

O local desta instalação, uma igreja barroca da república Tcheca, carrega um universo de valores e significados, construído historicamente e culturalmente, sobre o qual o coletivo "Macula" intervém. De símbolo tradicional

da fé católica, a igreja passa a ser o local que abriga uma manifestação artística contemporânea. Os elementos arquitetônicos ganham novas "funções". As colunas assumem o papel de controles deslizantes de um painel inspirado em sintetizadores eletrônicos, os capitéis das colunas funcionam como áreas selecionáveis de um sequenciador de bateria virtual, os vitrais emitem sons de diferentes tipos de instrumentos. Também os elementos artísticos da igreja sofrem interferências, como as estátuas de anjos e santos que, de signos que representam seres celestes, se transformam em cantores de motivos polifônicos.

Contudo, não se trata de uma substituição de significados. As estátuas continuam a ser, fisicamente, estátuas, as colunas são ainda colunas, e assim ocorre para a igreja como um todo. Mas as interferências temporárias causadas pelas projeções das imagens-luz modificam a percepção dos suportes, e sobre os significados originais sobrepõem-se outros: desta forma, entendemos que há deslocamentos de significados, pois durante a intervenção artística os elementos mapeados não são apenas os objetos originalmente concebidos, e as imagens projetadas (bem como os sons produzidos), que ofereceriam determinadas interpretações se vistas (ou ouvidos) isoladamente, só adquirem sentido poético pretendido quando sobrepostas a estes objetos. Durante a intervenção artística, os universos do "suporte" e das "imagens-luz" não podem ser compreendidos isoladamente. Eles devem ser compreendidos pelos deslocamentos que provocam mutuamente.

Assim, ao analisarmos as obras dos artistas de PMU no capítulo 4, consideramos como preponderante a relação formal e simbólica das imagens projetadas com seus suportes. Neste sentido, o contexto histórico e sócio-cultural em que se produz o espaço urbano serve como balizador das opções poéticas assumidas pelos artistas, e as intervenções só podem ser propriamente interpretadas quando notamos as intersecções propostas na obra.

Passamos agora a explorar uma concepção teórica que defende que o espaço da cidade constitui um fenômeno produzido dentro de uma realidade social específica e que, portanto, não é um processo autônomo, o que conduz a discussão que iniciamos em direção ao sentido que pretendemos evidenciar na parte final deste trabalho, ou seja, oferecemos uma espécie de guia

conceitual para a percepção crítica de alguns dos significados mapeados e deslocados nas obras de PMU que selecionamos.

2.2 O espaço socialmente produzido

As noções teóricas que apresentamos até aqui nos são fundamentais, pois consideramos que o universo simbólico do espaço da cidade nasce das interações entre os habitantes e os diversos fatos urbanos que o constituem, e expressam uma preocupação em alertar para a existência de condições prévias de caráter político e econômico que estruturam este universo. Rossi (2001, p.252) afirma que, em última análise, a própria cidade escolhe sua imagem, "mas sempre e somente através das instituições políticas[e econômicas]". Contudo, ao ajustarem seu foco nos aspectos formais, os estudos que trouxemos (também o estudo de Lynch) acabam por não priorizar as contradições existentes no modo de produção das cidades, especialmente por visualizarem este modo de maneira necessária²⁴.

Precisamos, pois, de uma visão que complemente estes estudos. Assim, encontramos nos escritos do teórico francês Henri Lefebvre (1901-1991) uma noção que parte do ambiente construído, mas prioriza o que ele chama de "espaço social"²⁵. Segundo sua tese, o espaço (social) é produto (social). Tal entendimento não nega a relativa importância da análise morfológica²⁶, mas, na concepção de espaço social, o foco está ajustado em outra direção, representada pela aceitação elementar de que a realidade material é produzida dentro de uma realidade social. Parte, portanto, da compreensão da "produção do espaço", e não do estudo pormenorizado do "espaço produzido", questionando assim as condições (e contradições) sociais materializadas no espaço. Ao discorrer sobre os elementos construídos da cidade em sua relação com a realidade social nela suportada, Lefebvre (2000, p.117) escreve que o

²⁴ Rossi (2001, p.5) afirma que "a história da arquitetura e dos fatos urbanos realizados é sempre a história da arquitetura das classes dominantes", mas sua atenção não se volta para a exposição das contradições sociais presentes nos fatos que observa, aspecto que nos é fundamental evidenciar.

²⁵ No singular, mas referente a uma "multiplicidade infinita" de espaços sociais, "da qual o termo 'espaço social' denota o conjunto não-enumerável" (LEFEBVRE, 2000, p.75)

²⁶ Embora Lefebvre critique o instrumentalismo técnico proveniente deste paradigma. (GODOY, 2008, p.128)

"espaço social não é jamais uma página branca sobre a qual se (mas quem?) teria escrito sua mensagem. O espaço natural e o espaço urbano são sobrecarregados."

É fundamental neste pensamento o olhar sobre a corporeidade dos seres humanos, sua imaginação, seus pensamentos, suas atividades e práticas, ações estas expressas no/pelo espaço. Com o olhar dirigido para estas constatações, Lefebvre constrói sua teoria materialista da produção do espaço social e do tempo social. Schmid (2012, p.3) nos informa que, segundo esta perspectiva,

espaço e tempo não são puramente fatores materiais. Nem podem ser reduzidos ao status de puros, conceitos *a priori*. Eles são entendidos como sendo aspectos integrais da prática social. Lefebvre os vê como produtos sociais, conseqüentemente eles são ambos, resultado e pré-condição da produção da sociedade.

Espaço e tempo, pelo pensamento de Lefebvre, não são apenas relacionais, são fatores históricos. Não existem de maneira universal, mas apenas dentro de uma infinidade de relações sociais, de poder e de conflitos. Só existem no contexto de sociedades específicas, pois são produzidas por estas sociedades.

Assim, Lefebvre desenvolve sua tese de produção do espaço, compreendendo o *espaço* como uma *produção humana* que organiza a sociedade de acordo com *pressupostos políticos e econômicos*. As bases conceituais da teoria encontram-se na influência do pensamento dialético sobre o trabalho do autor; a dialética²⁷ tem seu ponto de partida no reconhecimento de contradições que marcam a realidade social, ou melhor dizendo, a compreensão desta realidade depende da investigação de elementos que se contrapõem (SCHMID, 2012, p.4). Mas a dialética de Lefebvre é "tridimensional", sendo por ele considerada como um desenvolvimento complementar quando comparada com suas predecessoras, a dialética hegeliana e a dialética marxista. Ela postula três momentos que possuem a mesma importância, mas que se relacionam por intermédio de movimentos complexos em que há revesamentos determinados por contextos em que um (ou dois) dos momentos pode(m) triunfar sobre a negação do(s) outro(s).

²⁷ Ver "Pensamento Dialético" e "A Dialética Alemã: Hegel, Marx e Nietzsche" em SCHMID (2012, pp.3-7)

Ostrês momentos da dialética lefebvriana, aplicados ao estudo da produção do espaço, são: a *prática espacial*, as *representações do espaço* e os *espaços de representação*, também expressos, respectivamente, pela tríade *espaço percebido*, *espaço concebido* e *espaço vivido* (LEFEBVRE, 2000, p.45). Estes momentos atuam diferentemente na produção do espaço social, de acordo com a realidade em que se inserem.

Lefebvre (2000, p.40-41) justifica sua dialética tripla aplicada ao espaço:

Uma relação a dois termos reduz-se a uma oposição, a um contraste, a uma contrariedade; ela se define por um efeito significativo: efeito de eco, de repercussão, de espelho. [...] Para compreender o espaço social em três momentos, que se reporta ao corpo. Uma vez que a relação com o espaço de um "sujeito", membro de um grupo ou de uma sociedade, implica sua relação com seu próprio corpo, e reciprocamente. A prática social considerada globalmente supõe um uso do corpo: o emprego das mãos, membros, órgãos sensoriais, gestos do trabalho e os das atividades exteriores ao trabalho. É o percebido (base prática da percepção do mundo exterior, no sentido dos psicólogos). Quanto às representações do corpo, elas provêm de uma aquisição científica difundida com uma mistura de ideologias: o anatômico, o fisiológico, as doenças e os remédios, a relação do corpo humano com a natureza, os arredores e o "meio". O vivido corporal alcança um alto grau de complexidade e de estranheza, pois a "cultura" aí intervém sob a ilusão de imediaticidade, nos simbolismos e na longa tradição judaico-cristã, da qual a psicanálise desdobra certos aspectos. O "coração" vivido (até os mal-estares e doenças) difere estranhamente do coração pensado e percebido. [...] A triplicidade: percebido-concebido-vivido (especialmente: prática do espaço - representação do espaço - espaços de representação) perde seu alcance caso se lhe atribua o estatuto de um "modelo" abstrato. Ou ela apreende o concreto (e não o "imediato"), ou ela tem uma importância apenas reduzida, a de uma mediação ideológica entre muitas outras.

É nesta perspectiva que sua teoria deve ser compreendida, não como modelo abstrato de análise de partes da cidade, de realidades imediatas, mas como uma apreensão teórica do todo concreto, que irá revelar realidades urbanas contextualizadas em relação a esse ambiente global, levando a uma compreensão das relações sociais que se imbricam no espaço.

Assim, *prática espacial*, ou o *espaço percebido*, aponta para a dimensão material das práticas sociais. Resulta da articulação entre diferentes práticas. Se o espaço existe antes da presença do ator social, "sujeito individual e coletivo", as ações e discursos deste são condicionados por aquele; mas o "sujeito" atua, a partir de suas práticas e discursos, sobre o

espaço. Neste sentido, a conformação do espaço não "propicia tão-somente lugar a atos sociais sem lugar e sem laço com ela, mas a uma prática espacial determinada por ela: a um uso coletivo e individual" (LEFEBVRE, 2000, p.54).

As práticas espaciais podem ser assimiladas como as ações cotidianas coordenadas dentro de uma realidade urbana. Incluem, portanto, os percursos realizados pelos seus habitantes, e a maneira como estes empregam seu tempo (nos espaços de trabalho e nos espaços de lazer, por exemplo); percursos que separam e religam os diferentes fatos urbanos que fazem parte da vida dos cidadãos, e emprego de tempo que reproduz (mas não somente) o modo de produção em vigor.

Poderíamos então, respeitadas as devidas distâncias conceituais e metodológicas, relembra a noção de "imagem da cidade" desenvolvida por Lynch (2011)²⁸, pois as representações das quais se valem as pessoas em sua relação com o ambiente urbano se originam do espaço percebido, das condições materiais do espaço que são percebidas pelos sentidos humanos. Ressaltamos que a percepção é um conceito fundamental da fenomenologia, corpo teórico que teve influência no pensamento de Lefebvre (SCHMID, 2012, p.12). Neste sentido, Lefebvre entende que os habitantes da cidade apresentam uma compreensão clara quando são apontados fatos urbanos específicos, quando se fala, por exemplo,

da rua, da "praça", do mercado, do "centro" comercial ou cultural, de um "lugar" público etc. Estas palavras do discurso cotidiano discernem, sem os isolar, espaços e descrevem um espaço social. Elas correspondem a um uso desse espaço, portanto, a uma prática espacial que elas designam e compõem. (LEFEBVRE, 2000, p. 23)

Desta consideração, assume-se que determinados fatos urbanos assinalam práticas sociais específicas (lugar de compras, lugar de encontros, lugar da fé, etc.)²⁹. Entretanto, a análise relacional destas situações nos conduz a discursos *sobre* o espaço, não explicando a produção *do* espaço. Ou, como expressa Schmid (2012, p. 15),

²⁸ Lefebvre considera o caráter fenomenológico da percepção, embora mantenha uma postura cética em relação a esta noção em suas incursões teóricas (SCHMID, 2012, p. 12). Lynch, em seus estudos empíricos, parte da abordagem ecológica de percepção desenvolvida por James Gibson (DEL RIO, 1990, p.189)

²⁹ Devemos, contudo, tomar distanciamento de uma compreensão destes termos baseada num reducionismo funcionalista, conforme alerta Rossi (2001, pp. 29-33)

a prática material de *per si* não possui existência quando vista a partir de uma perspectiva social sem o pensamento que os expressa e representa e sem o elemento da experiência vivida, os sentimentos que são investidos nesta materialidade.

Temos, então, o segundo elemento da dialética tridimensional. As *representações do espaço*, ou *espaço concebido*, conferem aspecto visual do espaço, que emerge "do discurso" (SCHMID, 2012, p.11). Discurso urbanístico, produzido pelas decisões técnicas, políticas e econômicas que atuam sobre o ambiente construído. É nesta dimensão que se encontram as características formais (o código) que, por exemplo, nos permitem interpretar a torre na Figura 9 (página 42) como um elemento da paisagem urbana que identifica uma igreja, como comenta Lefebvre (2000, p.42):

As *representações do espaço* seriam penetradas de *saber* (conhecimento e ideologia misturadas) sempre relativo e em transformação. Elas seriam, portanto, objetivas, embora possam ser revistas. Verdadeiras ou falsas? A questão não tem sempre um sentido definido. A perspectiva [a técnica inventada no Renascimento] é verdadeira ou falsa? Abstratas, com certeza, as representações do espaço entram na prática social e política, as relações estabelecidas entre os objetos e as pessoas no espaço representado dependendo de uma lógica que os faz, cedo ou tarde, explodir porque incoerentes.³⁰

Compõem, portanto, os recursos visuais empregados para representar o espaço, como plantas, mapas³¹, desenhos técnicos, mas também, e sobretudo, o *saber* que os estabelecem, saber técnico e científico. Este momento da produção do espaço permite um entendimento "linguístico" do ambiente construído, de maneira similar à constatada por Rossi (2001, p.5): no caso deste, as permanências de fatos urbanos são comparadas às permanências analisadas pela linguística de Saussure³².

Já os *espaços de representação*, ou *espaços vividos*, que constituem o terceiro elemento da produção do espaço, identificam-se com as dimensões simbólicas da cidade. Estão no espaço, mas não apenas em termos físicos, pois referem-se à sua dimensão "espiritual", para usar o termo apresentado por Rossi (2001, p.16). Este é o

³⁰ Grifos do original

³¹ Mas não os "mapas" no sentido pretendido por Martín-Barbero (2001).

³² SAUSSURE, Ferdinand. *Cours de linguistique générale*, ed. por Ch. Bally e A. Sechehaye, Éditions Payot, Paris, 1922.

[...] espaço dos “habitantes”, dos “usuários”, mas também de certos artistas e talvez dos que *descrevem* e acreditam somente descrever: os escritores, os filósofos. Trata-se do espaço dominado, portanto, suportado, que a imaginação tenta modificar e apropriar. (LEFEBVRE, 2000, p. 40)

Este espaço, portanto, compreende a dimensão expressiva, a dimensão *vivida* pela qual os seres se afirmam em seu ambiente. Como dissemos, estes três momentos têm igual importância dentro da estrutura dialética proposta, mas se revezam: ora um, ora outro, assumem um papel preponderante sobre os outros. Sobre a interação entre estes três momentos, Lefebvre (2000, p.45) escreve:

Pode-se supor que a prática espacial, as representações do espaço e os espaços de representação intervêm diferentemente na produção do espaço: segundo suas qualidades e propriedades, segundo as sociedades (modo de produção), segundo as épocas. As relações entre esses três momentos – o percebido, o concebido, o vivido – nunca são simples, nem estáveis, tampouco são, mais “positivas”, no sentido em que esse termo opor-se-ia ao “negativo”, ao indecifrável, ao não-dito, ao interdito, ao inconsciente. Esses momentos e suas conexões cambiantes são conscientes? Sim, e contudo malconhecidos. Pode-se declará-los “inconscientes”? Não, pois geralmente são ignorados, e a análise os retira da sombra, com risco de equívocos. Tais conexões, das quais sempre é preciso falar, o que não equivale a saber, mesmo “inconscientemente”.

Assim, as relações sociais, e as contradições espaciais decorrentes, se evidenciam, se compreendem, "segundo as épocas", "segundo as sociedades", segundo o "modo de produção". A prática social, significativa, pressupõe que o espaço reúna a produção material: produção conduzida pelas necessidades, e determinada pelos conhecimentos acumulados, bem como pelo trabalho. Mas ele reúne, também, o processo criador, de forma mais livre, processo que produz obras "de sentido e de gozo", obras produzidas quando "cessa o trabalho ditado pelas necessidades cegas e imediatas" (LEFEBVRE, 2000, p.114).

É nesta direção que podemos visualizar a *Projeção Mapeada Urbana* como uma manifestação do *espaço vivido*, dos *espaços de representação*, como veremos na sequência.

2.3 Projeção Mapeada Urbana: espaço de representação no contexto da cidade ocidental contemporânea

A cidade deve ser entendida, para nossos propósitos, em termos de espaço e tempo. Apresentamos, no subcapítulo anterior, a noção de Lefebvre de espaço e tempo sociais, mas nos resta responder em que espaço e em que tempo estamos considerando a cidade.

Nosso objeto de estudo é uma prática artística que se insere no contexto da cidade ocidental contemporânea, este dado já ficou explícito. Mas, exatamente, a que "modelo" de cidade nos referimos?

Precisamos esclarecer que as noções de espaço social e de produção de espaço de Lefebvre se referem principalmente ao modelo de cidade erigido pelo modo de produção capitalista, que origina o que o autor denomina como "espaço abstrato". Este espaço abstrato funciona como um conjunto de relações formais, definido por regras (como as da linguagem arquitetônica e urbanística) que remetem a uma "sobre-significância que escapa ao sentido: o funcionamento do capitalismo, ao mesmo tempo estilhaçante e dissimulado" (LEFEBVRE, 2000, p.48). Ele não pode, portanto, ser entendido apenas em função do percebido, conforme aponta Lefebvre (2000, p.49):

Sua abstração nada tem de simples: ela não é transparente e não se reduz nem a uma lógica, nem a uma estratégia. Sua abstração não coincide nem com a do signo, nem com a do conceito que funciona negativamente. Esse espaço carrega a negatividade em relação ao que o precede e o suporta: o histórico, o religioso-político. [...] Esse espaço abstrato funciona positivamente em relação a suas implicações: técnicas, ciências aplicadas, saber ligado ao poder. Ele é mesmo idêntico ao lugar, o meio, o instrumento dessa "positividade".

Neste ambiente, a razão técnica fornece incentivos a uma constante programação de hábitos, direcionados preferencialmente para a produção e o consumo, produzindo uma sociedade burocrática de consumo dirigido. Os espaços constituídos pelos instrumentos de tal lógica sugerem a padronização

e o individualismo desta racionalidade, sendo, assim, espaços abstratos, antecipados pela razão estética e pelo poder das imagens.

O espaço abstrato se constrói sobre o espaço histórico. Este "espaço histórico", seja ele proveniente dos múltiplos desdobramentos no tempo e no espaço da *pólis* da Antiguidade Clássica, ou mesmo dos núcleos urbanos formados em decorrência da expansão colonialista europeia, permanece como resíduo, como "sedimento" (LEFEBVRE, 2000, p.47), suplantado pela cidade dita moderna ou pós-industrial. Neste espaço, as contradições históricas são modificadas, atenuadas ou agravadas, e novas contradições surgem.

As reproduções do espaço, que reconfiguram constantemente o espaço abstrato, o espaço da "modernidade", não desintegram completamente as contradições da realidade percebida; ao contrário, originam novos conflitos provenientes da própria lógica econômica e política. Ergue-se o espaço das diferenças, desmembrado pela resposta das sociedades locais à imposição de uma ordem externa. Entretanto, a ordem local, que se refere aos espaços de representação, aos espaços vividos, revela as particularidades que não podem ser contidas pela abstração do espaço.

Assim, as manifestações que se referem ao espaço vivido não podem ser entendidas exclusivamente como respostas que (re)alimentam a racionalidade abstrata e seus efeitos, ou seja, como práticas que são apropriadas por esta razão. Para Lefebvre (1974) tal entendimento não é aplicável quando os espaços de representação incorporam os espaços percebido e concebido, visto que aqueles podem de fato conter a abstração, retraindo as condições artificiais do conceito de espaço e revelando as contradições ocultas.

Esta constatação nos é crucial, pois o artista de PMU atua sobre o espaço percebido e concebido por intermédio de um discurso artístico que remete ao universo dos *espaços vividos*, dos *espaços de representação*. É na dimensão do espaço vivido que figuram as formas de expressão artística que atuam sobre o ambiente urbano (LEFEBVRE, 2000, p.40). O espaço vivido pode marcar as diferenças provenientes do modo de vida programado pelo espaço abstrato.

Neste sentido, Lefebvre (2000, p.119) lança a pergunta: "Pode-se desenhar as contradições de uma sociedade sobre as superfícies murais de outra maneira que em grafite?"

No que diz respeito à prática do grafite, podemos considerá-la como uma situação em que o espaço social manifesta uma expressão mais concreta do espaço vivido, quando entendido pelo domínio do ser humano sobre o objeto, ou seja, quando o objeto é apropriado pela corporeidade das práticas humanas e absorvido ao *vivido*. O grafite mostra que os espaços de representação podem se opor ao homogêneo e contemplar o uso social. Da mesma forma que, no entendimento cultural de representação, os significados não são fixos (HALL, 1997b), não existe estabilidade absoluta de significados na dimensão do espaço abstrato. Em decorrência, é possível perceber que, sobre este espaço, erguem-se práticas, como a do grafite, que o contradizem.

Também a Projeção Mapeada Urbana se configura como uma prática concernente aos "espaços de representação"? Consideramos que sim, ao menos potencialmente, pois esta é uma manifestação em que os artistas têm a possibilidade de intervir, por intermédio de recursos audiovisuais, sobre o espaço abstrato de Lefebvre. Estes artistas intervêm, simultaneamente, sobre os aspectos materiais (as formas geométricas em si, ou seja, o aspecto visual) e simbólicos (os conjuntos de significados que provém das relações entre as pessoas, o ambiente construído e as imagens projetadas) dos fatos urbanos.

Para podermos explorar o conteúdo poético destas intervenções, precisamos voltar a uma afirmação que temos feito com certa frequência no texto, e desenvolvê-la: um fato urbano, no contexto da cidade ocidental contemporânea, possui significados. Mas que significados são estes? Como eles se manifestam materialmente?

Os estudos de morfologia urbana e de desenho urbano podem nos dar algumas respostas. Contudo, ao explorarmos, mesmo que superficialmente, os conceitos mentais de "rua larga" e "rua estreita", vinculados à noção de imagem da cidade desenvolvido por Lynch (1961), tivemos uma pequena amostra da dificuldade (ou impossibilidade) de se chegar a um consenso, ainda mais se considerarmos que os significados não estão no objeto, mas em suas representações. As interpretações de um fato urbano dependem dos mapas

conceituais de quem os analisa ou percebe. Depende, portanto, de fatores culturais.

Contudo, depende também dos códigos "dominantes" empregados em sua constituição, que são, de certa forma, possíveis de identificar. Os códigos do espaço abstrato: visíveis, mesmo que dissimulados. Lefebvre (2000, p.117) questiona:

O espaço é significativo? Certamente. De quê? Do que é necessário fazer ou não fazer. O que remete ao poder. Mas a mensagem do poder é sempre confusa, voluntariamente. Ela se dissimula. O espaço não diz tudo. Ele diz sobretudo o interdito (o inter-dito). Seu modo de existência, sua "realidade" prática (incluindo sua forma) difere radicalmente da realidade (do ser-lá) de um objeto escrito, de um livro. Resultado e razão, produto e produzindo, é também uma aposta, um lugar de projetos e de ações colocados em jogo por essas ações (estratégias), objeto, portanto, de apostas sobre o tempo futuro, apostas que se dizem, mas jamais completamente.

O autor se refere à possibilidade de uma interpretação "linguística" do espaço abstrato. Não iremos nos ater com detalhes a esta consideração, pois elas fugiriam dos objetivos propostos³³ e nos interessam aqui os desdobramentos do raciocínio. Neste sentido, se um espaço é feito, por determinada instituição social, para "ser lido" de uma determinada forma, esta leitura induzida "dissimula intenções e ações estratégicas" (LEFEBVRE, 2000, p.118). Por exemplo:

A monumentalidade impõe sempre uma evidência legível; ela diz o que ela quer; ela esconde muito mais. Político, militar, no limite fascista, o monumento abriga a vontade de potência e o arbitrário do poder sob signos e superfícies que pretendam exprimir a vontade e o pensamento coletivos. E que ocultam, ao mesmo tempo, o possível e o tempo. (Ibid.)

Assim, o "não dito" pelo espaço abstrato pode ser "dito" pela arte urbana, ou, em nosso caso, pela Projeção Mapeada Urbana. Segundo Tânia Bloomfield (2012, p.61), propor "heterotopias no espaço contraditório às isotopias, é uma das práticas mais comuns dos artistas no ambiente urbano". Isto quer dizer que sobre as isotopias, ou seja, sobre os espaços homogêneos da lógica racionalizante apropriada pelas instituições políticas e econômicas, que reduzem o espaço social ao limite do plano, da planificação, os artistas urbanos contrapõem heterotopias, espaços que diferenciam, que promovem

³³ Embora possam constituir referencial para pesquisas futuras.

rupturas, num processo que pode conduzir à uma possível utopia (u-topia): o "não-lugar", ou "o lugar do que não tem ou não tem mais lugar, o absoluto, o divino, o possível" (LEFEBVRE, 2000, p.133). O lugar da consciência, do discurso poético. Espaço da arte.

2.4 Duas visões poéticas sobre os modos de vida na metrópole contemporânea

No intuito de estabelecer uma imagem, mesmo que em suas linhas gerais, do ambiente a que estamos nos referindo, ou seja, o da metrópole contemporânea, recorreremos à descrição literária do escritor português José Saramago (2000). Jamais conseguiríamos, num texto acadêmico, reproduzir as nuances presentes nos trechos reproduzidos a seguir, selecionados do romance "A Caverna":

A região é fosca, suja, não merece que a olhemos duas vezes. Alguém deu a estas enormes extensões de aparência nada campestre o nome técnico de Cintura Agrícola, e também, por analogia poética, o de Cintura Verde, mas a única paisagem que os olhos conseguem alcançar nos dois lados da estrada, cobrindo sem solução de continuidade perceptível muitos milhares de hectares, são grandes armações de tecto plano, retangulares, feitas de plástico de uma cor neutra que o tempo e as poeiras, aos poucos, foram desviando ao cinzento e ao pardo. [...] Marçal Gacho afastou discretamente a manga esquerda do casaco para olhar o relógio, está preocupado porque o trânsito se torna pouco a pouco mais denso e porque sabe que daqui para diante, quando entrarem na Cintura Industrial, as dificuldades aumentarão. [...] Fez virar a furgoneta para uma rua paralela reservada à circulação local, Vamos atalhar caminho por aqui, disse, se a polícia nos perguntar por que saímos da estrada, recorda-te da combinação, temos um assunto a tratar numa destas fábricas antes de chegarmos à cidade. [...] Felizmente, apesar dos temores e dos avisos, nunca tinham sido mandados parar pela polícia [...] Não imaginavam, um e outro, que fosse precisamente o uniforme de guarda do Centro que Marçal Gacho envergava o motivo da continuada tolerância ou da benévola indiferença da polícia de trânsito, que não era simples resultado de acasos múltiplos ou de teimosia da sorte.

[...] Depois da Cintura Industrial principia a cidade, enfim, não a cidade propriamente dita, esta avista-se lá adiante, tocada como uma carícia pela primeira e rosada luz do sol, o que aqui se vê são aglomerações caóticas de barracas feitas de quantos materiais, na sua maioria precários, pudessem ajudar a defender das intempéries, sobretudo da chuva e do frio, os seus mal abrigados moradores. É, no dizer dos habitantes da

cidade, um lugar assustador. De tempos a tempos, por estas paragens, e em nome do axioma clássico que prega que a necessidade também legisla, um camião carregado de alimentos é assaltado e esvaziado em menos tempo do que leva a contá-lo. O método operativo, exemplarmente eficaz, foi elaborado e desenvolvido depois de uma aturada reflexão colectiva sobre o resultado dos primeiros intentos, malogrados, como logo se tornou óbvio, por um total ausência de estratégia, [...] A solução do problema, efectivamente genial, como à boca pequena foi reconhecido pelas próprias autoridades policiais, consistiu em dividirem-se os assaltantes em dois grupos, um tático, outro estratégico, e em estabelecer duas barragens em lugar de uma, começando o grupo tático por cortar rapidamente a estrada depois de um camião suficientemente separado dos outros, e logo o grupo estratégico, umas centenas de metros mais adiante, informado adrede por um sinal luminoso, com ligeireza igual montava a segunda barragem, onde o veículo condenado pelo destino não tinha outro remédio que deter-se e deixar-se roubar. [...] As barragens eram feitas com grandes pedregulhos transportados em padiolas, que alguns dos próprios assaltantes, jurando e trejurando que não tinham nada a ver com o sucedido, vinham depois ajudar a retirar para a berma da estrada, Essa gente é que dá má fama ao nosso bairro, nós somos pessoas honestas, diziam, e os condutores dos outros camiões, ansiosos por que lhes limpassem o caminho para não chegarem tarde ao Centro, só respondiam, Pois, pois. A tais acidentes de percurso, sobretudo porque circula quase sempre por estes sítios à luz do dia, tem sido poupada a furgoneta de Cipriano Algor. Pelo menos, até hoje. De facto, porque as louças de barro são as que mais geralmente vão à mesa do pobre e mais facilmente se partem, o oleiro não está livre de que uma mulher, das muitas que mal-vivem nestas barracas, se lembre de dizer um dia deste ao chefe da família, Estamos a precisar de pratos novos, ao que ele de certeza responderá, Vou tratar disso, passa por aí às vezes uma furgoneta que tem escrito por Olaria, é impossível que não leve pratos, E púcaros, acrescentará a mulher, aproveitando a maré favorável, E púcaros, não me esquecerei. (SARAMAGO, 2000, p.12-16)

O romance do qual reproduzimos estes excertos pertence à fase em que Saramago começou a desenvolver enredos que não eram conduzidos em épocas e lugares determinados, fase iniciada com "Ensaio Sobre a Cegueira" (1995). Nesse período, entre 1995 e 2005, Saramago investiga profundamente os caminhos e descaminhos da sociedade contemporânea, questionando o modo de produção vigente, bem como o papel da existência humana. Em "A Caverna", os personagens principais vivem numa aldeia, dezenas de quilómetros distante do centro metropolitano fictício, representado poeticamente por uma construção de proporções gigantescas, e sempre em

expansão, que concentra as relações econômicas de toda a região. Esta construção, o "Centro", seria uma metáfora do "espaço abstrato", utilizando a expressão de Lefebvre.

Na passagem transcrita, os personagens estão no trajeto Aldeia - Centro. Queremos atentar para algumas situações narradas pelo autor, referentes a dois aspectos: (a) as relações interpessoais que ocorrem no espaço construído; (b) as decisões e práticas dos indivíduos ou grupos em sua relação com o espaço (abstrato, mas também o vivido). Percebemos que o tempo está sempre presente, na necessidade de locomoção rápida dos motoristas, na pressa de Marçal Gacho, nas estratégias encontradas para que se possa circular com mais tranquilidade. Neste último aspecto, em que os personagens decidem, como o fazem costumeiramente, seguir por um caminho pelo qual não poderiam, legalmente, notamos uma transgressão individual em nome do tempo da produção, ditado pelo espaço abstrato. Esta transgressão, necessária para adequar o tempo pessoal de Cipriano e Marçal ao tempo imposto pelo Centro, é tolerada pelos agentes fiscalizadores do fato urbano destinado à circulação, a auto-estrada, por ser identificada uma relação de semelhança de classe entre os policiais (agentes do Estado) e o guarda Marçal (agente do Centro).

Pelas descrições do trajeto, podemos visualizar a estrutura desta metrópole imaginada. Uma cidade radial, em que a produção de alimentos e a produção industrial estão na periferia, a qual abriga também bolsões de pobreza e miséria, uma das contradições do espaço abstrato. Contradição espacial presente em várias regiões metropolitanas "reais" do mundo ocidental. Na região periférica fictícia, os habitantes, que vivem em situações muito precárias, se apropriam do espaço isotópico, e dão seguimento a práticas que desafiam o poder político e econômico vigente; estabelecem "heterotopias", não no sentido artístico, mas no sentido do espaço vivido, no interior do processo que identificamos como "espaço das diferenças", na página 55.

Devemos, entretanto, considerar as "licenças poéticas" do escritor, especialmente no que diz respeito à figura do "Centro". As relações de poder na cidade contemporânea são muito mais complexas. Mas a visão de Saramago parece ser representativa de relações que ocorrem em muitos centros metropolitanos contemporâneos. Por exemplo, bloqueios de

estradas são uma prática comum no Brasil, não necessariamente nas condições narradas pela descrição literária que utilizamos, mas geralmente como forma de protesto, como podemos observar na Figura 12. Este é um registro fotográfico do bloqueio de estrada, realizado em Julho de 2013, feito por caminhoneiros insatisfeitos com suas condições de trabalho. A imagem se refere ao bloqueio realizado no estado de Minas Gerais, mas os protestos se estenderam também pelos estados do Paraná, São Paulo, Santa Catarina, Espírito Santo e Mato Grosso (PROTESTO, 2013).

Todas estas considerações partem de um ponto de vista sobre o todo territorial da metrópole contemporânea, uma visão que contempla algumas das relações gerais da sede econômica e política com as cidades em sua região de influência, e que narra como alguns grupos de habitantes desenvolvem suas vidas no espaço no qual se inter-relacionam. As práticas sociais identificadas, fictícias, mas baseadas no olhar crítico de Saramago sobre o mundo contemporâneo ocidental, revelam diferenças, por vezes expressas no espaço, fisicamente, por meio de heterotopias.



Figura 12 - Brasil, Minas Gerais, 2013. Protesto de caminhoneiros.

FONTE: Gazeta do Povo Online. Disponível em:<

<http://www.gazetadopovo.com.br/vidaecidadania/conteudo.phtml?id=1387000>> Acesso em 10 jan. 2014.

Passamos, agora, a ajustar nossas lentes para enquadrar o centro urbano propriamente dito, conduzindo à próxima descrição poética considerada. Desta vez, não da literatura, mas do cinema.

No filme "*Medianeras: Buenos Aires da era do amor virtual*" (2011), os personagens Martín e Mariana narram suas experiências na capital argentina. Ambos vivem sós, na região central da cidade. Transcrevemos as descrições de Martín sobre o espaço em que vive:

Buenos Aires cresce descontrolada e imperfeita. É uma cidade superpovoada num país deserto. Uma cidade onde se erguem milhares e milhares de edifícios, sem nenhum critério. Ao lado de um muito alto, tem um muito baixo. Ao lado de um racionalista, tem um irracional. Ao lado de um em estilo francês, tem um sem estilo. Provavelmente essas irregularidades nos refletem perfeitamente. Irregularidades estéticas e éticas. Estes edifícios, que se sucedem sem lógica, demonstram total falta de planejamento. Exatamente assim é a nossa vida, que construímos sem saber como queremos que fique. Vivemos como quem está de passagem em Buenos Aires. Somos criadores da cultura do inquilino. Edifícios menores para dar lugar a outros prédios, ainda menores. Os apartamentos se medem por cômodos, vão daqueles excepcionais, com sacada, sala de recreação, quarto de empregada e depósito, até a quitinete ou "caixa de sapato". Os edifícios, como muita coisa pensada pelo homem (sic), servem para diferenciar uns dos outros. Existe a frente e existe o fundo. Andares altos e baixos. Os privilegiados são identificados pela letra A, excepcionalmente B. Quanto mais à frente no alfabeto, pior o apartamento. Vistas e claridade são promessas que poucas vezes se concretizam. O que se pode esperar de uma cidade que dá as costas ao seu rio? É certeza que as separações e os divórcios, a violência familiar, o excesso de canais a cabo, a falta de comunicação, a falta de desejo, a apatia, a depressão, os suicídios, as neuroses, os ataques de pânico, a obesidade, a tensão muscular, a insegurança, a hipocondria, o estresse e o sedentarismo são culpa dos arquitetos e incorporadores. Destes males, exceto o suicídio, todos me acometem. (MEDIANERAS, 2011)

Martín mora num dos apartamentos muito pequenos que descreve, com pouca claridade e nenhuma vista. Suas reflexões sobre o viver na metrópole contemporânea ecoam percepções de um ser solitário diante de uma realidade múltipla. O diretor deste filme, Gustavo Taretto, explica que a temática central é a "solidão que sentimos quando estamos rodeados de desconhecidos" (SERAGUSA, 2011). Na narração que transcrevemos, ficam evidentes as impressões do personagem sobre problemas de saúde potencialmente provocados por um ambiente hostil à socialização.

Em suas descrições sobre o ambiente construído da capital portenha, destacamos a heterogeneidade, a multiplicidade de expressões arquitetônicas que tentam imprimir uma característica de diferenciação em relação ao

ambiente circundante (Figura 13). Mas esta é uma diferenciação condizente, de certa forma, com o espaço abstrato (a diferenciação de renda, por exemplo, e também a de estilos arquitetônicos), pois a cidade é conformada pelas representações do espaço³⁴ que a estruturam, por decisões políticas e econômicas, como as que fazem a cidade virar as "costas ao seu rio". Mas também podemos perceber estas diferenciações de outras maneiras.



Figura 13 - Vista de Buenos Aires.
FONTE: MEDIANERAS, 2011.

Medianera é o nome que se dá às paredes de divisa entre imóveis, paredes cegas, sem aberturas. Pelas leis argentinas, não se pode abrir janelas nestas paredes³⁵. Situação idêntica à que acontece em códigos de obras municipais no Brasil³⁶. Contudo, esta é uma prática que pode ser comumente observada nos edifícios de Buenos Aires (Figura 14).

³⁴ Cf. Lefebvre.

³⁵ Este é o tema de outro filme argentino, *El Hombre de al Lado*, de 2009, dirigido por Mariano Cohn e Gastón Duprat.

³⁶ Condição expressa também pelo Código Civil, que, no Art. 1301, estabelece: "É defeso abrir janelas, ou fazer eirado, terraço ou varanda a menos de metro e meio do terreno vizinho (BRASIL, 2002).



Figura 14 - Buenos Aires, vista de aberturas irregulares sobreparedes de divisa.
Fonte: MEDIANERAS, 2011.

Paredes com amplas dimensões, geralmente sem tratamento estético, são em muitos casos deixadas à própria sorte, sem manutenção. Sob a ação do tempo, viram "espaços de ninguém". Representam uma contradição do espaço abstrato, definido pelas leis urbanísticas e concebido pelas leis de mercado. Por um lado, as leis que impedem a abertura de janelas nas paredes de divisa prezam pela privacidade dos imóveis laterais. Mas também acabam por restringir as condições de iluminação natural e ventilação das unidades que não possuem abertura para a frente ou para os fundos do terreno, situação que se replica nas soluções arquitetônicas empregadas pelos incorporadores e construtores em nome do aproveitamento máximo de espaço.³⁷

A personagem Mariana, arquiteta, narra suas impressões sobre as *medianeras*:

Todos os edifícios, absolutamente todos, têm uma fachada inútil. Não serve para nada, não dá para a frente nem para o fundo. A *medianera*. Superfícies que nos dividem e lembram a passagem do tempo, a poluição e a sujeira da cidade. As *medianeras* mostram nosso lado mais miserável. Refletem a inconstância, as rachaduras, as soluções provisórias. É a sujeira que escondemos debaixo do tapete. Só nos lembramos delas às vezes, quando, submetidas ao rigor do tempo, elas aparecem sob os anúncios. Viraram mais um meio de

³⁷ Percepção pessoal do pesquisador baseada em sua experiência profissional. Um estudo neste sentido pode ser viável, mas no presente caso extrapola os objetivos definidos.

publicidade que, em raras exceções, conseguiu embelezá-las. Em geral, são indicações dos minutos que nos separam de supermercados ou de lanchonetes. Anúncios de loterias que prometem muito em troca de quase nada. Ultimamente, lembram a crise econômica que nos deixou assim, sem emprego [*vistas de anúncios informando espaços disponíveis para propaganda*]. Para a opressão de viver em apartamentos minúsculos, existe uma saída. Uma rota de fuga. Ilegal, como toda rota de fuga. Em clara desobediência às normas de planejamento urbano, abrem-se minúsculas, irregulares e irresponsáveis janelas que permitem que alguns milagrosos raios de luz iluminem a escuridão em que vivemos. (MEDIANERA, 2011)

Martín e Mariana rebelam-se contra a falta de luz natural e de vista que vivenciam, e resolvem abrir uma janela nas suas respectivas *medianeras* (na Figura 15, a vista da janela aberta por Mariana a partir da janela aberta no apartamento de Martin).

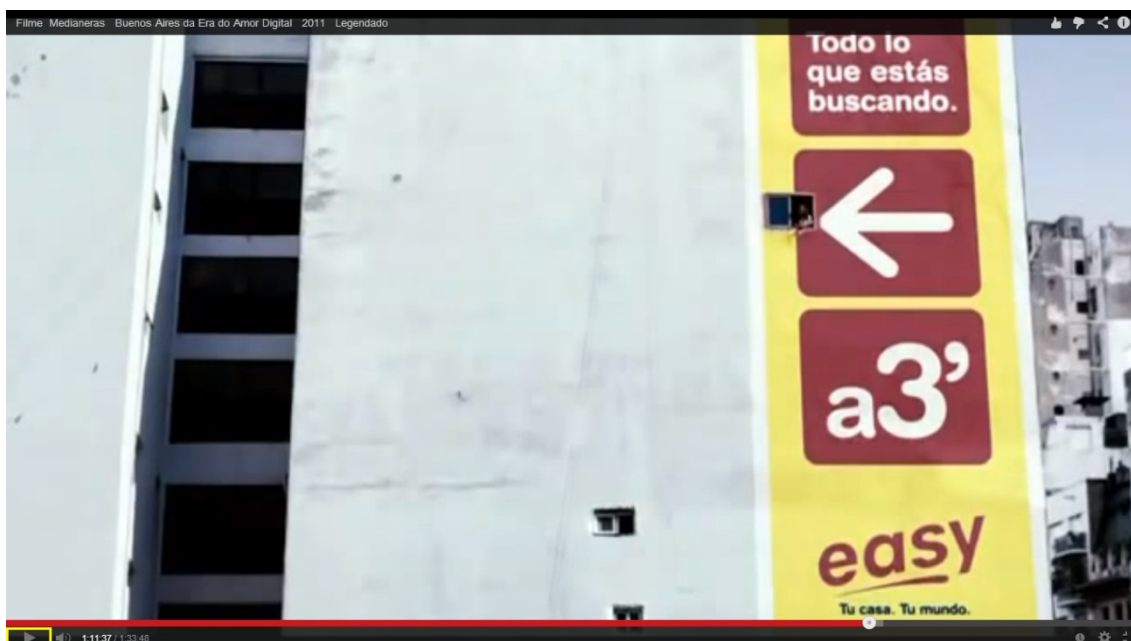


Figura 15 - Vista da janela aberta pela personagem Mariana em sua *medianera*.
 FONTE: MEDIANERAS, 2011.

A janela, na metáfora proposta pelo filme, pode ser interpretada como uma abertura de Martín e de Mariana para a vida, uma abertura para a socialização que permite que ambos se conheçam pessoalmente. Uma ponta de felicidade frente às adversidades da vida na metrópole. Mas também podemos pensar nas janelas de Martín e Mariana como heterotopias, como atos de diferenciação frente às condições insalubres de seus apartamentos, e

do ambiente urbano. Espaços de representação, que se manifestam contrariamente às representações do espaço impostas pelas leis e pelo mercado imobiliário.

Na narrativa cinematográfica que nos serviu de referência, mas também em nossas observações do espaço urbano cotidiano, as paredes de divisa constituem potenciais suportes para espaços de representação. Uma superfície sobre a qual o espaço vivido pode florescer, mesmo que por vezes de maneira improvisada e precária. Também este é um espaço possível para representações artísticas urbanas, como veremos. Manifestações que oferecem novos olhares para a cidade. Manifestações do espaço vivido.

3 ARTICULAÇÕES HISTÓRICO-CULTURAIS DA PROJEÇÃO MAPEADA URBANA

Como dissemos na introdução, não partimos da pretensão de estabelecer um recorte preciso e estaque do que seria a Projeção Mapeada Urbana. Mesmo afirmando que se trata de uma manifestação artística com características bem definidas, não podemos compreendê-la sem traçar as suas conexões com outras práticas do universo artístico. Estas conexões são de ordem histórica e cultural, e para explicá-las, utilizamos noção teórica de articulação desenvolvida por Ernesto Laclau e interpretada por Stuart Hall e outros autores dos Estudos Culturais, que será explicitadamente à frente.

As características fundamentais que dão forma ao nosso entendimento de Projeção Mapeada, conforme apresentadas na introdução, são: (a) co-dependência entre as imagens-luz e seu suporte; e (b) interferência no processo de percepção do suporte. Sobre estas particularidades, que definem um conjunto maior de intervenções, especificamos que estamos considerando as projeções realizadas no contexto urbano, ou seja, sobre as fachadas dos edifícios, monumentos, sobre os fatos urbanos, enfim. Desta forma, naseção anterior, desenvolvemos algumas considerações teóricas a respeito do ambiente construído, destacando certos questionamentos feitos sobre os problemas urbanos da cidade contemporânea.

Começamos agora a investigar os processos que definem a prática de PMU, entendida enquanto um fenômeno cultural. Nossa análise parte de algumas considerações sobre os usos de artefatos enquanto formas de mediação do pensamento artístico. Posteriormente, analisamos a constituição das projeções de imagens como uma forma de representação visual, bem como os principais saltos qualitativos das tecnologias de projeção de imagens, dando atenção a alguns usos em particular. E finalizamos com uma contextualização da PMU no âmbito do universo complexo e incerto da arte contemporânea, traçando articulações com a arte urbana, com a *artefite-specific* e com a prática do *VJing*.

3.1 Considerações sobre a relação artista-artefato tecnológico

A busca por entender as relações entre tecnologias e práticas artísticas nos conduziu à investigação inicial sobre o papel do artista frente à realidade contemporânea, caracterizada pelo tecnocentrismo (SILVEIRA, 2011). Nesta direção de pensamento, destacamos que a relação do artista como mero usuário de artefatos técnicos é uma prática posta em evidência no ensaio "A Filosofia da Caixa Preta" (FLUSSER, 1985). O autor critica esta postura, ao afirmar que, agindo como operador de aparelhos, como "funcionário", o artista³⁸ restringe seu papel interventor. Para Flusser, o aparelho contém um "programa" pré-definido, a partir do qual o artista que dele se apropria irá atuar. Quanto a este aspecto que precederia o uso, Flusser (1985, p.16) considera que

[...] os programadores de determinado programa são funcionários de um metaprograma, e não programam em função de uma decisão sua, mas em função do metaprograma. De maneira que os aparelhos não podem ter proprietários que os utilizem em função de seus próprios interesses, como no caso das máquinas. O aparelho fotográfico funciona em função dos interesses da fábrica, e esta, em função dos interesses do parque industrial. E assim *ad infinitum*. Perdeu-se o sentido da pergunta: quem é o proprietário dos aparelhos. O decisivo em relação aos aparelhos não é quem os possui, mas quem esgota o seu programa.

O papel do artista que se vale destes aparelhos deve ser o de "esgotar o programa", no sentido de operar contra, de revelar as potencialidades do aparelho que não podem ser diretamente apreendidas. Seria o papel do artista interventor. No que diz respeito à fotografia, Flusser (1985, p.41) destaca que

[...] os fotógrafos assim chamados experimentais [...] sabem [...] que os problemas a resolver são os da imagem, do aparelho, do programa e da informação. Tentam, conscientemente, obrigar o aparelho a produzir imagem informativa que não está em seu programa. Sabem que sua práxis é estratégia dirigida contra o aparelho. Mesmo sabendo, contudo, não se dão conta do alcance de sua práxis. Não sabem que estão tentando dar resposta, por sua práxis, ao problema da liberdade em contexto dominado por aparelhos, problema que é, precisamente, tentar opor-se.

³⁸ Flusser se refere especificamente aos fotógrafos, mas podemos ampliar a discussão para outras expressões artísticas.

Assim, nosso interesse nas relações de uso dos aparelhos de projeção³⁹ se faz preponderante, e é a partir deste ponto de vista que o presente capítulo deve ser lido, mesmo quando estiverem sendo descritos momentos históricos ou aperfeiçoamentos tecnológicos. Foram evidenciadas algumas utilizações dos equipamentos de projeção ao longo da história, da câmara escura ao cinematógrafo, e observamos, entre outras questões, as condições em que o projetor de cinema foi deslocado de seu ambiente "de origem", as salas de cinema, ambiente este determinado pela indústria do entretenimento. Esta ação foi desempenhada por um dos ícones da arte contemporânea, Andy Warhol, num gesto simbólico que alude ao próprio questionamento do "lugar" da sua arte na sociedade norte-americana dos anos 1960.

Neste sentido, devemos ressaltar que a relação de uso, a relação artista-artefato, seja na direção de transgredir ou de reafirmar os valores dominantes presentes na constituição da ferramenta, é condicionada ao contexto cultural no qual as diversas práticas mediadas pelos artefatos são desempenhadas, e se manifesta de diferentes formas na expressão artística materializada. Ao observarmos uma obra, seja ela uma pintura renascentista, uma exibição de videoarte, ou qualquer outra forma de expressão, devemos sempre considerar as condições em que esta obra foi concebida, pois seus sentidos repousam sobre os mapas de significados que organizam as práticas sociais vividas pelos artistas. Para Geertz (2002, p.165):

A capacidade de uma pintura de fazer sentido (ou de poemas, melodias, edifícios, vasos, peças teatrais, estátuas), que varia de um povo para outro, bem assim como de um indivíduo para outro, é, como todas as capacidades plenamente humanas, um produto da experiência coletiva que vai bem mais além dessa própria experiência. [...] A participação no sistema particular que chamamos de arte só se torna possível através da participação no sistema geral de formas simbólicas que chamamos de cultura, pois o primeiro sistema nada mais é que um setor do segundo.

Se, como Geertz afirma, a arte é um setor do sistema mais amplo denominado "cultura", deve-se atentar para os elementos que constituem os mapas de significados incorporados à manifestação artística que se deseja

³⁹ E, num segundo plano, dos equipamentos de computação, embora tenhamos explorado com mais detalhes o caso dos aparelhos de projeção, por ser este nosso interesse específico.

investigar. No caso da Projeção Mapeada, a presença dos aparelhos eletrônicos no discurso artístico pode ser interpretada em seus sentidos culturais, ou seja, tomando como fundamento os sentidos que estas tecnologias assumem ao penetrarem na realidade social da qual os artistas fazem parte.

Desta forma, podemos assumir que a presença das novas mídias tecnológicas no universo das artes está profundamente relacionada ao processo de disseminação maciça dos meios de comunicação eletrônicos nas sociedades atuais. Este pode ser um indicativo de que qualquer olhar sobre a produção artística recente deve se voltar a este fenômeno, pois os significados e práticas que formam a base da vida contemporânea estão profundamente integrados a estes meios tecnológicos.

Podemos pensar nos aparelhos que compõem as mídias eletrônicas como meios de origem e de reprodução de significados que foram absorvidos e apropriados em nossas práticas sociais, em nossas "culturas". As tecnologias de reprodução mecânica, e posteriormente as eletrônicas, permitiram uma considerável expansão, em termos de volume e variedade, de significados a serem transportados. Este processo "abriu uma nova fronteira na vida cultural moderna e transformou completamente o processo de 'produção de significado' que [...] está no coração da cultura" (DU GAY et al., 1997, p.23)⁴⁰.

Contudo, esta multiplicidade de opções oferecida pelos aparelhos eletrônicos é contraditória, e nem sempre contribui positivamente no processo artístico. A diversidade de representações possibilitada pelos novos meios não conduz, por si só, a uma possível nova consciência artística, como expõe Arlindo Machado (2007, p.54):

De repente, nos damos conta de uma multiplicidade vertiginosa. ao nosso redor, de trabalhos realizados com mediação tecnologia pesada. Mas o que prometia aflorar como um período intensivo de descoberta e invenção logo se revelou uma fase de rotinas já cristalizadas na história da arte, quando não um retorno do conformismo e da integração de valores dominantes. O grosso da nova produção parece hoje marcada por uma impressionante padronização, por uma uniformidade generalizada, como se o que estivesse em jogo fosse uma espécie de estética do *merchandising*, em que cada trabalho deve fazer nada mais que uma demonstração das qualidades do *hardware* ou das potencialidades do *software*.

⁴⁰ Original em inglês, tradução nossa.

Mas não podemos esquecer dos artistas que questionam a onipresença dos artefatos tecnológicos na vida moderna e lançam um olhar crítico sobre suas funcionalidades. Esta característica pode ser encontrada em artistas do início do século passado, dos quais destacamos Marcel Duchamp (1887 - 1968). Seu controverso *Ready-Made* "A Fonte", de 1917 (Figura 16), certamente afronta o gosto pela obra de arte "tradicional" da época, mas revela também outra intenção. O que está em jogo nesta obra, num primeiro momento, é a própria função do objeto cotidiano, quando retirado desta posição.



Figura 16 - Marcel Duchamp, A Fonte, 1917.

FONTE: Forbes

Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/jonathonkeats/2013/02/28/picasso-vs-duchamp-what-every-ceo-and-politico-should-know-about-the-art-rivalry-of-the-century/>>. Acesso em: 15 jan. 2014.

Para Umberto Eco (2004, p.377), o trabalho de Duchamp representa uma resposta crítica à sujeição humana ao objeto de uso, numa época marcada pelo estímulo ao consumo conduzido pela alta capacidade de reprodução de mercadorias. O urinol de Duchamp oferece, neste contexto, um paradoxo relativo à subserviência do objeto à sua função: ao desfuncionalizar o objeto cotidiano, Duchamp o refuncionaliza como obra de arte.

Podemos pensar na obra de Duchamp como um questionamento ao próprio conceito de arte, que desloca a atenção do objeto em si para a ideia que se faz do objeto, e para o porquê de aquele objeto ser ou não arte. Neste caso, a operação artística não consiste na manipulação da matéria com a finalidade de produzir objetos; consiste, antes, numa ruptura do entendimento de arte da época, desmascarada como uma "ficção da sociedade burguesa" (BELTING, 2012, p.291), atitude que, ao mesmo tempo, sugere uma visão

desafiadora em relação ao papel da mercadoria e do artefato tecnológico no contexto do início do século XX, marcado pela Primeira Guerra Mundial.

Esta "permuta" dos significados relacionados ao artefato, provocada pelo uso artístico, pode ser alinhada à ideia fundamentada em Flusser (1985) que apresentamos, a do "artista interventor" que não se limita ao programa inscrito no aparelho. Assim como nos *Ready-Made* de Duchamp, também podemos considerar que os usos artísticos das tecnologias de projeção de imagens não necessariamente se limitam às funcionalidades dos aparelhos, ao seu programa, pois é a própria inserção social destes que está em primeiro plano. Se o artista, para concretizar suas visões poéticas, utiliza os recursos consolidados em sua realidade, devemos sempre ter em mente que estes usos, e os resultados materializados, estão atrelados não apenas às funcionalidades do aparelho, mas, antes, às referências culturais de quem o utiliza.

Tal constatação retira o peso que poderia ser dado à uma noção de "inovação tecnológica" dentro do campo artístico, desvia a atenção de um entendimento que relacione "arte" e "tecnologia" num sistema de progressão linear, em que necessariamente o atual é o melhor. Mas também, ao reconhecermos que as apropriações dos artefatos são fenômenos culturais, e, por isso, respondem às forças sociais que se desenrolam numa determinada época e local, fugimos de uma concepção determinista de que a arte sucumbiu aos interesses destas forças ao utilizar os equipamentos difundidos pelo modo de produção vigente, sem contudo nos esquecermos de que existem contradições inerentes ao próprio processo da tecnologia enquanto fenômeno social. Como nos lembra Faraco (1998, p.7):

Se de um lado a tecnologia suaviza o ser humano; de outro, o desenvolvimento de uma razão tecnicizante tem acarretado desumanização. Se a tecnologia permitiu uma explosão produtiva e melhorou assim as condições de vida de parcelas significativas da humanidade; ela também, tornada propriedade privada e subordinada cada vez mais à lógica do modo de produção capitalista, tem gerado exclusão e miséria e arranhado perigosamente os limites da própria sobrevivência da espécie humana.

São condições conflitantes, que apontam para a necessidade de olhar a questão da tecnologia, ou, em nosso caso, a inserção das tecnologias na prática artística, de uma forma mais abrangente. Isto ocorre porque os significados estabelecidos pelas apropriações destas tecnologias não podem

ser entendidos como provenientes de decisões absolutas; os significados não são fixos, pois não estão nos objetos, mas em suas representações. Assim, os desdobramentos das tecnologias no universo artístico conduzem a perspectivas variadas. Paulo Laurentiz (1991) apresenta uma visão de certa forma mais otimista desta relação, indicando que a era eletrônica traz consigo um sentido de cooperação entre o ser humano e natureza, expresso através da arte. O autor identifica a passagem de uma relação olho-mão, encontrada no artista da era industrial, para a relação mente-mundo, desenvolvida pelo artista da era eletrônica.

Para Laurentiz, vivemos no ciclo eletrônico, caracterizado não apenas pelas chamadas "novas tecnologias", mas também pela procura, por parte da humanidade, "de uma outra escala de valores extramaterial, a qual possibilita a própria espécie auto desenvolver-se, reorganizando e reorientando a sua participação na vida com o universo"(LAURENTIZ, 1991, p.93). Esta procura ocorre com o questionamento da crença irrestrita e dogmática de que o conhecimento científico cartesiano seria o propulsor da evolução humana. Não que o cientificismo da passagem do século XIX para o XX fosse hegemônico e incontestável, ou que essa noção sobre desenvolvimento tenha desaparecido dos discursos dominantes⁴¹, mas os acontecimentos provenientes das duas Grandes Guerras evidenciaram o fato de a humanidade, "apesar de estar no auge de sua sabedoria material, não apresentar o mesmo desenvolvimento em seu poder crítico, quase pondo fim a sua própria história" (Ibid.).

O termo "representação branda" é utilizado (Ibid.,p.128) para indicar um modo de produção em que o signo artístico é "fruto da ação co-operada da arte, que trabalha com a similaridade entre materialidades (força expressiva dos meios) dos equipamentos e dos fenômenos traduzidos no *insight* promotor". O pensamento deste autor considera a tecnologia por seu caráter "brando", conforme a expressão "tecnologia branda" utilizada por Fritjof Capra⁴² (1983 *apud* LAURENTIZ, 1991, p.142):

[...] o que necessitamos, pois, é de uma redefinição da natureza da tecnologia, uma mudança de sua direção e uma reavaliação do seu sistema subjacente de valor. Se a tecnologia for entendida na mais ampla acepção do termo -

⁴¹ Segundo Filho e Queluz (2005, p.2), não existem épocas mono paradigmáticas.

⁴² CAPRA, Fritjof. *O ponto de mutação*. São Paulo: Cultrix, 1983.

como a aplicação do conhecimento humano à solução de problemas práticos - torna-se evidente que nossa atenção foi excessivamente concentrada nas tecnologias pesadas, complexas e consumidoras de recursos; mas que devemos agora voltar-nos para tecnologias brandas que promovam a resolução de conflitos, acordos sociais, a co-operação, a reciclagem e a redistribuição de riqueza etc.

Neste sentido, a tecnologia "pesada" afastaria o ser humano de valores universais, enquanto a tecnologia "branda" atuaria de forma contrária, numa autoria de decisão entre o ser humano e forças naturais. "Abrandar tem caráter conciliatório, co-operativo" (LAURENTIZ, 1991, p.142), e manifesta a pretensão de unir a força criativa dos artistas com os meios culturalmente disseminados. Seria este um dos papéis do artista interventor?

Com estas inserções em mente, passamos a explorar as articulações entre os desenvolvimentos tecnológicos dos instrumentos de projeção de imagens e suas apropriações sociais, a fim de caracterizar a Projeção Mapeada Urbana como uma prática artística. Partiremos da delimitação conceitual do que entendemos pelo termo "articulação", seguida da exploração histórico-cultural da PMU.

3.2 A "articulação" entendida como modo de pensamento e de análise

A palavra "articulação" conserva um duplo significado, pois carrega o senso de produção da fala (articular uma palavra ou um discurso, ser uma pessoa articulada) e, ao mesmo tempo, serve para designar uma junção entre dois elementos. Para Hall (1996, p.141):

Uma articulação é pois uma forma de conexão que *pode* fazer uma unidade entre dois elementos diferentes, sob certas condições. É uma ligação que não é necessária, determinada, absoluta e essencial por todo o tempo. Você deve perguntar, sob quais circunstâncias uma conexão *pode* ser forjada ou estabelecida? ⁴³

Hall se refere à teoria de articulações desenvolvida por Ernesto Laclau, cujo "argumento[...] é de que a conotação política de elementos ideológicos não possuem um pertencimento necessário, e por isso, precisamos pensar nas

⁴³ Original em inglês, tradução nossa. Grifos do original.

conexões contingentes, não necessárias entre diferentes práticas" (HALL, (1996, p.141).

Ou seja, nesta forma de compreensão do termo, a articulação pressupõe uma união "forjada ou estabelecida", pois os elementos articulados não necessariamente pertencem um ao outro em todos os momentos.

Articulações servem, portanto, como uma maneira de se definir certa realidade, no exercício de interpretá-la enquanto constituinte de processos políticos, históricos (DELUCA, 1999, p.335), e culturais, partindo, no entanto, da concepção de que nenhuma articulação pode ser definitivamente fixada.

Em *Politics and Ideology in Marxist Theory*, Laclau (1977) se lança na tarefa de teorizar o mundo concreto em termos de articulações e teorizar as articulações em termos do concreto, particularmente no que diz respeito às políticas latino-americanas. Ele argumenta que o reducionismo falhou tanto no campo teórico quanto no político. Assim, Laclau desenvolve sua teoria como uma forma de contestar o reducionismo de classe.

Considerando que não existem ligações obrigatórias entre conceitos, e que conceitos não necessariamente se ligam entre si, Laclau entende ser impossível a construção de um sistema de totalidade, o que o leva à conclusão de que a análise de qualquer situação concreta ou fenômeno exige a exploração de ligações não necessárias, complexas, múltiplas, que constituem articulações. Para Slack (2005, p.113):

O conceito de articulação talvez seja um dos conceitos mais generativos nos estudos culturais contemporâneos. Ele é crítico para o entendimento de como os teóricos culturais conceituam o mundo, o analisam e tomam parte em sua formação. Para alguns, articulação adquiriu o status de teoria, como em "teoria da articulação". Teoricamente, a articulação pode ser entendida como um modo de caracterizar uma formação social sem cair das armadilhas do reducionismo e do essencialismo. [...] Por outro lado, ela provê estratégias para "contextualizar" o objeto de análise.⁴⁴

É no sentido de contextualizar nosso objeto de estudo, a Projeção Mapeada Urbana, que estamos fazendo uso do termo "articulação". Epistemologicamente, a articulação é um modo de pensar as estruturas daquilo que se quer conhecer, visualizando-as como um conjunto de correspondências,

⁴⁴ Original em inglês, tradução nossa.

não-correspondências e contradições, enquanto fragmentos na constituição do que definimos como unidades (SLACK, 2005, p.114).

Contudo, pensar o modelo de articulação como teoria e método pode implicar no "perigo" de estabelecer um estudo altamente formalista, como adverte Hall (1980, p.69). Este é justamente o tipo de aplicação teórica evitada pelos estudos culturais, sendo preferida a noção da teoria vista como um caminho que fundamenta nosso compromisso com o problema em questão, mas abre terreno para a "re-teorização", ou seja, para repensar o problema e a estrutura articulada por outros pontos de vista. Nesse sentido, entendendo a PMU como um fenômeno cultural, a teoria de articulação possibilita uma análise que nos desvia da tendência de reduzir a cultura em termos de modos de produção ou classe social, pois outros elementos entram em cena, como questões de identidade e de subculturas; e, ao mesmo tempo, não definimos uma realidade estanque, pois sempre podemos identificar novos elementos articulados.

No campo dos Estudos Culturais, foi desenvolvido um modelo metodológico que aplica a noção de articulação. Este modelo, denominado "circuito cultural", é apresentado na introdução do livro "Doing Cultural Studies: The Story Of The Sony Walkman" (Figura 17).

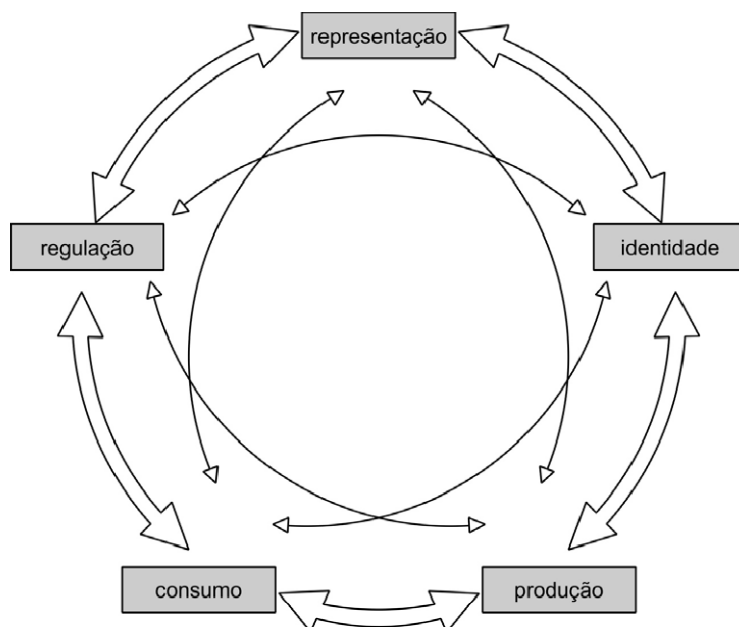


Figura 17 - Circuito cultural.
FONTE: (DU GAY et al., 1997)

O circuito cultural é composto por cinco grandes processos culturais que se articulam: representação, identidade, produção, consumo e regulação. Para compreender culturalmente um artefato, é necessário explorar "como ele é representado, quais identidades sociais são associadas a ele, como ele é produzido e consumido, e quais mecanismos regulam sua distribuição e uso." (Du GAY et. al., 1997, p.3)

Não iremos formatar nosso estudo dos pressupostos culturais e históricos da PMU seguindo esta estrutura, pois iremos articular outros processos: o entendimento das projeções de imagens como um formato de representação visual; o desenvolvimento dos dispositivos de projeção de imagens estáticas e em movimento; o deslocamento do projetor de cinema para outros espaços promovido por Andy Warhol; o contexto da arte contemporânea, da videoarte e das obras de *site-specific*, bem como dos *happenings* de Allan Kaprow; as manifestações da arte urbana e do grafite e o fenômeno do *VJing*.

Ainda assim, precisamos considerar esta figura de circuito para visualizar os processos de inserção cultural dos aparelhos de projeção e de computação na sociedade como um todo, e na prática artística especificamente. Esta inserção ocorre no interior de um ambiente historicamente definido, e os processos sintetizados no modelo do circuito cultural relacionam-se diretamente aos diversos significados que o aparelho pode assumir.

A idéia de circuito implica no entendimento de que o momento de produção não é autônomo, ele só existe em função do consumo, ligando-se ainda a práticas de representação, a questões de identidade e à existência de mecanismos de regulação (legislação). Assim, a existência social do artefato tecnológico se estabelece por todos os elementos do circuito, e não apenas como um bem produzido pela aplicação de conhecimentos e assimilado pela sociedade. É esta concepção que nos permite observar que os artefatos podem estar presentes em situações que não foram originalmente idealizadas pelo modo de produção do qual provém, como observamos, por exemplo, na obra de Duchamp ilustrada anteriormente (Figura 16).

3.3 As projeções de imagens enquanto representações visuais: da formação de sombras à perspectivado observador

Começamos nossa exploração das condições culturais das manifestações de Projeção Mapeada identificando algumas semelhanças e ligações com determinados tipos de representação visual. Mais especificamente, nosso enquadramento separa algumas permanências que, reconfiguradas e reapropriadas, se manifestam no fenômeno contemporâneo das PMU. Destacamos que aqui o fator visual faz-se preeminente sobre uma possível análise historiográfica dos fatos destacados, o que é importante informar por serem situações que ocorrem, por vezes, em momentos muito diferentes da história.

Devemos iniciar por uma tentativa de delimitar o significado de "projeção". Na realidade, o termo refere-se a um considerável número de significados. Seu uso pode ser verificado em diferentes áreas do conhecimento humano: cartografia, astronomia, geometria, arquitetura e urbanismo, artes gráficas, cinema e psicanálise. De toda forma, a concepção mais básica da palavra faz referência à ação de lançar, arremessar (basta lembrarmos da derivação "projétil", que determina um objeto sólido que se move no espaço após ter recebido um impulso inicial).

No sentido pretendido por este trabalho, poderíamos, num primeiro esforço, considerar a projeção como o ato de lançar luz sobre um anteparo. Afinal, a luz é a condição básica para que se possa projetar uma imagem. Podemos pensar num projetor multimídia, cujo funcionamento depende de uma lâmpada. Mas também podemos visualizar a formação de sombras, fenômeno em que os contornos de um objeto são projetados sobre uma superfície, pela obstrução dos raios de luz provenientes de uma fonte luminosa qualquer.

Para ilustrar esta segunda situação, recorreremos a uma parábola antiga que demonstra a formação de uma imagem projetada. Ela foi relatada por Plínio, o Velho⁴⁵ (1985 *apud* LICHTENSTEIN, p.86), em sua enciclopédia *História Natural*. Trata-se do curto relato do episódio em que a sombra de um

⁴⁵ Plínio, o Velho, *História natural*, edição do texto latino in *Pline l'Ancien, Histoire naturelle*, Paris: Les Belles Lettres, 1985.

jovem, produzida por uma pequena fonte luminosa, é projetada sobre uma parede (Figura 18):

Trabalhando com a terra, Butades de Sícion, um oleiro, foi o primeiro a inventar, em Corinto, a arte de modelar retratos em argila, graças à sua filha. Ela, apaixonada por um jovem que partia para o estrangeiro, traçou na parede o contorno da sombra de sua face à luz de uma lamparina. Seu pai, aplicando-lhe argila, confeccionou um modelo e o colocou ao fogo para endurecer junto com outros vasos de barro; dizem que teria sido conservado no Santuário das Ninfas até Múmio destruir Corinto.



Figura 18 - Joseph Benoît Suvée, "The Invention of the Art of Drawing", 1791.

FONTE: Disponível em: <<http://low-country.tumblr.com/image/20267278820>>. Acesso em: 13 out. 2013

Conforme comentário de Sean Cubitt (2007,p.407) sobre esta passagem do naturalista romano, "assim o mundo da arte entra na vida humana" ocidental. O conto de Plínio considera a linha como origem do desenho definido pela projeção da sombra, mas também trata da ausência do modelo, após sua sombra ter sido "materializada"⁴⁶. Cubbit contrasta esta passagem com a alegoria da tradição budista sobre a criação da pintura.

⁴⁶ Nelson Goodman, em sua obra *Languages of art*, discorre sobre o ato de simbolizar na ausência do referente (*symbolizing without having*) (AUMONT, 2005). Devemos notar que, no caso desta parábola, o referente para o modelo de argila é a sombra materializada em contornos na parede, e não o rosto jovem.

Nela, um jovem havia sido enviado para pintar um retrato de Buda, enquanto este ainda estava vivendo em Bihar (um estado do norte da Índia). Mas o pintor "pioneiro" tinha um problema para poder realizar seu trabalho: o objeto da pintura estava de tal forma envolto pelo brilho de sua iluminação que não era possível visualizá-lo. Buda vislumbrara uma solução: que a pintura fosse feita a partir do seu reflexo, num espelho d'água. E assim, a "primeira pintura" foi realizada a partir do reflexo de Buda nas límpidas águas de uma piscina (CUBITT, 2007,p.408).

Ambas as visões míticas compartilham o senso de que a "origem" da representação visual, mais especificamente da pintura ou do desenho, residiria na luz projetada sobre uma superfície. Elas podem ainda ser relacionadas a outro texto antigo. Falamos da passagem mais famosa de "A República", descrita no Livro VII, do filósofo grego Platão, que é também considerada uma das mais importantes alegorias da história da Filosofia, e utiliza a ideia de projeção enquanto uma metáfora da percepção humana. No "Mito da Caverna" (que também inspirou o romance de Saramago de que nos valem no capítulo anterior), os prisioneiros são condenados a reconhecer o mundo a partir das sombras do mundo externo, geradas pela cambaleante luz fornecida por uma fogueira, disposta na entrada, e projetadas ao fundo de seu cativeiro (PLATÃO, 2004).

Este jogo entre a realidade percebida e sua representação visual apresenta-se como questão essencial nas projeções de imagens. Devemos lembrar, antes de tudo, que seria inadmissível considerarmos o processo de reconhecimento da realidade "projetada" como sendo idêntico ao que ocorre em relação à realidade "observável" na vida cotidiana, ou seja, a imagem "captada" no anteparo não reproduz fielmente todas as propriedades do elemento que foi projetado. Tudo depende da condição particular em que a projeção ocorre, da natureza desta projeção e da relação entre fonte luminosa e anteparo. Arnheim (1996,p.96-97), ao exemplificar a formação de imagens projetadas a partir de um retângulo de papel recortado e exposto a uma fonte luminosa, demonstra que as sombras sofrem deformações conforme os retângulos são posicionadas em relação à luz e ao anteparo receptor da projeção. O mesmo processo pode ser observado na Figura 18, em que a sombra sobre a qual desenhava filha do oleiro retrata o perfil do rosto do rapaz,

enquanto a pintura de Benoît Suvée mostra o rosto de outro ângulo. Também no retrato mítico de Buda a relação entre a imagem que se projeta (e é depois refletida) na água e o próprio Buda apresenta divergências. O pintor não poderia realizar o trabalho se olhasse diretamente para Buda, ofuscado que seria por sua iluminação: o trabalho só pôde ser concluído graças à projeção da imagem de Buda na água - e, por esta projeção ser, na verdade, um reflexo, constitui uma imagem invertida do referente. O que estes mitos nos mostram é que as representações visuais provenientes das projeções de imagens sobre um anteparo são, de certa forma, como as sombras imaginadas por Platão,.

Esta condição de "ilusão" das imagens projetadas pode ser analisada ainda sob outro aspecto. O procedimento básico para que a projeção ocorra, como vimos, é a existência de uma fonte luminosa, e depende da relação entre esta fonte, a imagem a ser projetada (no caso das sombras esta imagem é o perfil do objeto que bloqueia a luz, mas podemos pensar também nas imagens que são impressas sobre diapositivos) e o anteparo receptor. A relação entre estes três elementos é que irá estabelecer as condições de formação da imagem projetada. Assim, se a projeção ocorrer perpendicularmente, ou seja, se a fonte de luz e a imagem a ser projetada estiverem posicionados de maneira perpendicular entre si e em relação ao anteparo, a relação entre as dimensões da "imagem-luz" (a imagem lançada pelo dispositivo) e da "imagem captada" (a imagem que pode ser percebida sobre o anteparo no processo de projeção) é proporcional, não havendo distorções. Mas se inclinarmos qualquer um destes elementos, a imagem mostrada no anteparo será distorcida.

Para facilitarmos a compreensão deste processo, chamamos de "imagem projetada" a relação que abrange a "imagem-luz" e a "imagem captada". Assim, quando falarmos em imagem projetada daqui para frente, podemos pensar no efeito final, ou seja, na imagem que pode ser percebida sobre o anteparo, mas devemos ter em mente que o processo formador desta imagem provém de um sistema que compreende diferentes elementos. Em nosso caso, a relação entre a fonte de luz e a imagem a ser projetada pode ser considerada fixa, quer dizer, ela sempre será perpendicular. Mesmo no caso de projetores de diapositivos, podemos apenas inverter a moldura do slide, mas a relação continuará sendo perpendicular. Possíveis casos em que essa relação se estabeleça de outra forma não constituem um ponto para discussão no

escopo deste trabalho. Resta observar, portanto, a relação entre a imagem lançada pelo projetor, a imagem-luz, e a imagem captada pelo anteparo, que pode sofrer variações conforme se mudam as posições relativas do projetor e do suporte. Contudo, existem, contemporaneamente, *softwares* que compensam estas distorções da imagem, permitindo que o projetor seja direcionado obliquamente em relação ao suporte final da imagem projetada e que se obtenha uma imagem "correta".

Este efeito de distorção e correção da imagem projetada pode ser comparado ao fenômeno de anamorfose. Destacamos que nos interessa a aplicação artística da anamorfose, pois este termo permite inúmeras compreensões, fato que poderia dar margem a interpretações divergentes. Nas artes visuais, a anamorfose é um recurso que pode ser encontrado em diferentes situações. Gombrich (1986,p.220) nos oferece o exemplo do retrato de Eduardo VI (Figura 19), datado do século XVI:

Visto de frente, [o retrato] tem aparência estranhíssima mas visto da extremidade lateral a distorção é retificada e vemos a cabeça com aspecto normal. Essa demonstração do caráter mágico da perspectiva rende dividendos inesperados: originalmente vista pelo visor, a cabeça parece surpreendentemente plástica, como que projetada de um painel oblíquo. [...] De um ponto de vista fixo, qualquer distorção na perspectiva pode ser indiscernível da imagem normal.

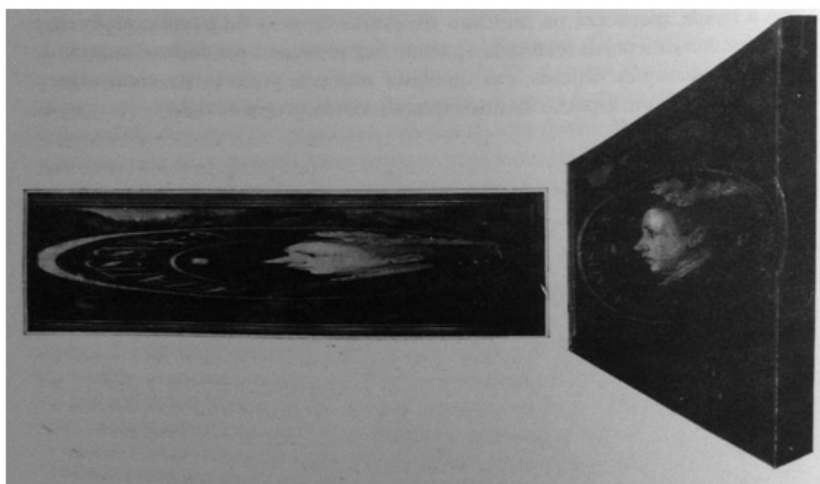


Figura 19 - Retrato de Eduardo VI, século XVI.
FONTE: GOMBRICH,1986,p.220

Neste caso, a formação da imagem proporcional só se estabelece a partir de um ângulo de observação pré-determinado, como pode ser notado na

reprodução à direita. No ângulo reproduzido à esquerda, a imagem está distorcida, embora esta distorção possa ter uma utilização plástica ou poética na obra. Isto nos conduz a outra constatação importante: a percepção da imagem projetada depende, além dos fatores que já mencionamos, da posição do observador em relação ao suporte.

Gombrich (1986,p.211-251 *passim*) utiliza o termo "perspectiva" para se referir à técnica de representação visual de espaços tridimensionais sobre planos bidimensionais. O autor explora as propriedades "ilusionistas" da perspectiva, ao considerá-la como uma técnica artística que reproduz o nosso olhar, ou seja, reproduz a cena que veríamos se estivéssemos no ponto de vista determinado pelo artista. Relativamente ao efeito de ilusão tridimensional, destacamos que nosso foco não está tanto na perspectiva como reprodução de uma cena real ou imaginária, mas no uso do método para produzir composições determinadas a partir de um posicionamento específico. As demonstrações de *trompe l'oeil*⁴⁷ atestam que visualizar a cena de um ângulo diferente do escolhido pelo artista pode distorcer o efeito. Também no caso das figuras em anamorfose a ilusão pode ser quebrada (ou utilizada poeticamente) quando o observador se move.

As anamorfozes podem ser aplicadas diretamente sobre superfícies arquitetônicas ou urbanas com finalidades artísticas. Podemos observar este tipo de uso da anamorfose na obra da artista brasileira Regina Silveira intitulada "Abyssal", exposta na Polônia, em 2010. Trata-se de uma composição em que linhas de janelas sucessivas provocam a percepção de espaço em profundidade, causando distorções espaciais conforme o visitante se move pela obra. A sequência das Figuras 20 e 21 ilustram dois pontos de vista distintos desta obra.

⁴⁷ *Trompe l'oeil*: do francês, significa literalmente "engana olha". É uma técnica artística que cria ilusões óticas, e geralmente consiste em pinturas sobre superfícies arquitetônicas que recriam cenários ou paisagens.



Figura 20 - Regina Silveira, Polônia, 2010. Abyssal.

FONTE: Bored Panda Disponível em: <<http://www.boredpanda.com/abyssal-optical-illusion-regina-silveira/>>. Acesso em: 11 dez. 2013



Figura 21 - Regina Silveira, Polônia, 2010. Abyssal.

FONTE: Bored Panda Disponível em: <<http://www.boredpanda.com/abyssal-optical-illusion-regina-silveira/>>. Acesso em: 11 dez. 2013

Já a obra intitulada "Augmented Anamorphosis", executada na "Faculty of Art, Media & Technology, Utrecht School of the Arts", em 2010, propõe uma anamorfose interativa, gerada pela projeção de um objeto tridimensional, criado por computação gráfica, sobre o piso de uma sala. A imagem do objeto tridimensional acompanha a movimentação do observador, produzindo sempre uma perspectiva "correta". A Figura 22 reproduz a captação de um momento do vídeo que registra a obra. No momento que selecionamos, o ponto de vista da câmera é fixo, e é ilustrado o alinhamento da perspectiva do objeto em

relação ao posicionamento do visitante. Do ponto de vista deste, a ilusão da perspectiva "correta" se mantém.



Figura 22 - "Augmented Anamorphosis".

FONTE: Haute Technique, Disponível em: <<http://vimeo.com/10776715>>. Acesso em: 15 fev. 2013.

O fenômeno da anamorfose foi estudado em laboratório pelo cientista norte-americano Adelbert Ames Jr., que o evidenciou de maneira bastante clara, particularmente em seu experimento em que utilizou figuras de cadeiras. Nesta demonstração, três grupos de arames foram arranjados em diferentes composições no interior de grandes caixas de madeira, e, quando vistos a partir de um visor, formavam a imagem de uma cadeira. Mas apenas um destes grupos era, de fato, uma estrutura que reproduzia tridimensionalmente o objeto percebido (Figura 23). Podemos notar que, nas conclusões de Ames, observa-se que a figura da cadeira continua a ser percebida quando se olha pelo local designado, mesmo depois de a cena ter sido vista por outros ângulos que revelam a conformação espacial dos arames e rompem com a ilusão (ITTELSON, 1952).

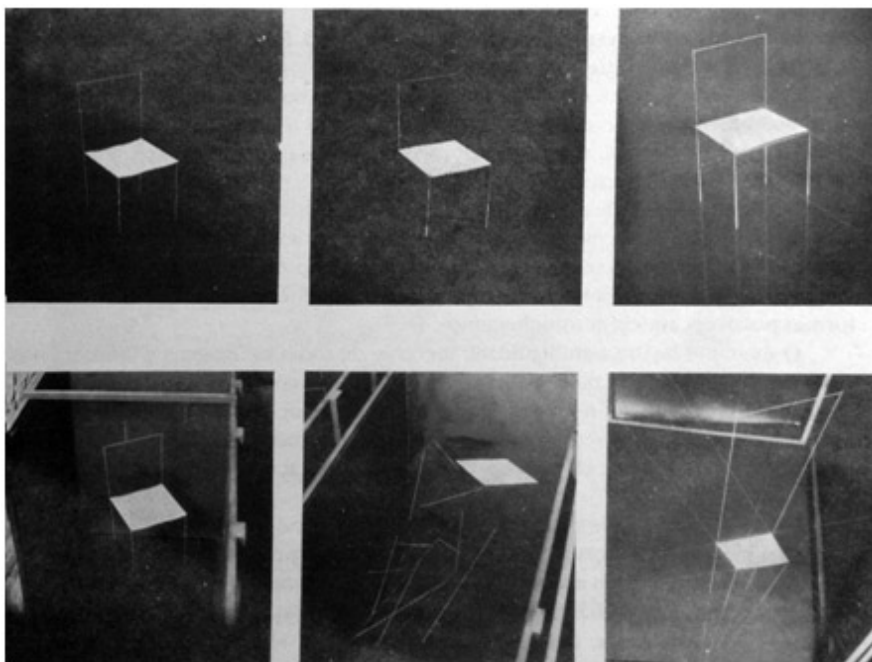


Figura 23 - Adelbert Ames Jr., experimento com figuras de cadeiras.
 FONTE: GOMBRICH, 1986,p.217

As potencialidades criativas do posicionamento do observador em relação à obra artística foi apropriada de diversas maneiras ao longo da história. No teatro moderno, por exemplo, a perspectiva dos cenários construídos para a exibição "à italiana" era feita de maneira a hierarquizar o olhar do rei. "A arte do cenarista consistiu, pois, desde o século XVIII, em conciliar essa perspectiva central com uma infinidade de olhares comuns situados em diferentes pontos da sala". (AUMONT, 2005, p.216)

Outra manifestação notável da utilização das leis da perspectiva que reforça este ponto é a pintura feita no teto em abóbada da igreja de San Ignazio, em Roma, que consiste numa alegoria sobre a obra missionária dos Jesuítas (Figura 24). Trata-se de uma pintura que prolonga visualmente a arquitetura da igreja, abrindo-a imaginariamente para um céu pintado.



Figura 24 - Pe. Andrea Pozzo, 1642. Pintura sobre a Abóbada de San Ignazio.

FONTE: Wikimedia Commons. Disponível em:
 <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:San_ignazio_rom.jpg>. Acesso em: 15 fev. 2013

Destacando as condições perceptivas consideradas no processo de criação artística, Aumont (2005, p.101) nos informa que esta obra,

[...] pintada em uma abóbada, é inacessível ao tato; ademais, é tal a altura da igreja que a ilusão se encontra muito distante, e sobram poucos índices de superfície que revelam tratar-se de uma pintura. De suas duas realidades perceptivas, a tridimensional é ressaltada de forma incomum - pelo menos quando o espectador se coloca no ponto de vista correto (assinalado por um pequeno círculo no chão da igreja), pois, à medida que se afasta desse ponto, as distorções perspectivas aparecem cada vez mais fortes, já que a ausência de índices de superfície não permite compensar o ponto de vista."

Na Projeção Mapeada Urbana, são recorrentes as manifestações que resgatam este tipo de efeito de ilusão de profundidade sobre superfícies arquitetônicas. Na PMU do grupo brasileiro BijaRi, executada em 2011 sobre a fachada do Museu da Casa Brasileira, efeitos de sombra foram obtidos por meio de imagens projetadas que simulavam a movimentação de uma fonte luminosa, gerando efeitos de profundidade que não existem na fachada original. (Figura 25). Neste exemplo, a questão do posicionamento do observador ocorre da mesma forma que nas obras supracitadas.



Figura 25 - BijaRi, "Lumini", São Paulo, 2011.

FONTE: BijaRi. Disponível em: <http://www.bijari.com.br/?page_id=34>.. Acesso em: 30 out. 2013.

Destacamos este fato porque os registros em vídeo das apresentações de PMU, que constituem nosso material de análise, geralmente partem da perspectiva ideal. Se a projeção for vista lateralmente, costumam surgir o mesmo tipo de distorções que poderíamos notar na abóbada de San Ignazio, ou no retrato do Rei Eduardo VI. Nesse aspecto, o papel do artista de projeção se assemelha àquele do cenógrafo mencionado há pouco: conciliar pontos de vista diversos.

Esta condição pode ser notada nos vídeos divulgados pelo grupo holandês NuFormer, dedicado a produzir espetáculos de projeção sobre fachadas de edifícios. Neste material, freqüentemente notamos o deslocamento da câmera do ponto central da composição, atitude que acaba por revelar a preocupação dos artistas e técnicos envolvidos em minimizar as distorções na perspectiva do espectador na execução da obra, mantendo a ilusão de profundidade.

Na intervenção ilustrada pela Figura 26, observamos uma situação em que a fachada original é formada por uma parede branca lisa salpicada por pórticos em formato arqueado, com muito pouca profundidade⁴⁸. O coletivo criou composições que ampliam a ilusão de profundidade dos arcos, mesmo que o observador esteja posicionado lateralmente. Assim, por trás dos pórticos aparece, em um dos momentos da apresentação, uma paisagem montanhosa muito distante. Inexistem, nesta paisagem, elementos que denunciem se tratar de um truque visual - por exemplo, elementos artificiais alinhados, que formariam uma perspectiva "incorreta" dependendo da posição de quem visualiza a cena. Contudo, se o observador se movimentar em frente à imagem projetada, então poderá compreender que se trata de uma ilusão de profundidade, pois a imagem da paisagem é "fixa", quer dizer, não reproduz o efeito de paralaxe⁴⁹.

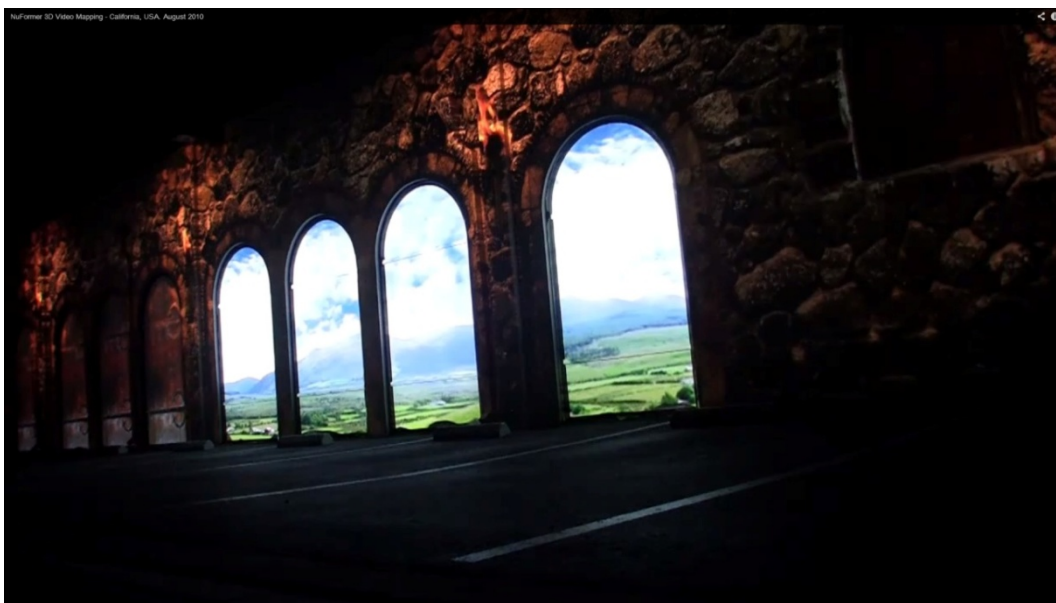


Figura 26 - NuFormer. Projeção Mapeada.

FONTE: NuFormer. Disponível em: <<http://www.nuformer.com/>>. Acesso em: 1 jul. 2013.

Recordando a situação do teatro que mencionamos há pouco, em que relacionamos o cenário com o ponto de vista do observador, podemos recorrer a uma apresentação contemporânea do uso da projeção de imagens narrada por Cubbit (2007,p.415) que explora a perspectiva do observador de maneira

⁴⁸ Pudemos aferir, a partir da análise visual do material disponível, uma profundidade de aproximadamente 15 cm.

⁴⁹ Deslocamento relativo de imagens que se encontram em planos diferentes, quando o observador se movimenta.

um pouco diferente da que temos destacado. O grupo britânico de teatro *The People's Show*, numa performance de 1994, utilizou duas imagens projetadas sobre uma tela de fundo corrugada. As imagens eram projetadas de maneira em que as faces corrugadas recebiam a projeção de uma ou de outra. Como resultado, o espectador, dependendo de sua posição, poderia ver a primeira ou a segunda imagens, ou ainda uma composição em faixas verticais mesclando ambas.

Este recurso de encenação, observado por Cubbit, pode servir para nos lembrar que nenhuma apropriação artística das tecnologias produz um significado uno, imutável no tempo e no espaço, mesmo que nosso sistema perceptivo tenda a priorizar um aspecto dentre outros possíveis (como no caso das cadeiras formadas por arames no experimento de Ames), ou que fatores culturais e de poder estabeleçam convenções (como a perspectiva central do teatro moderno, que prioriza o "olhar do rei").

Desta forma, podemos observar que o uso da perspectiva, entendida enquanto tecnologia de representação visual que reproduz no plano bidimensional o olhar humano, faz-se presente na operacionalização da Projeção Mapeada, seja ao explorar anamorfozes, ao reproduzir cenários ilusionistas ou a utilizar plasticamente o posicionamento relativo do observador. A perspectiva e a anamorfose podem ser vistas, assim, como convenções tecnológicas das quais os artistas de projeção se apropriam.

Passamos a explorar agora a evolução dos instrumentos óticos que possibilitam as projeções de imagens.

3.4 Um breve histórico dos artefatos de projeção: da câmara escura ao cinematógrafo

As sofisticadas apresentações de projeções de imagens atuais se devem a séculos de desenvolvimento das tecnologias óticas, que partiram de observações sobre a natureza da luz e da visão. Assim, a gradativa construção de uma cultura visual que incorporou o aspecto da imagem projetada, e que entrou por definitivo no imaginário contemporâneo através do cinema, remonta

a tempos muito anteriores à invenção creditada aos irmãos franceses Auguste e Louis Lumière (Figura 27).



Figura 27 - Cartaz de divulgação do cinematógrafo, invento atribuído aos irmãos Lumière.
 FONTE: Euro POI. Disponível em: <<http://www.euro-poi.com/ckfinder/userfiles/images/lumiere1.jpg>>. Acesso em: 18 set. 2013

O princípio de funcionamento dos artefatos fotográficos mantém uma semelhança, mesmo que nos termos mais básicos, com o olho humano. Para que nossa visão perceba os objetos que nos cercam, é necessário que exista uma fonte luminosa. Não vemos os raios luminosos originais, mas sentimos seu efeito quando os mesmos tocam os objetos e são refletidos em seus diferentes comprimentos de onda. São esses raios refletidos que irão penetrar em nosso aparelho visual e formar uma imagem na membrana que reveste o fundo do olho, a retina (AUMONT, 2005), como ilustrado na Figura 28.

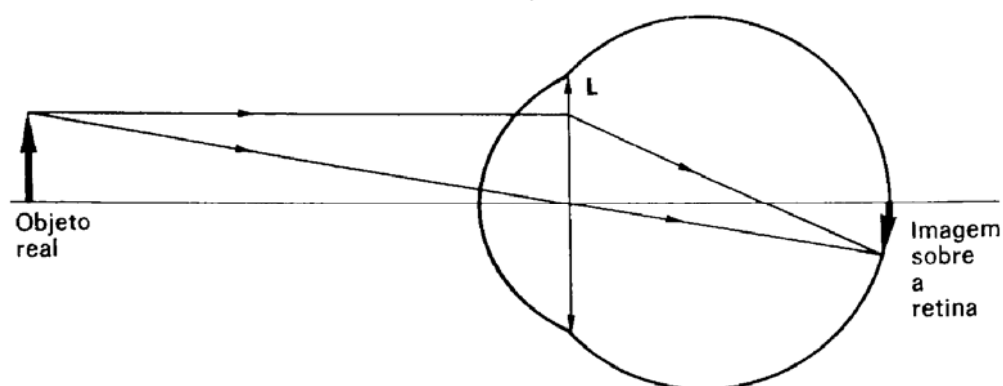


Figura 28 - Funcionamento do olho humano.
 FONTE: Nautilus. Disponível em:
 <<http://nautilus.fis.uc.pt/softc/programas/manuais/optica/manual.htm>>. Acesso em: 01 jan. 2013.

Esse processo de formação da imagem na retina, descrito de maneira simplificada no parágrafo anterior, pode ser emulado por um dispositivo ótico de projeção interna de imagem chamado de *câmara escura*⁵⁰. O princípio da câmara escura é conhecido desde o século IV a.C. O filósofo grego Aristóteles, aluno de Platão e professor de Alexandre, o Grande, visualizou um eclipse solar parcial a partir de sua projeção no solo através dos buracos de uma peneira e através dos espaços entre as folhas de uma árvore plana.

Também a ótica de Euclides, matemático da antiguidade clássica, referido como o fundador da geometria euclidiana e do espaço euclidiano, pressupunha a câmara escura como um dispositivo de demonstração de que a luz viaja em linha reta.

Além destes, Alhazen de Basra (965 - 1040), cientista, matemático, astrônomo e filósofo árabe, considerado o pai da ótica moderna, utilizou o artefato em seus experimentos e teorias. No campo das artes, são encontradas referências da utilização da câmara escura por Leonardo da Vinci, em cujos manuscritos seu princípio de funcionamento é ilustrado (CAMPBELL, 2005, p.114).

Trata-se de um aparato que consiste na preparação de um espaço, que pode ser uma caixa ou ambiente vedado(a) à luz, no qual se dispõe um orifício localizado numa das laterais. Por este orifício irá passar um feixe de luz, projetando, na parede interna oposta, as imagens invertidas do objeto ou cenário exterior, conforme demonstrado na Figura 29. Este artefato foi aperfeiçoado ao longo da história, possibilitando o surgimento dos projetores e câmeras fotográficas modernos.

⁵⁰ Contudo, Aumont (2005) faz uma ressalva: "Deve-se notar no entanto que, com todo o rigor, a correspondência entre objeto e imagem é geometricamente muito complexa, já que a projeção (*na visão humana*) se faz sobre um fundo esférico. A analogia com a câmara escura (cuja parede de fundo é plana) é portanto aproximativa."

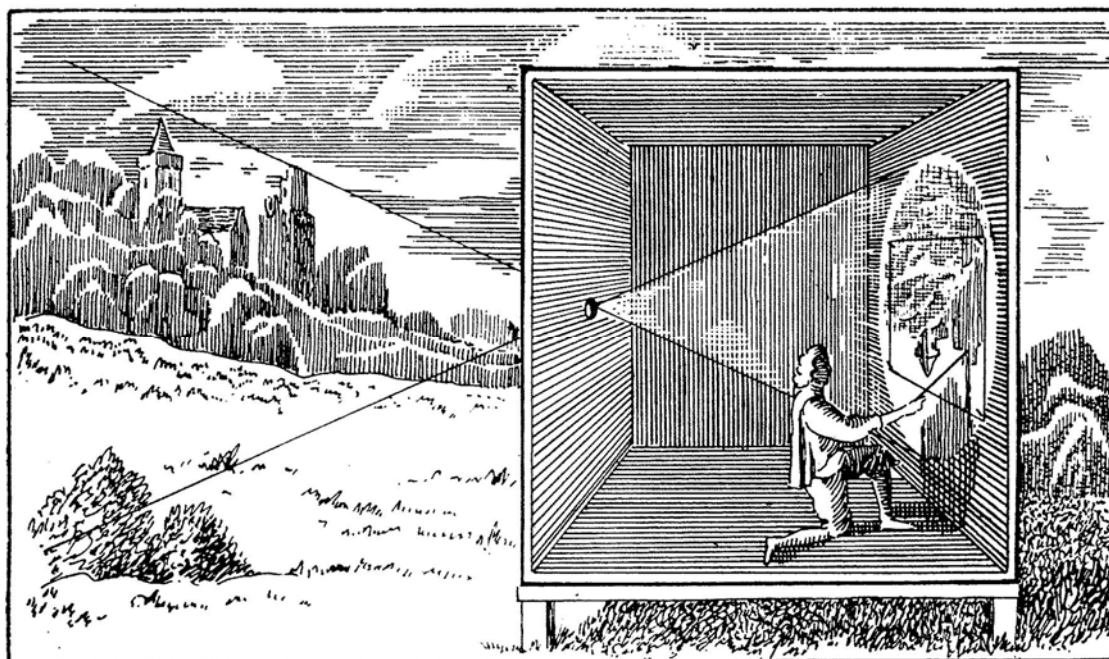


Figura 29 - Princípio de funcionamento da câmara escura.

FONTE: L'ubo Vlcek. Disponível em: < <http://welwet.tportal.sk/camera-obscura/>>. Acesso em: 10 dez. 2013.

Foi Alhazen quem forneceu, no século XI, uma análise mais acurada dos princípios envolvidos no funcionamento da câmara escura, fato que permitiu seu posterior desenvolvimento (FINGER, WADE, 2001, p.1170). O aperfeiçoamento do artefato veio no século XVI, com Giambattista della Porta, estudioso e dramaturgo italiano. Seu trabalho *Magiae Naturalis* (Mágica Natural - Figura 30) publicava a adição de uma lente convergente ao mecanismo, que coletava a luz em sua superfície, concentrando-a em um único ponto e permitindo a obtenção de imagens mais nítidas (AUMONT, 2005).

Com este pequeno mas importante aprimoramento técnico, as projeções obtidas pelo uso da câmara escura podiam ser consideradas bastante próximas à realidade, num sentido fotográfico. Giambattista della Porta (1658 *apud* MANNONNI, 2003, p.36) chega a propor, na edição revisada de sua obra, um tipo de espetáculo que fazia uso deste dispositivo:

Agora, como conclusão, acrescentarei que não há nada mais agradável aos grandes homens, aos estudiosos e às pessoas engenhosas do que contemplar, numa câmara escura guarnecida de panos brancos colocados em oposição à abertura, com nitidez e clareza, como se estivessem diante de nossos olhos, as caçadas com cães, os banquetes, os exércitos inimigos, os jogos e todas as outras coisas que se deseja.

Coloque diante da câmara onde deseja representar tais coisas alguma planície espaçosa onde o sol possa brilhar livremente. Nessa planície colocará árvores enfileiradas, também bosques, montanhas, rios e animais, verdadeiros ou feitos com arte, de madeira ou de qualquer outro material. Deve fazer entrar crianças pequenas, como temos o hábito de as levar quando se representam comédias; e deve confeccionar lobos, ursos, rinocerontes, elefantes, leões e quaisquer outras criaturas que lhe agradar. Devem gradualmente aparecer na planície como se saíssem de suas tocas; o caçador deve vir com seu batedor, redes, flechas e outras coisas necessárias para se representar a caça; faça soar as trompas, as cornetas e os clarins. Os que estão na câmara verão as árvores, os animais, os rostos dos caçadores e tudo o mais tão distintamente que não poderão dizer se é verdade ou ilusão. As espadas em riste cintilarão na abertura da câmara, a tal ponto que as pessoas ficarão quase aterrorizadas.

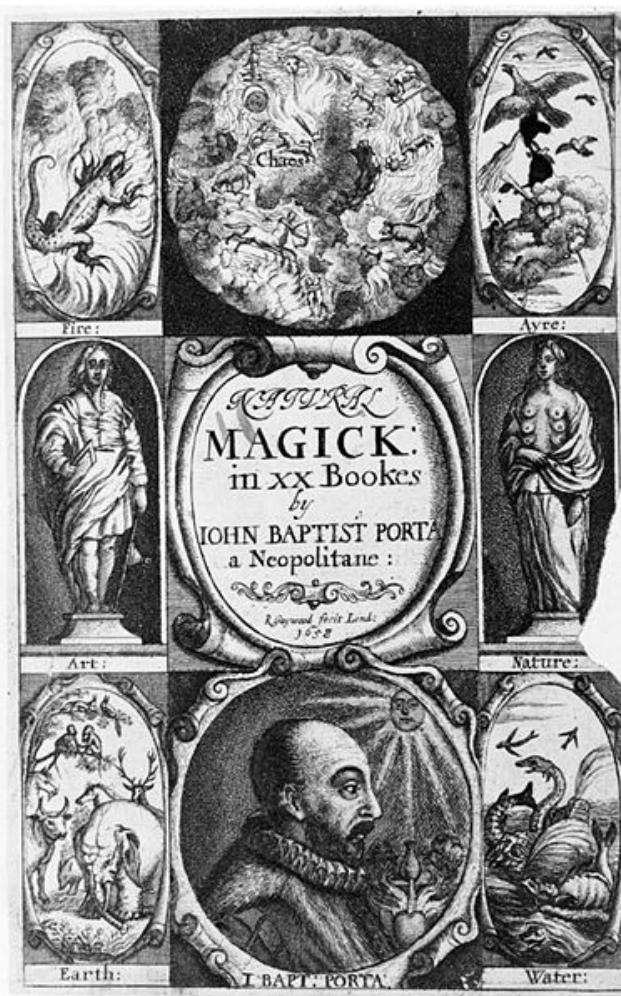


Figura 30 - Frontispício de uma tradução para o inglês de "Mágica Natural", de autoria de Giambatista della Porta, 1658.

FONTE: T. Young and S. Speed, London. Disponível em: <
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Natural_Magick_by_Giambattista_della_Porta.jpg>.
 Acesso em: 10 jul. 2013.

No século XVII, um novo mecanismo de projeção de imagens é criado. O novo invento, que surge a partir das investigações do cientista holandês Christiaan Huygens, incorpora um elemento chave no funcionamento dos projetores atuais: a luz. Se para que as câmaras escuras produzissem suas imagens dependia-se da luz solar, com este novo artefato, chamado de lanterna mágica, a projeção ocorria a partir de uma fonte luminosa artificial, normalmente a chama de um lampião ou uma lâmpada a óleo. Na (Figura 31), podemos notar um diagrama de funcionamento da lanterna mágica, com lâmpada Argand (G), foco ajustável (F) e mecanismo de disparo (SS) acoplado ao fim do tubo (D).

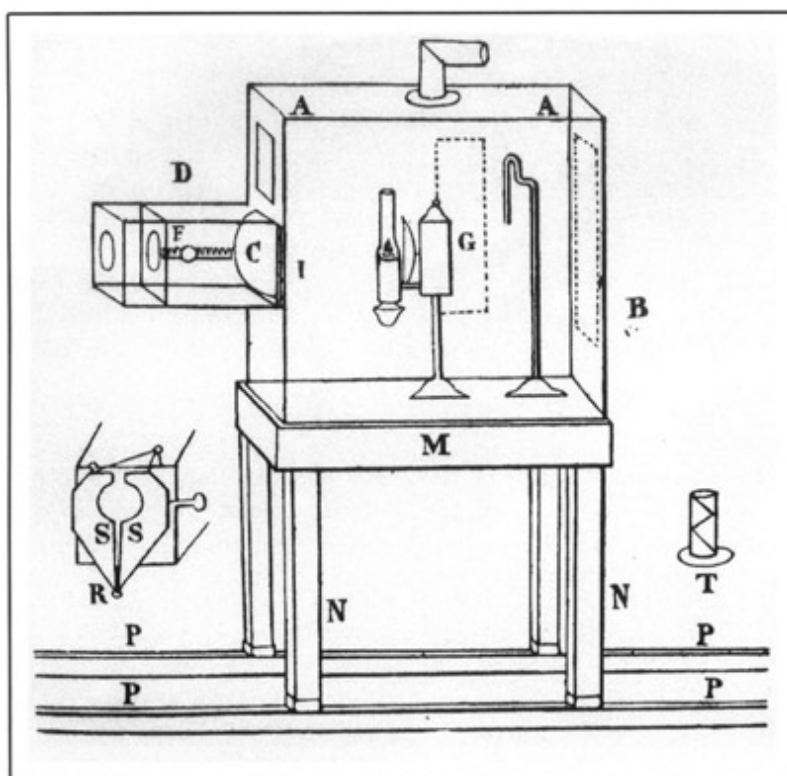


Figura 31 - Diagrama de funcionamento de uma lanterna mágica.
FONTE: BARBER, 1986, p.75

A apropriação deste artefato nos séculos seguintes parece reproduzir o tipo de encenação ilusionista proposta por Della Porta:

A lanterna “mágica” (ela só será assim batizada em 1668) representa a mais duradoura, a mais inventiva, a mais artística das idéias-mestras que antecederam o nascimento do cinema. Ao longo de todo o seu reinado, que se estende por três séculos, ela exibiu imagens artificiais, fixas e animadas a um

público sempre maravilhado e exigente. (MANNONI, 2003, p. 57)

Talvez o gênero de espetáculo de projeção mais difundido até o fim do século XIX, na Europa, nos EUA e no Brasil (TRUSZ, 2008, p.34), seja o de "fantasmagoria" (*phantasmagoria*). No que diz respeito à "invenção" deste gênero, podemos considerar que, na Eutorpa do século XVIII, a literatura gótica florescia como estilo bastante popular, existindo mesmo uma certa obsessão pelo bizarro e pelo sobrenatural. "Esta foi a era [...] em que a Literatura Gótica, com sua atmosfera de mistério, loucura e escuridão, teve seu apogeu" (BARBER, 1989, p.73). Neste contexto, ganham popularidade shows de horror e mágica que utilizam os recursos de projeção da lanterna mágica.

Este equipamento utilizava transparências feitas de vidro, nas quais as imagens a serem projetadas eram impressas. Através de lanternas mais elaboradas, era possível simular a noção de movimento a partir de seqüências de desenhos nas placas de vidro. O francês Etienne Gaspard Robert, mais conhecido pelo seu nome artístico "Robertson", foi um dos mais expressivos ilusionistas europeus da época a utilizar este equipamento. Seus shows de fantasmagoria adquiriram um notável refinamento e, na Paris pós-revolução, Robertson estabeleceu suas apresentações no *Pavilion de l'Echiquier* e, posteriormente, na capela abandonada localizada num Convento de Capuchinhos, onde se manteve durante 6 anos. Em 1803, o show recebeu montagem nos Estados Unidos da América, permanecendo até 1839 (BARBER, 1989 p.74). A Figura 32 representa um *slide* de fantasmagoria, atribuído a Robertson, de um esqueleto humano sobre o de um cavalo. A vista frontal era projetada quando o fantasma se aproximava dos espectadores, e a vista traseira, quando se desejava o efeito de afastamento.

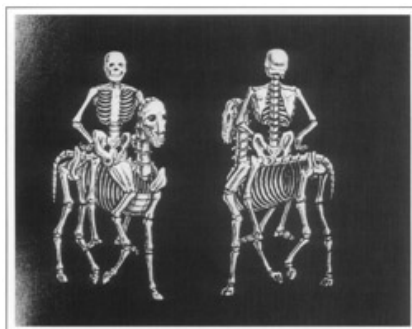


Figura 32 - *Slide* de fantasmagoria atribuído a Robertson.
FONTE: BARBER, 1989, p.76

Em sua versão de fantasmagoria⁵¹, Robertson fazia questão de intensificar o efeito de ilusão ao ocultar todo o aparato da audiência. Para isso, as operações de projeção do espetáculo eram feitas pela parte de trás da tela, de modo que os espectadores visualizavam apenas a imagem projetada, e não o projetor (Figura 33). As próprias telas não ficavam visíveis: enquanto a sala estava sendo iluminada, cortinas as escondiam; durante a exibição das projeções, a própria escuridão da sala servia como disfarce (GUNNING, 2009, p.27). O efeito de aparições repentinas era aprimorado por um mecanismo de aproximação ou afastamento sutil do projetor em relação à tela, que criava a ilusão de movimento.

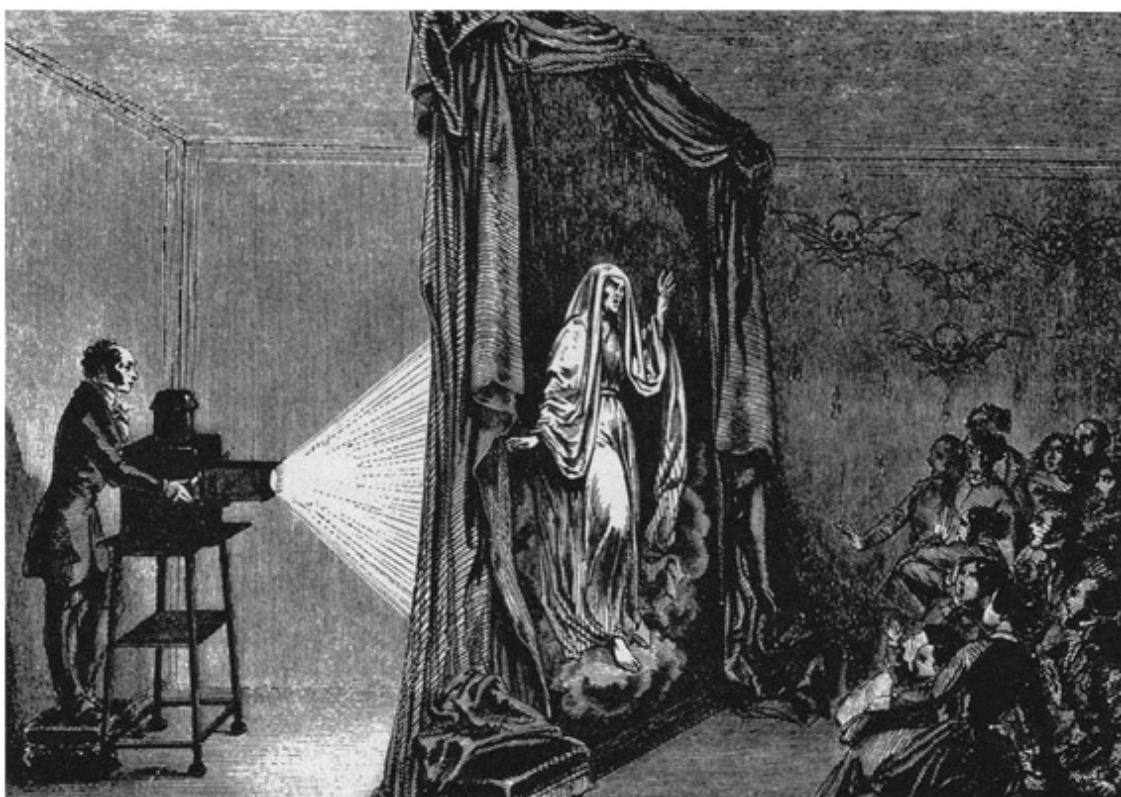


Figura 33 - A técnica da projeção traseira em fantasmagoria.
FONTE: GUNNING, 2009, p.27

Tom Gunning (Ibid., p.32) usa as características deste espetáculo para pensar sobre a natureza da sombra e da ilusão, e, mais especificamente, sobre o duplo papel da projeção em cancelar e conjurar espaços. As possibilidades desencadeadas pelos espetáculos de fantasmagoria podem ser

⁵¹ Outros ilusionistas utilizavam o termo em seus espetáculos.

compreendidas como constituintes de uma arte de ilusão total, de imersão dos sentidos numa realidade fantástica:

Ao invés de ver o espetáculo de fantasmagoria exclusivamente como uma máquina ideológica que sustente ilusões ou um processo de desmistificação, pode valer a pena encará-lo como um novo modelo de manipulação dos sentidos. Para um grupo de poetas, críticos, pintores e dramaturgos, a fantasmagoria não significa simplesmente uma ilusão, mas um novo paradigma para suas obras de arte.⁵² (GUNNING, 2009, p.32)

Os próximos passos na evolução dos projetores foram o surgimento do quinetoscópio, do inventor norte-americano Thomas Edison, e o cinematógrafo dos irmãos franceses Lumière, no final do século XIX. A partir destes equipamentos, a ilusão da imagem em movimento, já prenunciada nas lanternas mágicas, torna-se completa, e são lançadas as bases do que futuramente se transformaria na indústria cinematográfica. Segundo Lamotte e Païni⁵³ (2009 *apud* SANTOS, 2012, p.98-99):

Quando o kinetoscópio de Thomas Edison, simples visionador individual, chega à França, ao final de 1894, Antônio Lumière vê, para ele, um possível futuro comercial e encarrega, então, os filhos de trabalharem com imagens animadas. Luís Lumière inventa um dispositivo de avanço intermitente do filme, patenteado junto com o irmão em fevereiro de 1895, o primeiro a tornar possível a projeção de imagens animadas numa grande tela, frente a uma platéia. O Cinematógrafo Lumière começa a funcionar publicamente em 28 de dezembro de 1895, em Paris, com os primeiros filmes, todos rodados por Luís Lumière. A multiplicidade de pesquisas sobre fotografia animada do final do século XIX obteve, assim, com os irmãos Lumière, resultado técnico e sociológico até hoje estável. Em apenas alguns meses, o sucesso do Cinematógrafo Lumière será mundial, e os operadores da firma lionense criarão, entre 1895 e 1905, um catálogo com mais de 1400 filmes de 50 segundos, que constituem a primeira produção cinematográfica francesa e mundial.

O que se segue a este feito é a história do cinema. Utilizando a concepção de Calon⁵⁴ de arranjo sócio-técnico, Santos (2012, p.99-100) nos lembra que o surgimento do Cinema se deve a todo um contexto social e

⁵² Original em inglês, tradução nossa.

⁵³ LAMOTTE, Jean Marc; Dominique Païni. *Autocromos Lumière: o tempo da cor*. In: FRÉMAUX, Thierry. *Autocromos Lumière: o tempo da cor*. Curitiba: Museu Oscar Niemeyer, 2009.

⁵⁴ CALLON, Michel. *A coperformação das Ciências e da Sociedade*. Entrevista concedida a Marcos Antônio Mattedi, Marcia Grisotti, Maiko Rafael Spiess e Rafael Bennertz. In: *Política e Sociedade*. Revista de Sociologia Política. Florianópolis: UFSC. v. 08, n. 14, abril de 2009.

cultural, em que diversos aprimoramentos técnicos contribuíram, dentre eles o conhecimento da fisiologia do olho humano, mas também a "familiaridade das pessoas com as máquinas projetoras como as lanternas mágicas e o hábito de participar dos espetáculos de projeção". Assim, o Cinema se estabelece, a partir da inserção destas tecnologias na sociedade, e dos usos decorrentes, como um fenômeno cultural, com uma história própria. Cabe aqui destacar que é a partir da consolidação do cinema que a imagem em movimento entra por definitivo nas sociedades ocidentais⁵⁵.

Novas apropriações dos projetores de filmes nos serão relevantes no âmbito cultural dos anos 1960, o que será explorado mais à frente. Após este período, os aperfeiçoamentos dos equipamentos de projeção se somam ao nascimento das mídias eletrônicas, num processo que constitui mais especificamente nosso objeto de estudo.

Assim, nesta breve retrospectiva, destacamos os equipamentos de projeção consagrados na história ocidental⁵⁶, e os saltos qualitativos mais importantes no aprimoramento das tecnologias. Nossa visão sucinta tentou dar prioridade a alguns usos de caráter artístico, num processo que forneceu uma parte das bases materiais e culturais sobre a qual os artistas contemporâneos atuam.

Da mesma forma, a nossa abordagem linear da evolução dos aparelhos não implica em seu completo desaparecimento ou substituição. As rudimentares câmaras escuras continuam existindo nas artesanais câmeras *pinhole*⁵⁷; e o princípio de funcionamento das modernas câmeras digitais permanece fundamentalmente o mesmo, ainda que nelas existam inúmeros recursos de controle e de edição da imagem. Também podemos citar o projetor de diapositivos (*slides*), que nada mais é do que uma lanterna mágica aprimorada.

Podemos ainda mencionar artistas que, contemporaneamente, exploram as possibilidades poéticas do princípio de câmara escura. O fotógrafo nascido

⁵⁵ Também em outras realidades sociais, como nas produções do cinema do Oriente Médio ou mesmo do Oriente, mas com características distintas, que não permitem uma analogia direta.

⁵⁶ Embora devamos lembrar que a câmara escura foi aprimorada pelo árabe Alhazen, no século XI.

⁵⁷ Tipo de câmera fotográfica muito simples, sem lentes e com uma única e pequena abertura. É, basicamente, uma pequena câmara escura.

em Cuba e radicado nos EUA, Abelardo Morell, é um destes exemplos. Professor de fotografia do "Massachusetts College of Art", ele é conhecido por suas projeções de imagens obtidas pelo processo da câmara escura, realizadas em vários lugares do mundo. A Figura 34 ilustra uma de suas intervenções na Itália, em que a imagem da cúpula de "Santa Maria della Salute" é projetada no interior do quarto de um palácio veneziano. Sua primeira intervenção deste tipo ocorreu em 1991, com o objetivo de ilustrar para seus alunos os princípios da fotografia. O resultado agradou Morell, que continuou a se apropriar deste meio, estabelecendo uma aproximação das técnicas contemporâneas de fotografia com o mais antigo artifício para produção de imagens projetadas. A obra de Morell consiste na preparação do ambiente que será convertido em câmara escura, na projeção do cenário externo sobre as superfícies do cômodo e no registro fotográfico da composição com sua câmara moderna⁵⁸.



Figura 34 - Abelardo Morell, Veneza, 2006. Projeção Mapeada obtida por câmara escura.
FONTE: Abelardo Morel. Disponível em: < <http://www.abelardomorell.net/posts/camera-obscura/>>. Acesso em: 15 dez. 2013.

⁵⁸ Podemos considerar esta obra como um tipo de Projeção Mapeada, pela interdependência formal e simbólica entre imagem projetada e suporte.

Temos ainda uma outra situação de uso contemporâneo da câmara escura. O artista e pesquisador inglês David Hockney, como fundamentação de sua tese sobre a pintura renascentista, utiliza suas observações sobre o funcionamento do instrumento para recriar uma hipótese sobre o processo criativo de obras dos "grandes mestres". Hockney questiona se este processo, por seu caráter altamente realístico quando comparados a fotografias contemporâneas, não fez algum tipo de uso dos instrumentos óticos disponíveis, como a câmara escura. Ao analisar telas do italiano Lorenzo Lotto (1480 - 1557) e do holandês Johannes Vermeer (1632 - 1675), o pesquisador recria, com o auxílio de computação gráfica e de cálculos matemáticos realizados pelo cientista norte-americano Charles Falco, as cenas compostas nas pinturas, e considera ser plausível a utilização de dispositivos óticos para obter as imagens sobre as quais os artistas poderiam desenhar e/ou pintar. Na realidade, o uso de câmara escura para reproduzir cenas a serem transportadas para um suporte constitui uma prática de que se tem registros, como ilustrado na Figura 29, mas não nos casos específicos estudados por Hockney.

O que nos interessa notar no trabalho do artista inglês não é a polêmica gerada por sua teoria, mas a análise visual feita das obras renascentistas em comparação com as imagens projetadas obtidas pelo processo de câmara escura. Hockney recria sua hipótese sobre o processo criativo renascentista a partir de suas observações, e, ao registrar suas experiências em vídeo, acaba deixando transparecer o seu próprio processo criativo, que nos permitiu uma comparação. Pudemos perceber que o processo adotado por ele, que consiste na projeção sobre uma superfície plana vertical sobre a qual ele traça os contornos do objeto, se assemelha com a Figura 18 (página 79), referente à descrição mítica da filha do oleiro, que traça sobre a parede os contornos da sombra do jovem rapaz. Nestas duas situações, percebemos que há uma similaridade visual na relação do(a) artista com a tecnologia que lhe fornece uma mediação para materializar sua visão pois, embora as naturezas dos fenômenos sejam diferentes, ambas são tecnologias de projeção de imagens⁵⁹.

A relação de uso é similar, o resultado esperado nas duas situações é a de obter um desenho realista, mas os contextos são bem distintos, e a nossa

⁵⁹ Cf. teatro de sombras chinês.

comparação visual perde um ponto fundamental: o contexto cultural presente nos momentos históricos relatados. Assim, para entendermos apropriadamente a situação geral dos "mapas de significados" presentes nos discursos artísticos que pretendemos investigar, nossa contextualização da Projeção Mapeada Urbana deve se ater com mais detalhes ao período histórico do qual faz parte. Mais precisamente, precisamos articular o fenômeno da PMU com o período cultural multifacetado e ainda em formação das artes ocidentais na atualidade, convencionado de arte contemporânea.

3.5 A Projeção Mapeada Urbana no contexto da arte contemporânea ocidental

No intuito de compreender um pouco melhor o ambiente cultural em que se insere a Projeção Mapeada, abordamos inicialmente certas considerações teóricas desenvolvidas no âmbito da produção artística contemporânea. Falamos especificamente dos trabalhos de dois autores ligados ao estudo das artes e da imagem: o filósofo e crítico de arte norte-americano Arthur Danto e o historiador de arte alemão Hans Belting.

Ambos escrevem sobre o "fim da arte" no contexto contemporâneo. Suas observações revelam uma série de deslocamentos ocorridos a partir da segunda metade do século XX, os quais reconfiguraram o universo das artes no ocidente. Nos interessa de forma especial um destes deslocamentos, que foi a valorização dos elementos da vida cotidiana e sua ascensão à categoria "arte". Consideramos que a Projeção Mapeada Urbana, enquanto fenômeno cultural, se origina em meio a este processo de reordenação na esfera artística, e, por isso, a discussão que pretendemos desenvolver deve considerar esta contextualização como um dos "nós" a serem articulados.

3.5.1 Percepções de Danto e Belting sobre a arte contemporânea ocidental: a valorização dos elementos do cotidiano nas artes visuais

Danto publicou, em 1984, o artigo "The End of Art" (O Fim da Arte) no livro "The Death of Art" (A Morte da Arte), editado por Berel Lang, e, na década seguinte, com "After the end of art: contemporary art and the pale of history" (Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história), expandiu a temática do primeiro ensaio. Para Danto, o "fim da arte" no ocidente significa o fim de uma grande narrativa, iniciada durante o Renascimento e que atingiu seu auge com o expressionismo abstrato na pintura. Esta narrativa priorizou um determinado desenvolvimento técnico e estético empreendido pela arte

ocidental, que já não seria válido para as novas formas expressivas que surgiam:

Assim que nos transferimos para algum setor das artes visuais exceto o da pintura e, possivelmente, o da escultura, encontramos práticas que podem, sem dúvida, ser aperfeiçoadas, mas para as quais faltam as potencialidades para um desenvolvimento progressivo do tipo que a pintura havia tão prontamente patrocinado no curso dos séculos, em sua primeira fase como projeto de alcançar cada vez mais a representação adequada do mundo e, em sua fase modernista, conquistas cada vez mais adequadas de seu estado puro. (DANTO, 2006)

O filósofo norte-americano identifica a década de 1960 como o período em que ocorreram profundas mudanças de rumos em relação ao discurso da modernidade artística, tendo-os vivenciado concretamente diante das "Brillo Boxes" de Andy Warhol. Tratam-se de caixas confeccionadas em madeira e com as faces contendo serigrafias que reproduziam as embalagens de papelão das barras de sabão da marca "Brillo" (Figura 35). Nestas obras, a diferença de materiais entre a réplica artística e as caixas originais não é o elemento determinante para diferenciar o produto de consumo da obra de arte. Danto (1992, p.37) percebe uma diferença de natureza filosófica, ainda mais considerando que as reproduções fotográficas de uma e de outra situação tornam as diferenças físicas praticamente imperceptíveis. Este exemplo é utilizado pelo autor como a constatação de que "uma obra de arte pode consistir de qualquer objeto a que se atribua o status de arte"⁶⁰, e suscita a pergunta: "o que faz a diferença entre uma obra de arte e algo que não é uma obra de arte quando não se tem nenhuma diferença perceptual interessante entre elas?" (Id., 2006, p.40).

⁶⁰ Constatação que também pode ser aplicada aos *ready-made* de Duchamp.



Figura 35 - Andy Warhol e suas Brillo Boxes. Stable Gallery, 1964.

FONTE: Drawing at Duke. Disponível em:

<<http://drawingatduke.blogspot.com.br/2012/10/wenshun-liu-andy-warhol.html>>. Acessado em: 02 nov. 2013.

Paralelamente, Hans Belting havia publicado, em 1983, "Das Ende der Kunstgeschichte?" (O fim da história da arte?), ensaio revisado na década seguinte sob o título "Das Ende der Kunstgeschichte: Eine Revision nach zehn Jahre" (O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois). O autor esclarece, no prefácio da nova edição, que o "balanço" ao qual submeteu seu texto caminha no sentido de lançar novas observações sobre "o fim de um modo de pensamento em prática não apenas na ciência especializada [a história da arte] como também na arte" (BELTING, 2012, p.11-12), ainda que estes juízos sejam "tão provisórios como, afinal, é provisório tudo o que hoje vem à baila" (Ibid., p.15). Assim, o novo ensaio parte da constatação de que uma história "linear e unívoca" não mais consegue classificar sistematicamente a arte multifacetada que se produz na atualidade, e evidencia sua opção por abordar o tema a partir de obras e imagens aparentemente desconexas:

Sua miscelânea é o reverso exato de uma história da arte coerente e, justamente por isso, representativa do estado de coisas. Talvez resulte às vezes mais convincente do que o próprio texto, em todo caso de maneira mais intuitiva, já que o texto se encontra sempre na contradição entre um discurso acadêmico e um mundo em mudança que não se deixa reproduzir verdadeiramente nesse discurso. (BELTING, 2012, p. 16)

Tanto Belting quanto Danto assumem a perspectiva de que o diálogo aberto da arte com o mundo cotidiano, tal qual abraçado pela arte do pós-

guerra, produziu resultados estéticos e poéticos que gradativamente escapavam do enquadramento histórico tradicional. Nesse sentido, Belting (2012, p.133) destaca as colagens do inglês Eduardo Paolozzi (Figura 36), representante da *pop art* europeia que utilizava como meio expressivo recortes publicitários de revistas norte-americanas:

A obra *I Was a Rich Man's Plaything* (Eu era o brinquedo de um homem rico) de 1947 reunia de maneira desconexa os estereótipos dos sonhos coletivos tal como um catálogo de mercadorias e, no entanto, diferentemente deste, não mais com a finalidade da publicidade, e sim com a intenção de análise e com uma porção conveniente de ironia formal. A intimidade exposta da ex-amante é, de certo modo, a marca de um mundo de clichês em que a publicidade da Coca-Cola também encontra seu lugar. Do revólver de gíbi, ironicamente apontado para a cabeça da garota glamorosa, é disparada, por assim dizer, a palavra chave "pop", introduzida aqui como imagem sonora do estampido. A estratégia *pars pro todo* evoca um mundo de vida em que não se trata da natureza (nem mesmo da natureza dos homens), mas das mídias de consumo e do consumo das mídias que constituem a moldura secreta dessa mistura que de resto é incoerente.



Figura 36 - Eduardo Paolozzi, "I Was a Rich Man Plaything". Colagem, 1947.
 FONTE: The Daily Omnivore. Disponível em: <<http://thedailyomnivore.net/2012/02/03/eduardo-paolozzi/>>. Acesso em: 03 nov. 2013.

Podemos levantar diversas questões com esta obra, mas Belting a utiliza para ilustrar a "rebelião da arte contra a história da arte no espelho da cultura de massas". Nesta obra, um aspecto nos é especialmente importante: o flerte entre as artes visuais e os meios de reprodução de imagens disseminados no interior das sociedades contemporâneas ocidentais. As colagens de Paolozzi, ao deslocar os significados originais das imagens publicitárias e compor um novo discurso, sinalizam um contraponto ao domínio do "estilo" moderno institucionalizado, valendo-se, materialmente, dos símbolos popularizados através dos meios da reprodução técnica.

Esta temática aparece com toda força na *pop art*, explorada ao máximo pelo seu expoente norte-americano, Andy Warhol, e revela um novo fazer artístico, em que os elementos do cotidiano constituem não apenas os temas das obras, como a própria obra pode ser feita destes elementos⁶¹. A série de reproduções das latas de sopa Campbell são um exemplo memorável desta situação (Figura 37).



Figura 37 - Andy Warhol, Latas de sopa Campbell. MoMA, Nova Iorque.

FONTE: Unicorns Unleashed. Disponível em: <

<http://www.unicornsunleashed.com/2012/09/24/treat-your-pantry-to-an-andy-warhol/>>. Acesso em: 04 nov. 2013.

Adotando este ponto de observação, podemos perceber que o artista não mais se detém incessantemente a uma narrativa de progresso estético particular, como na pintura moderna e suas vanguardas: antes, a obra se torna uma espécie de reflexão sobre as condições materiais e culturais específicas

⁶¹ Os *ready-made* de Marcel Duchamp já preconizavam esta temática, mas seu efeito é ampliado na *pop art* dos anos 1960 (DANTO, 2006).

da qual faz parte. A obra de arte, portanto, passa a se integrar vigorosamente ao mundo da vida contemporânea, com seus meios tecnológicos, suas complexidades e suas contradições.

Neste sentido, a utilização artística dos meios tecnológicos mecânicos e eletrônicos disseminados nas sociedades contemporâneas ocidentais não deve ser vista como um aspecto meramente instrumental. Se Belting e Danto observam o deslocamento de símbolos do cotidiano para o universo das artes, também os artefatos tecnológicos e as novas mídias seguem este caminho. Assim, as utilizações artísticas das projeções de imagens podem ser compreendidas como integrantes de arranjos sociais que extrapolam um enquadramento focado nas questões técnicas. Embora as inovações tecnológicas sejam cruciais, e estabeleçam condições estruturantes no que diz respeito às possibilidades de criação e manipulação de imagens, não podemos desvincular os artefatos dos significados culturais delineados por seus usos. E por "usos" estamos considerando não apenas as (re)apropriações artísticas mas também, e sobretudo, o amalgamento dessas tecnologias na vida cotidiana.

Em outros termos, poderíamos dizer que a Projeção Mapeada Urbana, enquanto fenômeno cultural, repousa não somente sobre as potencialidades técnicas e criativas dos meios materiais e saberes empregados, mas também sobre o fato de os mesmos estarem presentes e incorporados às nossas sociedades e culturas, o que, de certa forma, se ajusta à declaração de Gombrich (1986, p.211) de que "a não ser que conheçamos as convenções, não temos meios de saber que aspectos nos são apresentados". Podemos então entender que o uso das tecnologias midiáticas e das convenções tecnológicas somente adquire sentido artístico quando assumidas suas articulações com a cultura - ou seja, suas "posições" nos mapas de significados que dão sentido à vida social.

Voltando a Belting, este lança um olhar crítico em relação ao ambiente social em que a arte multimídia se desenvolve, e à disseminação dos produtos da mídia:

A cultura de massa não sabe o que é autêntico, mas sim o que são o estereótipo e a repetição. Por isso, ela obriga a arte a se inserir nessa percepção antes que possa conduzir o observador a uma outra direção. A resposta da arte consiste no

jogo duplo de questionar a si mesma e de se afirmar nisso. Ela só é levada a sério pelo observador, que agora já percebe a sua própria percepção, quando ela o recebe no cenário das inevitáveis mídias numa forma revestida midiaticamente. Onde não descobrimos um *medium* por cujas lentes vemos, sentimo-nos trapaceados, visto que já não acreditamos que ainda é possível perceber sem a mediação. Para tanto, não bastam as máscaras históricas do estilo, das quais a arte sempre fez uso abundante. Exigimos hoje a presença de imagens técnicas e a reprodução das mídias imagéticas, no entanto, está em contradição insolúvel com o produto artístico. (BELTING, 2012, p.144)

O uso do termo "cultura de massa" é um tanto complexo, considerando a compreensão epistemológica adotada neste trabalho. No entanto, provavelmente Belting não tenha se referido à uma "cultura popular", contraposta à "alta cultura", erudita, elitizada. Devemos entender a expressão como uma referência à profusão de imagens técnicas que invadem nossa vida cotidiana, que reproduzem estilos de vida pasteurizados, que inundam a paisagem urbana com mensagens massificadas e direcionadas ao consumo. É esse o ambiente cultural em que a arte multimídia, incluindo a *Projeção Mapeada Urbana*, estabelece "o jogo duplo de questionar a si mesma e se afirmar" enquanto prática expressiva.

A delimitação, se é que ela existe, entre "arte e vida" ganha novos contornos quando consideramos que "a vida está na arte" e "a arte está na vida". A transposição de objetos do cotidiano à categoria de arte a partir de um discurso artístico intencional, já nos *ready-made* de Duchamp, é indicativo deste esfumaçamento de limites. A *pop art* adotou a mesma estratégia, e, como indicamos, as imagens da lata de sopa Campbell utilizadas por Andy Warhol são um lugar-comum quando se fala na inserção de temas do dia-a-dia e de métodos de reprodução em massa na arte (Figura 37). Também a arte multimídia utiliza como meios de produção e de exibição artefatos tecnológicos profundamente inseridos no universo cultural contemporâneo.

Ao mesmo tempo, a fronteira que separa o que poderia ou não ser "arte" fica cada vez mais fora de foco, quando consideramos que o valor artístico não reside mais exclusivamente no objeto materializado e estático, como uma pintura ou uma escultura. O que dizer de obras em que não existe um objeto propriamente dito, ou em que o objeto existe apenas durante um período determinado de tempo?

3.5.2 Tempo e espaço da obra de arte contemporânea: *happening*, *site-specific* e arte urbana

No final dos anos 1950, o artista norte-americano Allan Kaprow inaugura um dos formatos mais importantes no meio artístico da época: o *happening*⁶². Os *happenings* eram situações artísticas que não tinham forma nem lugar determinados: podiam acontecer em qualquer espaço, e normalmente consistiam na apresentação de performances não lineares, nas quais a atuação do público era fundamental.

A Figura 38 ilustra um registro fotográfico do *happening* de Kaprow que ocorre em Nova Iorque, no ano de 1962. Trata-se de uma encenação de uma fábula moderna, montada no pátio de um hotel na *Bleecker Street*, mostrando a ascensão de uma deusa interpretada por uma adolescente, usando um vestido de gala e carregando um rádio do qual soavam as músicas de sucesso da época. Durante a peça, ela vagarosamente caminha pela audiência e sobe por uma escada na montanha arranjada no meio do pátio. No topo, encenava poses cafonas para dois *paparazzi* sobre um colchão, sendo então engolida por outra montanha descendente do telhado (THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART, 2000).



Figura 38 - Allan Kaprow, *Mountain in the Courtyard, Happening*, Nova Iorque, 1962.
FONTE: *The Metropolitan Museum of Art* Disponível em: <
<http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2002.334,5,6>>. Acesso em: 15 fev. 2014.

⁶² Do inglês, "acontecimento", numa tradução literal.

Kaprow (2003, p.9) clamava por uma arte feita de materiais do cotidiano, deslocando a atenção da permanência da obra de arte para a demonstração poética do "mundo ignorado que sempre tivemos ao nosso redor".

O crítico da revista internacional especializada em arte contemporânea *Artforum*, Jack Burnham (1968), comenta suas impressões sobre as criações de Kaprow. Neste artigo, o conceito do *happening* é descrito como um formato cuja lógica interna estabelece uma situação de arte ambiental indivisível das ações corriqueiras, evitando conscientemente materiais e elementos identificados com o mundo da arte. O *happening*, assim, permitia a expansão da arte no espaço que ocupava, enfatizando uma estética participativa num "lugar inventado livremente em que os próprios espectadores se reencontravam como atores e motivos" (BELTING, 2012, p.308).

Burnham (1968) destaca ainda que estes eventos eram "reversíveis". Ou seja, após encerrado o acontecimento, as alterações nos ambientes eram desfeitas. Nenhuma pista era deixada, permanecendo a obra apenas na memória de quem participou do evento, ou representada em algum registro fotográfico. Isso quando havia "obra", no sentido de objeto físico:

O artista, quando não produzia mais nenhuma obra, defrontava com o seu corpo o espectador na *performance* e permanecia com essa cena efêmera na lembrança, em vez de permanecer presente por todos os tempos como uma obra. [...] *Eventos*, cujos contornos rapidamente se volatizam e são recordados apenas como datas míticas, aparecem no lugar de *obras*. (BELTING, 2012, p.308)⁶³

É possível pensar no *happening* como um campo amplo de experimentação artística nos anos 1960, particularmente se considerarmos a atuação do movimento composto por artistas de diversas áreas centrados na figura do músico John Cage: o *Fluxus*⁶⁴. Este grupo, que defendia uma estética anti-comercial, tal qual o Dadaísmo⁶⁵, atuou amplamente nos EUA e na Europa, deixando como legado a noção de "impermanência" da obra de arte. Ao mesmo tempo, permitiu outra percepção do lugar que a obra de arte pode ocupar, liberando-a da necessidade de estar restrita ao espaço de exibição institucionalizado: a arte pode se expandir, pode invadir as ruas. O próprio

⁶³ Grifos do original.

⁶⁴ Movimento artístico do qual Allan Kaprow fez parte.

⁶⁵ Movimento da vanguarda artística moderna iniciado em Zurique, em 1916, durante a Primeira Guerra Mundial, formado por um grupo de escritores, poetas e artistas plásticos.

espaço pode se transformar em obra de arte; e este conceito, aliás, foi prontamente absorvido pelas *instalações*, presentes em museus e galerias.

Esta mobilidade da atuação artística é uma situação que tem se desenvolvido no decurso da arte contemporânea. As experimentações em *Projeção Mapeada Urbana* seguem essa trajetória, que pode ainda ser observada em outras manifestações, como o grafite. Os artistas têm, assim, a possibilidade de questionar diretamente o ambiente em sua volta através da linguagem artística, de lançar olhares sobre o estilo de vida urbano, sobre seu cotidiano, numa clara relação com o "espaço vivido" de Lefebvre. É uma ressignificação do próprio entendimento de arte, da delimitação de espaço e de tempo destinados a se apreciar um trabalho artístico: o observador é convidado a desviar o olhar de seus afazeres, a reinterpretar sua relação com a cidade, com os marcos urbanos, com sua história.

Recorremos novamente à visão de Belting (2012, p.204) sobre o que ele denomina como "desterritorialização da arte":

O artista hoje também participa da desterritorialização da arte ao questionar o conceito reconhecido de arte e ao libertar "a arte", tal como uma imagem, da moldura que a isola do seu ambiente. [...] A oposição entre arte e vida, da qual a arte retirou suas melhores forças, dissolve-se hoje no momento em que as artes plásticas perdem os seus limites assegurados diante de outros meios e sistemas de compreensão simbólica.

Os limites da arte a que Belting se refere repousam fortemente sobre seu objeto particular de estudo, ou seja, a história da arte. Portanto, a "liberdade" da arte se refere não somente ao espaço físico do museu, mas também à narrativa construída pela disciplina analisada pelo historiador. O próprio museu precisou, então, se reinventar para receber as obras contemporâneas. Em todo caso, nos é interessante destacar que este processo de "libertação" da obra de arte de um ambiente fortemente institucionalizado⁶⁶ se articula com o fenômeno do *site-specific*.

O termo *site-specific*, que denota uma criação feita para um lugar específico, é usado desde os anos 1970, por escultores norte-americanos como Patricia Johanson, o filho de imigrantes russos Dennis Oppenheim e

⁶⁶ Embora devamos destacar que o próprio meio institucionalizado, representado por museus e galerias, apropria-se destas criações, como podemos notar no registro histórico ilustrado na Figura 38, que faz parte do acervo do *Metropolitan Museum of Art*, um dos mais expressivos museus dos Estados Unidos da América e do mundo.

Athena Tacha, que nesta época receberam encomendas governamentais para obras de arte pública em grandes ambientes urbanos. Na Figura 39, um dos emblemáticos trabalhos de Oppenheim, construído em Veneza/Marghera, Itália, intitulado "Device to Root out Evil", que em português seria algo como "dispositivo para remover o mal".



Figura 39 - Dennis Oppenheim, "Device to Root out Evil".Veneza/Marghera, Itália, 1997. Escultura.

FONTE: Thom Quine Disponível em: <
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Device_to_Root_out_Evil.jpg>. Acesso em: 15 fev. 2014

Segundo a arquiteta e pesquisadora baseada no Departamento de História da Arte da UCLA⁶⁷, Miwon Kwon (1997, p.85), uma obra de *site-specific* se apropria do lugar como um local de fato,

[...] uma realidade tangível, cuja identidade é composta por uma única constituição física de elementos combinados: comprimento, profundidade, altura, textura, e forma das paredes e cômodos; escala e proporção de praças, edifícios, ou parques; condições locais de luz, ventilação, padrões de tráfego; características topográficas distintas. Se a escultura modernista absorveu seu pedestal/base para romper sua conexão ou expressar indiferença com o lugar, fazendo de si mesma autônoma e autorreferencial, e portanto transportável,

⁶⁷ University of California, Los Angeles.

sem lugar, e nômade, então os trabalhos em *site-specific*, na forma em que inicialmente emergiram no despertar do Minimalismo no fim dos anos 1960 e início dos 1970, forçou uma reversão dramática deste paradigma modernista. Antitética à reclamação "Se você tem que mudar uma escultura de lugar então há algo de errado com a escultura", a arte *site-specific*, seja interruptiva ou assimilativa, entregou-se ao seu contexto ambiental, sendo formalmente determinada ou direcionada por ele.⁶⁸

Kwon (1997, p.85) considera que a arte *site-specific* rompeu com a condição estabelecida pela escultura pública modernista enquanto objeto autorreferente, introduzindo um novo paradigma na criação artística. A arte passa a retirar suas referências diretamente do ambiente em que se insere, seja no sentido de se amalgamar a ele, atitude "assimilativa", ou de se contrapor, de demarcar a diferença, numa atitude "interruptiva" que pode ser notada num trabalho do escultor minimalista americano Richard Serra, disposto na entrada do mais alto edifício de órgãos governamentais dos EUA. Trata-se de uma obra intitulada "Tilted Arc", "Arco Inclinado" (Figura 40), construída em 1981, e retirada em 1989⁶⁹ (KAMMEN, 2006, p.241).



Figura 40 - Richard Serra, *Tilted Arc, Foley Federal, Manhattan, Nova Iorque, 1981-1989*.
 FONTE: BBC Disponível em: <<http://www.bbc.com/culture/story/20130731-public-art-what-is-it-for>>. Acesso em: 15 fev. 2014.

⁶⁸ Original em inglês, tradução nossa.

⁶⁹ O trabalho de Serra foi retirado após disputas judiciais. Os funcionários do edifício governamental organizaram uma petição para remover a obra, por ser a obstrução provocada pelo artista incômoda à circulação. A escultura forçava a praça na qual se situava a funcionar como sua extensão, a mantinha como "refém" (KAMMEN, 2006, p.241).

Para Kwon (1997), a arte *site-specific* faz parte de um contexto cultural em que as artes visuais assumem uma postura de crítica institucional, sendo as condições físicas do espaço de exibição tomadas como o ponto de partida do processo artístico. Neste sentido, destaca o trabalho de Michael Asher, artista conceitual norte-americano, cujos "projetos de deslocamentos cirurgicamente precisos" introduziram o conceito do "sítio" enquanto espaço "inclusivo de dimensões históricas e culturais":

Em sua contribuição para o "73rd American Exhibition", no Instituto de Artes de Chicago em 1979 [...] Asher revelou os sítios de exibição ou exposição enquanto situações culturalmente específicas que geram expectativas e narrativas particulares em relação à arte e à história da arte. A implantação institucional da arte, em outras palavras, não apenas distingue valores qualitativos e econômicos, ela também (re)produz formas específicas de conhecimento que são historicamente localizadas e culturalmente determinadas - não é um padrão universal e atemporal (KWON, 1997, p. 89).⁷⁰

A crítica ao confinamento cultural da arte, promovido pelas instituições, é uma característica marcante deste primeiro momento da arte *site-specific*; característica que ganha novos contornos conforme avança a pesquisa destes e outros artistas. Tal qual as manifestações de arte contemporânea exploradas por Belting e Danto, a arte *site-specific* adota uma postura de integração ao cotidiano, promovendo uma crítica cultural que engloba espaços "não-artisticos":

Preocupadas com uma integração mais direta com a esfera social, seja no sentido de reparar (numa asserção ativista) problemas sociais urgentes como a crise ecológica, pessoas sem-teto, AIDS, homofobia, racismo, e sexismo, ou mais geralmente com o intuito de relativizar a arte como uma entre muitas formas de trabalho cultural, as manifestações atuais de *site-specific* tendem a tratar a estética ou a história da arte como preocupações secundárias (Ibid., p.91).

Devemos destacar ainda a atuação do artista James Meyer, filho de imigrantes mexicanos e adotado na Califórnia, EUA, que cunhou o termo "functional site", literalmente "sítio funcional", o qual define como sendo um processo criativo, uma operação que ocorre entre lugares, "um mapeamento de filiações institucionais e discursivas e dos corpos que se movem entre eles (sobretudo o corpo artístico)" (Ibid. p. 95). Meyer considera o espaço da arte

⁷⁰ Original em inglês, tradução nossa.

como espaço da informação, em que diferentes formas expressivas se sobrepõem, numa intervenção temporária que encadeia significados, estruturando o espaço como uma sequência de eventos fragmentados que compõem o caminho sugerido pelo artista.

Esta relação direta do artista com o ambiente, no intuito de promover caminhos poéticos, pode ser percebida em muitas manifestações de arte urbana ou arte de rua, também referida como *street art*, *urbanart*, *guerrilla art*, *post-graffiti* e *neo-graffiti*⁷¹. Este tipo de manifestação ganhou popularidade a partir dos anos 1980, com a disseminação da linguagem do grafite no contexto ocidental. Seja na forma de grafites feitos em spray (Figuras 41 e 42), pintados a mão-livre ou com o uso de *stencil* (Figuras 43 e 44), ou na forma de *posters* colados nos muros e paredes, arte em fita adesiva (Figura 45), arte em giz ou outros pigmentos secos (Figura 46), ou ainda na forma de intervenções mediadas por tecnologias eletrônicas, como as PMU, por vezes referidas como *grafite eletrônico*⁷², a arte urbana se estabelece como uma prática infiltrada nos diversos espaços da metrópole contemporânea, assumindo múltiplas formas conforme o contexto específico em que se inserem.



Figura 41 - Nem aí! VLOK. Curitiba, 2008. Grafite.
FONTE: PROSSER, 2009

⁷¹ Termos em inglês que denotam a origem norte-americana, mas que se espalharam pelo ocidente, e cuja tradução literal acaba, por vezes, perdendo o sentido. Mas podemos destacar o uso da palavra *graffiti*, que conserva a grafia em italiano e representa o contexto cultural de onde a prática surgiu: inscrições ou "desenhos de épocas antigas, toscamente riscados a ponta ou a carvão, em rochas, paredes etc." (GITAHY, 1999, p.13)

⁷² Aqui a profusão de termos se faz evidente, o que pode ser sintomático do atual estado do universo das representações artísticas, bem como da tentativa científica em "classificar" expressões que se articulam, mas são dinâmicas e constituem realidades múltiplas.

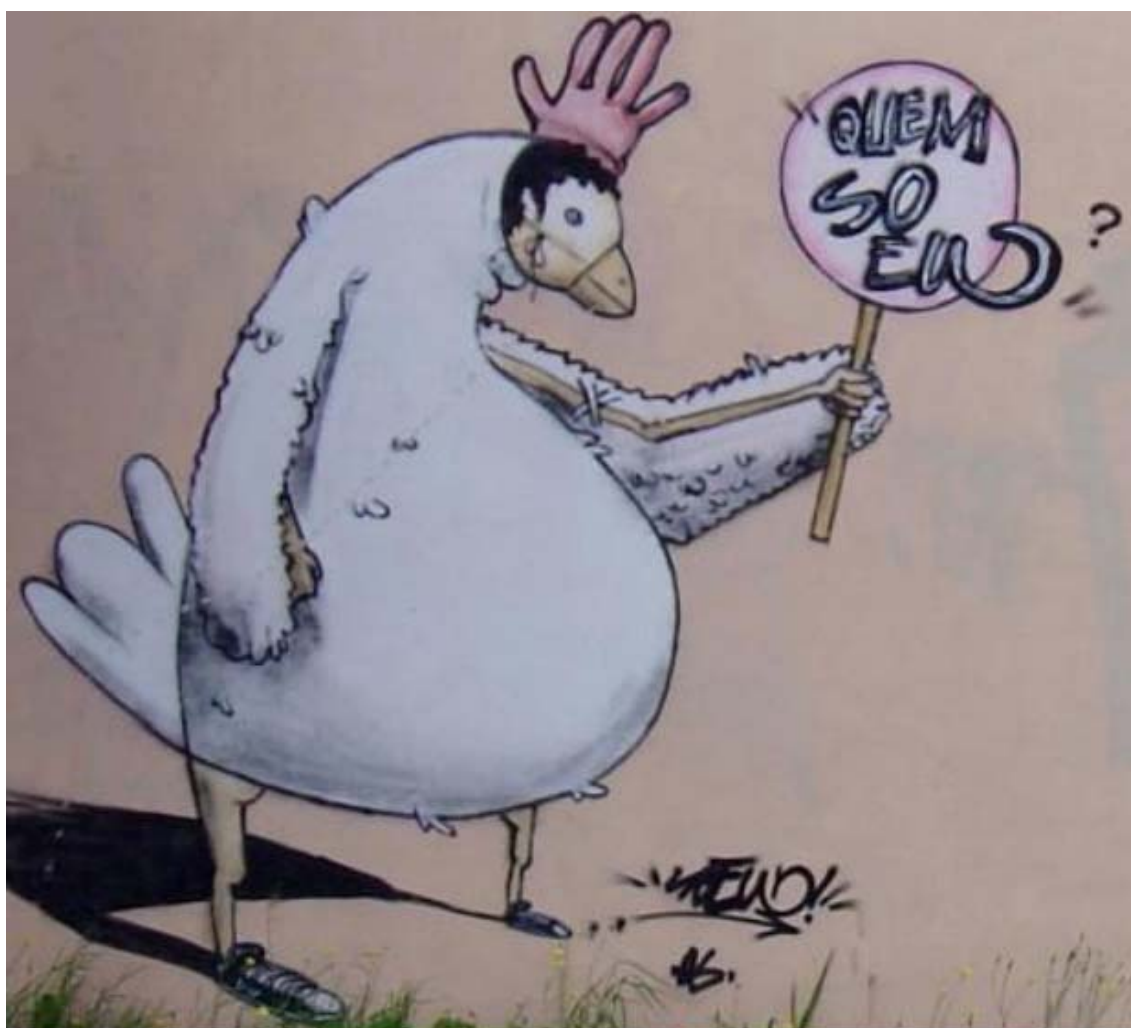


Figura 42 - Quem soew? Curitiba, 2008. Grafite.
FONTE: PROSSER, 2009.



Figura 43 - Pense mais, sobre mais! Curitiba, 2009. Stencil.
FONTE: PROSSER, 2009.



Figura 44 - Woody Allen. Curitiba, 2008. Stencil.
FONTE: PROSSER, 2009.



Figura 45 - Tape art. Arte em fita adesiva. Curitiba, 2013.
 FONTE: CURITIBA Disponível em: <<http://www.curitiba.pr.gov.br/tv/arte-nos-vidros-do-memorial-da-cidade/2819>>. Acesso em: 15 fev. 2014.



Figura 46 - Eduardo Relero: Anamorfose urbana.
 FONTE: Obvious Mag. Disponível em:
 <http://obviousmag.org/archives/2011/08/eduardo_relero_a_ilusao_nas_ruas_da_cidade.html>.
 Acesso em: 15 fev. 2014.

A pesquisadora paranaense Elisabeth Prosser (2009) realizou uma extensa pesquisa etnográfica sobre manifestações de arte urbana na cidade de Curitiba, entre os anos de 2004 e 2009. Em suas observações, Prosser destacou dois grandes eixos temáticos em que se inserem as representações que estuda: olhares críticos sobre o meio ambiente urbano e natural, e intervenções que afirmam o papel do artista enquanto partícipe da urbe. O olhar participativo dos artistas, segundo a pesquisadora, estabelece um papel de comprometimento com as questões sociais que emanam do ambiente construído. Estas intervenções no/do espaço social, utilizando o termo de Lefebvre (2000), estabelecem evidências sensoriais, deixadas pelos artistas, das suas negociações, dos seus trabalhos, oferecem, por vezes num tom irreverente ou ácido, denúncias de caráter político, ou ainda indagações existenciais.

De acordo com Prosser (Ibid., p.18), a *arte urbana* designa qualquer forma de expressão artística, institucional ou independente, que ocorra no âmbito da cidade, enquanto o termo *arte de rua* serve para designar especificamente práticas artísticas que se referem ao universo do *hip hop*⁷³, do qual o grafite (ou *graffiti*) contemporâneo provém. Neste sentido, podemos adotar tal conceituação e considerar a Projeção Mapeada Urbana como um fenômeno articulado às expressões de arte urbana.

Tal qual a prática artística descrita pelo artista James Meyer, o artista urbano *mapeia*, no sentido pretendido por Martín-Barbero (2001), a realidade na qual irá intervir. Assim, o seu próprio cotidiano encabeça o discurso artístico, mas também está em questão o cotidiano do passante, por mais que este não compartilhe do mesmo sentido pretendido pelo autor, por mais que não queira ver ou que não concorde com a visão sobre os temas sociais que surgem da obra, ou mesmo que não concorde com a própria existência da obra. Também nas manifestações de arte urbana surgem os embates, os conflitos, as diferenças, enfim, que constroem o espaço da coletividade.

Neste sentido, podemos destacar uma intervenção artística do coletivo brasileiro BijaRi, atuante em São Paulo, dedicado à Projeção Mapeada e a outras formas de arte urbana. Segundo os idealizadores, a intervenção

⁷³ Grupo abrangente de formas artísticas que se originou no contexto de subculturas marginalizadas na região do *South Bronx*, Nova Iorque.

denominada "Cartografia - Operações Urbanas e Gentrificação" (2005) apresenta a ideia de "desenhar a cartografia do processo de renovação urbana" que

[...] veio da necessidade de revelar o verdadeiro significado dos termos usados pelos políticos, técnicos e profissionais, mas que são ambíguos para a população geral. "Renovação Urbana", "Restauração" e "Revitalização" são termos geralmente usados para validar a transformação dos tecidos urbanos consolidados, com a ausência de participação e debate entre os agentes culturais e sociais envolvidos no processo. Definido inicialmente como um benefício, como uma necessidade para o desenvolvimento da cidade, a "Renovação Urbana" se tornou um tipo de dogma que justifica tudo. Por um lado ingenuidade e desinformação levam à passividade e inércia, por outro o mecanismo de publicidade governamental é perversamente usado como ferramenta para justificar especulação e a geração de riquezas através de projetos que não tomam em consideração a história da cidade e os laços sociais e culturais.

A cartografia foi desenhada para clarificar essas questões em um nível mais geral. Ela foi impressa em formato de folheto, para ser distribuída, além de ser estampada em pôsteres que foram colados nas regiões de São Paulo que apresentam projetos urbanos predatórios. (BIJARI, 2005)

A intervenção artística, como indicado nas informações disponibilizadas pelo coletivo, consistiu na distribuição de folhetos informativos (Figura 47) e na colagem de cartazes (Figura 48) sobre os edifícios que seriam afetados pelo processo de "renovação urbana" proposto pelo poder instituído, em conformidade com interesses políticos e econômicos. Alguns destes edifícios estavam habitados, o que acarretou em sua desocupação. Um processo recorrente em grandes centros urbanos, com antecedentes consagrados pela história do urbanismo ocidental, caso das intervenções de Haussmann na Paris do século XIX (FRAMPTON, 1997, p.15). O processo de *gentrificação*, assim, corresponde a operações urbanas destinadas a valorizar uma determinada região, normalmente implicando na retirada das classes populares residentes no local.

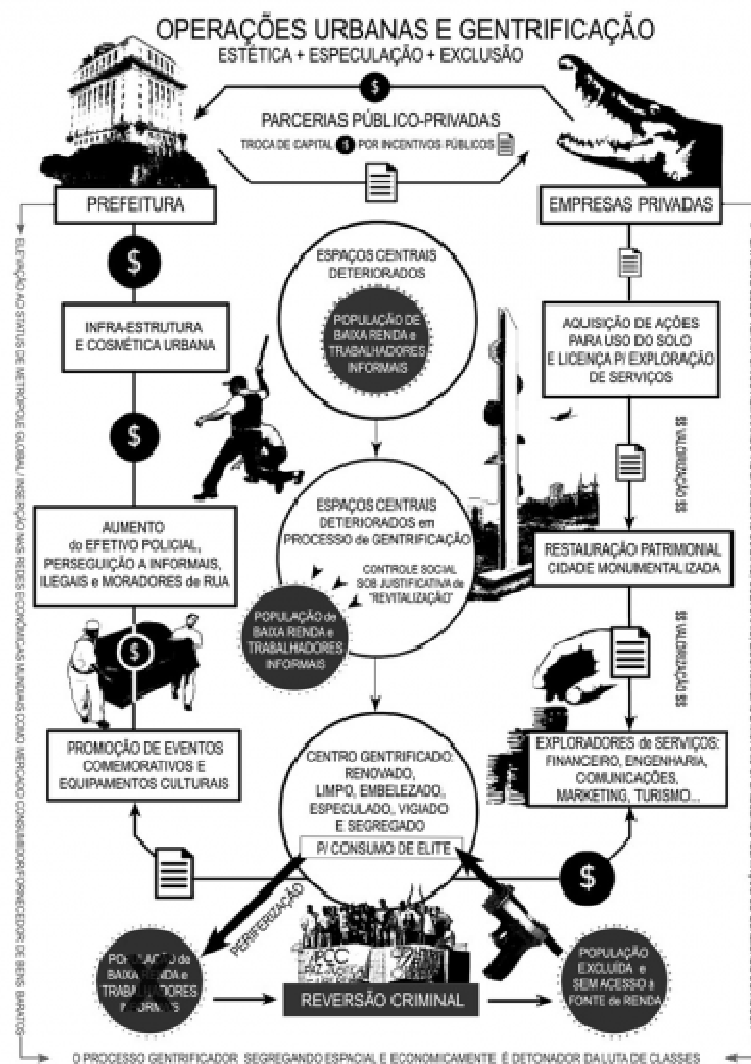


Figura 47 - BijaRi, Cartografia - Operações Urbanas e Gentrificação, São Paulo, 2005.
FONTE: BijaRi, Disponível em: < <http://www.bijari.com.br/projects/> >. Acesso em: 15 fev. 2014.



Figura 48 - BijaRi, Cartografia - Operações Urbanas e Gentrificação, São Paulo, 2005.
FONTE: BijaRi, Disponível em: < <http://www.bijari.com.br/projects/> >. Acesso em: 15 fev. 2014.

Este mesmo coletivo produziu, em 2011, uma PMU sobre a fachada do Museu de Arte de São Paulo - MASP, por ocasião do lançamento do programa "Planeta Humano", narrada por Milton Nascimento, do canal Discovery. O registro fotográfico desta intervenção pode ser conferido nas Figuras 49 e 50.

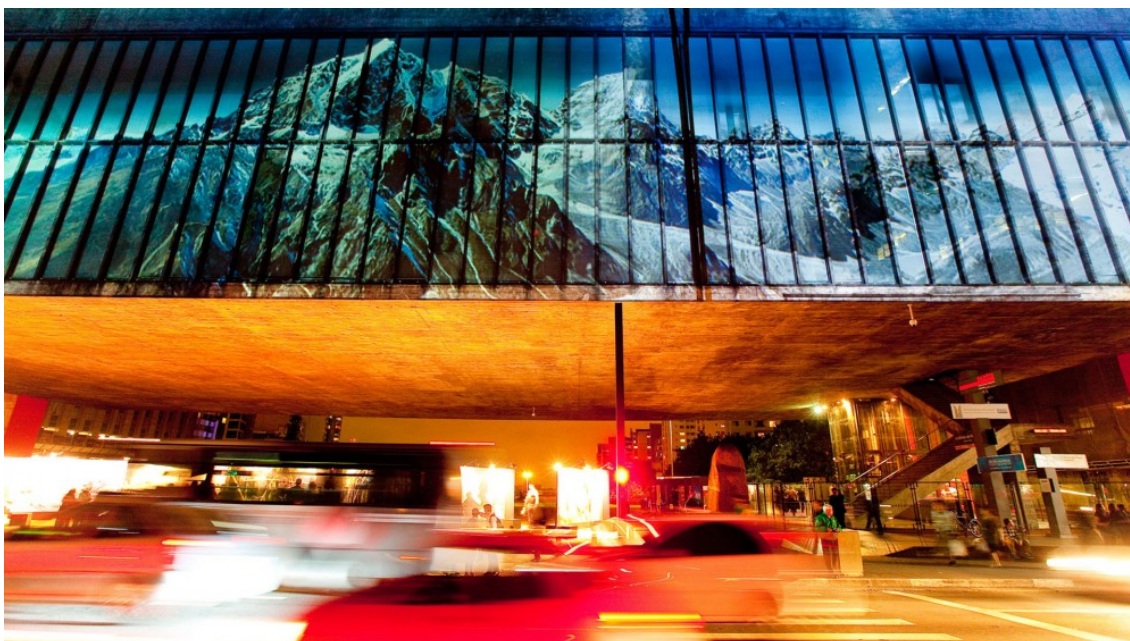


Figura 49 - BijaRi, São Paulo, 2011. Projeção Mapeada sobre a fachada do MASP.
FONTE: BijaRI. Disponível em: <<http://www.bijari.com.br/?portfolio=planeta-humano>>. Acesso em: 20 fev. 2014.



Figura 50 - - BijaRi, São Paulo, 2011. Projeção Mapeada sobre a fachada do MASP.
FONTE: BijaRI. Disponível em: <<http://www.bijari.com.br/?portfolio=planeta-humano>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

Podemos ainda mencionar, no campo da arte urbana, um projeto realizado em 2012 pelo coletivo espanhol "Boa Mistura" em São Paulo, na Vila Brasilândia. O coletivo é formado por 5 artistas de Madri: Arkoh, Derko, Pahg, Purone e rDick. "Luz nas Vuelas" é um projeto de integração visual e simbólica do morador desta comunidade carente com seu ambiente. O coletivo pintou, nas fachadas e muros que conformam as vielas, mensagens ou palavras positivas (Figura 51) que podem ser lidas a partir de um ponto específico, como no processo de anamorfose descrito anteriormente. Além do efeito visual, este trabalho envolveu a colaboração da comunidade, que atuou em parceria com os artistas.



Figura 51 - Coletivo Boa Mistura, "Luz nas Vuelas", Vila Brasilândia, São Paulo.
FONTE: Mistura Urbana. Disponível em: < http://misturaurbana.com/wp-content/uploads/2012/02/brasilandia_1.jpg>. Acesso em: 17 fev. 2014.

Discorreremos até aqui sobre a desterritorialização das artes, conforme termo utilizado por Belting (2012) no contexto contemporâneo, atentando para alguns deslocamentos dos significados da arte no âmbito social e para sua

inserção na vida cotidiana. Relembrando nossas observações sobre a imagem projetada enquanto representação visual, e sobre a evolução dos equipamentos de projeção, passamos a explorar de que forma ocorreu a absorção das projeções de imagens no discurso de alguns artistas contemporâneos consagrados no contexto brasileiro e norte-americano.

3.5.3 Primeiras experiências contemporâneas em projeções de imagens: deslocamentos provocados por Andy Warhol, Nam June Paik e Hélio Oiticica / Neville D'Almeida

O cinema, nos anos 1960, já havia se afirmado como meio institucionalizado e envolto por seus próprios ritos sócio-culturais. Como vimos, esta década efervescente foi palco de importantes experimentações, e as apropriações artísticas de equipamentos tecnológicos seguiam estas novas orientações da arte, inaugurando relações com o espaço público. Neste cenário, entre os anos de 1966 e 1967, o artista americano Andy Warhol (1928 - 1987) realizava a produção colaborativa "Exploding Plastic Inevitable" (EPI), juntamente com o grupo musical *Velvet Underground*. Tratava-se de uma performance intermídia que, no auge de sua formação, contava com cinco projetores de filme, exibindo diferentes partes da mesma película simultaneamente, o mesmo número de projetores de *slides*, que podiam ser movimentados pelo auditório, espelhos, números de dança, luzes que projetavam as sombras dos integrantes nas paredes, entre outros recursos (Figura 52). Este espetáculo causou furor na maior parte da crítica que o presenciou, em grande parte devido a utilização de algumas imagens de sadomasoquismo e de pornografia. De qualquer forma, o conteúdo às vezes sombrio de EPI e a utilização maciça das tecnologias então disponíveis levantava questões sobre cibernética, automação, a dissolução da subjetividade humana e visões de controle social (JOSEPH, 2002, p.83).



Figura 52 - Velvet Underground e Andy Warhol, "Exploding Plastic Inevitable". EUA, 1966.
Projeções múltiplas.
FONTE: JOSEPH, 2002

Em seu artigo sobre a produção "EPI", Branden Joseph (2002, p.84) destaca que este trabalho seguiu-se a um longo período de investigações, informando que o artista já explorava as possibilidades da mídia cinematográfica. Em 1964, Warhol foi convidado para exibir alguns de seus filmes no saguão do *Lincoln Center's Philharmonic Hall*, ocasião para a qual preparou uma instalação que exibia, individualmente, excertos de três de seus filmes, em projetores *Fairchild 400*. Estes projetores foram criados para exposições caseiras de filmes 8mm em pequenas telas, e seu uso num evento público é indicativo da explícita relação de Warhol com a linguagem da TV.

Posteriormente, a introdução do formato em vídeo para apresentação de imagens em movimento trouxe novos elementos para o fazer artístico. O vídeo, deslocado de sua utilização comercial, fornece ao artista um meio "que não foi inventado verdadeiramente para a expressão pessoal, num gesto totalmente arbitrário" (BELTING, 2012, p.153). Os primeiros experimentos em videoarte são atribuídos ao artista de origem coreana radicado nos EUA Nam June Paik (1932 - 2006). Seus trabalhos exploraram questões sobre as tecnologias de comunicação e seus efeitos nas sociedades contemporâneas. Participante do movimento *Fluxus*, Paik cria suas obras no meio das performances, instalações e *happenings* realizadas no período e, apesar de estar integrado ao cenário norte-americano, representa um fenômeno apontado por Hans Belting como a aliança de uma "manifestação multicultural" com "a cultura midiática". Para Belting, este fenômeno tem como sua "principal testemunha"

[...] Nam June Paik, que entrou para a história da arte ocidental como 'o pai da videoarte', na qual será lembrado por muito tempo, ao lado de John Cage [...]. Mas Paik trouxe, de uma

maneira muito pessoal, sua própria cultura para o cenário artístico ocidental e, não obstante, só nela encontrou o lugar onde se tornou artista. Assim, ele é menos uma testemunha da vitória da arte universal do que um célebre artista marginal do cenário artístico ocidental, que certamente o festeja da maneira mais espontânea naquilo que menos o compreende. O principal protagonista do grupo Fluxus, que esconde com prazer seu silêncio sob o ruído de uma miscelânea de imagens, sempre se distinguiu, por outro lado, com idéias de origem não-ocidental, mas que pareciam aceitáveis devido às suas formas ocidentais de expressão. (BELTING, 2012, p.127-128)

Uma aplicação em específico das projeções de imagens no trabalho de Paik pode ser vista como uma atitude reveladora desta manifestação de diferentes identidades em seu discurso. "One Candle, Candle Projection, 1988-2000" é uma instalação que projeta, no interior de uma sala escura, a captação em vídeo de uma vela que é acesa diariamente, produzindo uma ambiência meditativa (Figura 53). A essência da obra é, portanto, o tempo, ou a lenta passagem do tempo enquanto o fogo consome a vela, ação esta registrada e reproduzida por instrumentos tecnológicos normalmente associados à rapidez das comunicações modernas.

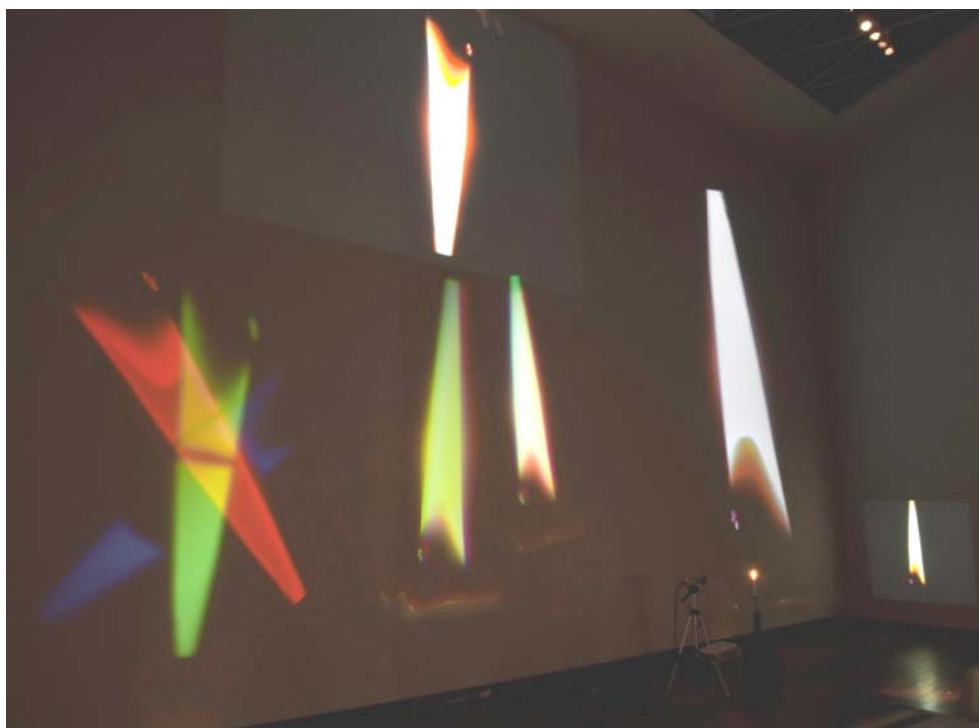


Figura 53 - Nam June Paik, "One Candle, Candle Projection, 1988-2000". Instalação.
FONTE: Nam June Paik Studios, Inc. 2010, Disponível em: < em <http://artvent-artventures.blogspot.com.br/2011/09/pioneer-of-video-art-nam-june-paik.html>>.
Acesso em 14 set. 2013

No contexto da arte brasileira, um dos exemplos mais expressivos do uso pioneiro de projeções de imagens vem do trabalho de Hélio Oiticica (1937 - 1980). No conjunto de obras denominado "Cosmococas", o artista idealizou, em parceria com Neville d'Almeida, projeções de *slides*, trilhas sonoras e elementos táteis que promovem interações do público com o ambiente de exposições. Na Figura 54, podemos conferir a "CC 5 Hendrix War", instalação com redes e projeções de imagens do músico norte-americano Jimi Hendrix (1942 - 1970).



Figura 54 - Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, "CC 5 Hendrix War", 1973, projetores, *slides*, redes, trilha sonora (Jimi Hendrix) e equipamento de áudio, dimensões variáveis.

FONTE: Museu de Inhotim (foto: Eduardo Eckenfels)

Neste projeto, a interação do público com as obras ocorre de maneira quase lúdica. O visitante é estimulado a participar fisicamente das instalações, a intervir nos objetos dispostos na sala e a se deixar envolver pelas imagens projetadas nas paredes, como podemos notar na "CC3 Maileryn" (Figura 55). Nesta "cosmococa", um chão coberto por areia e recoberto por uma lona de vinil forma ondulações irregulares, sobre as quais o público caminha, deita, rola e brinca com balões coloridos, num ambiente cercado por imagens projetadas do rosto de Marilyn Monroe conforme apresentado na capa do livro de Norman Mailer (por isso o nome "Maileryn"). "O livro aparece primeiramente embalado por papel celofane que quadro a quadro vai aparecendo rasgado, enquanto que a mancoquilagem⁷⁴ com cocaína vai se alterando, ora leve, ora carregada

⁷⁴ Mancoquilagem: termo utilizado por Neville e Oiticica em referência ao processo de desenhar sobre as reproduções imagéticas com cocaína.

quase grotesca. Yma Sumac, cantora peruana dos anos 50-60, apresenta canções latinas na trilha sonora." (CARNEIRO, 2004, p.2).



Figura 55 - Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, "CC 3 Mailerlyn", 1973, projetores, *slides*, balões e trilha sonora.

FONTE: Museu de Inhotim (foto: Eduardo Eckenfels)

Já na primeira "cosmococa", "CC1 Trashiscapes"(Figura 56), o chão é recoberto por colchões e travesseiros. Os participantes são encorajados a apanhar lixas de unha e a se reclinar, postura preguiçosa de "pouco se lixando" (CARNEIRO, 2004, p.1), enquanto assistem aos *slides* de imagens diversas. Há uma série de delicadas composições feitas, em linhas cocaína, sobre a face do cineasta Luis Buñuel que estampa a capa do suplemento dominical do *New York Times* de 11 de março de 1973. Estes *slides* documentam o trabalho de manipulação da substância sobre a fotografia realizado por Neville D'Almeida, transpondo a cocaína para uma condição próxima ao pigmento de pintura. Outras duas séries de imagens constam na sequência de *slides*: uma sobre o pôster em preto e branco de Luis Fernando Guimarães, ator amigo de Hélio, vestindo "Parangolé 30 Capa 23 M'Way Ke", da série "Parangolé" realizada em Nova Iorque; e outra da capa do álbum de Frank Zappa: "Weasel Ripped my Flesh" (doninhas rasgaram minha carne, em tradução literal): trata-se de um desenho estilo quadrinho dos anos 1950, ilustrando o rosto de um rapaz arranhado pela mordida de uma doninha grudada na sua bochecha. (CARNEIRO, 2004, p.1).



Figura 56 - Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, "CC 1 Trashiscapes", 1973, projetores, slides, colchões, travesseiros e lixas de unha.

FONTE: Museu de Inhotim (foto: Eduardo Eckenfels)

A "CC2 Onobject" (Figura 57) é composta por espuma grossa no chão, coberta com tecido branco. Estão espalhados pelo ambiente: bolas, cubos, cones, cilindros azuis, vermelhos, verdes, amarelos todos de espuma. Segundo Carneiro (2004, p.4):

O convite é para dançar, pular, jogar as formas geométricas. Quatro paredes com slides. Começam enquadrando apenas a face de Yoko Ono, tal qual aparece na capa do livro *Grapefruit*, edição americana de 1972, mancoquilada em desenhos diversos, depois vai aparecendo slide a slide o livro de Heidegger *What's a thing*, vindo do lado esquerdo, seguido por *Your Children* de Charles Manson. [...] A música, os objetos e a espuma tornam fácil aceitar o convite aos saltos, à dança e ao brincar com os outros participantes. Pisa-se com esforço sobre um chão de espuma que desestabiliza e acolhe a queda. Ao mesmo tempo instiga a reflexão: "What's a thing?" indaga Heidegger ao lado de Yoko mancoquilada. Que coisa é essa que a cada movimento, marcado por um slide, vai justapondo ONO, HEIDEGGER e MANSON. Manson, o mandante do assassinato de Sharon Tate, mulher do cineasta Roman Polanski, e hóspedes que estavam na casa, crime famoso de 1969, presente ainda na mídia nos anos 70. O livro *Your Children*, lançado aquele ano de 1973, transcreve integralmente a declaração processual do acusado.



Figura 57 - Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, "CC 2 Onobject", 1973, projetores, *slides*, espuma no chão, objetos geométricos feitos de espuma.
 FONTE: Museu de Inhotim (foto: Eduardo Eckenfels)

Já na "cosmococa" intitulada "CC4 Nocagions" (Figura 58), o público é convidado a entrar numa piscina equipada com luzes coloridas e cercada por múltiplas projeções de *slides* do livro "Notations", do compositor John Cage⁷⁵. A água, com os movimentos executados pelos participantes, se converte numa superfície dinâmica que reflete tanto as projeções quanto o público, numa experiência profundamente sensorial e interativa.



Figura 58 - Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, "CC 4 Nocagions", 1973, projetores, slides, luzes e piscina.
 FONTE: Museu de Inhotim (foto: Eduardo Eckenfels)

⁷⁵ Integrante do Fluxus, juntamente com Paik.

As imagens projetadas na "CC4 Nocagions" foram preparadas pelo próprio Oiticica, e não são unidas na forma de uma narrativa linear, embora se sucedam como quadros de um filme. As luzes, o convés, os tapetes, e a piscina são dispostos como se fossem adereços em um *set* de filmagem. Os visitantes que entram no espaço são rodeados pelas imagens do trabalho de John Cage, ao som de obras do compositor, e a experiência se completa quando estes trocam suas roupas por trajes de banho e interagem com a obra de dentro da piscina. Há também um espaço ao redor, composto por *decks* e um local de descanso no qual os participantes podem socializar.

A idéia desta conjunto de instalações está relacionada ao conceito de "Quasi-Cinema" concebido por Oiticica e D'Álmeida, que pretendiam investigar a relação do público com a imagem-espetáculo. Assim, o trabalho de Oiticica pode ser considerado uma experiência imersiva que pretende eliminar a distância física entre objeto e observador, ao fazer com que o observador vire participante, se transforme em parte da obra, utilizando todo seu corpo, e não apenas a visão. Segundo Alma Ruiz (2011):

A transição de uma forma estática bidimensional para uma forma tridimensional que poderia ser penetrada, habitada, ou vestida como um artigo de roupa mudou a relação convencional entre o objeto passivo que é contemplado e o sujeito ativo que o contempla. Este simples ato deu ao espectador "o exercício experimental de liberdade" de entrar em contato com o trabalho de arte numa experiência corporal completa, assim como o convida a repensar a função da arte.⁷⁶

As "Cosmococas 1-5" (*Trashiscapes, Onobject, Maileryn, Nocagions e Hendrix-War*) contam, desde o ano de 2010, com espaço de exibição permanente no museu de Inhotim, acondicionadas num pavilhão projetado e construído especificamente para este fim (Figura 59). A galeria, composta por cinco salas e um hall central, foi projetada como uma espécie de labirinto, sem sequência pré-estabelecida para visitaç o. No Brasil, antes da constru o do espa o em Inhotim, as "cosmococas" foram exibidas juntas uma  nica vez, em 2005, no Centro H lio Oiticica, no Rio de Janeiro.

⁷⁶ Original em ingl s, tradu o nossa.



Figura 59 - Galeria Cosmococa no Museu de Inhotim, Brumadinho, MG.
FONTE: Museu de Inhotim

Podemos perceber neste trabalho algumas conexões com a *pop art* e com os *happenings*, ao serem justapostos elementos normalmente não encontrados em conjunto, ao serem utilizadas referências da "cultura de massa" da época (Yoko, Hendrix, Marilyn, Manson) e também ao se estender a obra para o ambiente como um todo. Existe também uma referência literal a John Cage, integrante do "Fluxus" juntamente com Paik.

Devemos lembrar ainda que estas obras foram idealizadas num conturbado momento político brasileiro, em que as liberdades expressivas foram postas à prova. Nestas instalações, a relação das imagens com o ambiente, com o momento cultural em que foram compostas e com o público é fundamental. Assim, a imersão provocada pelas projeções de imagens e pelos objetos de cena sugere aos participantes que saiam de suas posições de observadores curiosos e interajam fisicamente com a obra. Oiticica deixou instruções precisas de montagem das instalações, considerando a possibilidade de exposições privadas em locais menores. Nestes casos, o artista previu adaptações ao espaço disponível,

[...] seja apartamento, seja jardim, e sugerem verdadeiras festas. Para cada bloco-experiência há uma ficha com especificações técnicas básicas, recomendações para projetar os *slides*, para a trilha sonora, para o *set* da performance e para atividades dos participantes, tanto nas apresentações públicas, quanto nas restritas. (CARNEIRO, 2004, p.1)

Há nas "cosmococas" um deslocamento, uma provocação das narrativas artísticas tradicionais, uma redefinição do objeto de arte e de seu *locus*. Estas

características, somadas ao experimentalismo, permeiam as produções de arte contemporâneas, como vimos, e consideramos que as PMU seguem esta linha de pensamento e atuação.

Neste sentido, o conjunto de obras que ilustramos faz parte do contexto cultural de formatação da Projeção Mapeada enquanto expressão artística contemporânea. As experiências de Andy Warhol, de Nam June Paik e de Hélio Oiticica em parceria com Neville D'Almeida trouxeram novos usos artístico para os recursos tecnológicos de projeção e de captação de imagens disponíveis. Em alguns trabalhos específicos de Paik, podemos mesmo notar que o próprio artefato tecnológico faz parte do discurso artístico proposto (como no caso da instalação "One Candle, Candle Projection", Figura 51, em que a câmera filmadora que capta as imagens da vela fica aparente, em primeiro plano).

Estas experiências pioneiras foram possíveis em um contexto específico, foram executadas por figuras proeminentes no cenário artístico mundial que tiveram contato com os recursos e referências então disponíveis. Com a expansão e aprimoramento dos meios tecnológicos, novas possibilidades surgem, como veremos a seguir.

3.6 Algumas possibilidades audiovisuais dos anos 1990 - 2000: o nascimento da figura do VJ

A partir dos anos 1990, computadores de alta performance e baixo custo foram lançados no mercado (GRAU, 2007, p.210). A disseminação destes aparelhos, em conjunto com os equipamentos de vídeo, que completavam então 30 anos de existência, permitiu que pequenos produtores tivessem a oportunidade de manipular imagens em movimento. Trabalhos que antes seriam possíveis apenas em estúdios muito bem equipados agora podiam ser realizados em estruturas menores, com resultados similares.

Também nesta década, a música eletrônica de pista se consolidava como um fenômeno cultural: os sons sintéticos trabalhados pelos pioneiros da "House Music"- Frankie Knuckles -e do "Techno" - Derrick May, Juan Atkins e Kevin Saunderson, mostrados nesta ordem, da esquerda para a direita, na Figura 60 - , desenvolvidos nas cidades de Chicago e Detroit, nos EUA, rapidamente se espalharam mundialmente, dando margem a variações regionais⁷⁷ e a um ambiente cultural múltiplo e complexo, normalmente resumido pela expressão "cultura eletrônica".



Figura 60 - Derrick May, Juan Atkins e Kevin Saunderson, fundadores do *Techno* de Detroit.
FONTE: Mix Side. Disponível em: <<http://www.mixside.com/code-fabrik-detroit-derrick-may-juan-atkins-kevin-saunderson/>>. Acesso em: 18 out. 2013.

⁷⁷ Como o "Drum'n'Bass" de origem brasileira, atribuído ao DJ Marky.

Este movimento da cena musical incorpora, além das tecnologias sonoras, tecnologias de reprodução de imagens, pois,

[...] com o surgimento da cena *techno*, entramos numa nova fase de simbioses, até porque nesses ambientes musicais fortemente mediados por máquinas, não existe mais performance musical no sentido clássico do termo, mas processamento técnico do som através da manipulação de sintetizadores e samplers, programação de computadores e a invocação de equipamentos eletrônicos cada vez mais próximos da tecnologia videográfica (MACHADO, 2000, p.184).

Nesse contexto, surge um tipo de apresentação multimídia bastante característico, que integra o universo da cultura eletrônica e das experiências audiovisuais: a atividade do *VJing*. O VJ⁷⁸ - *Video Jockey* - é, originalmente, o artista responsável pela edição ao vivo de imagens projetadas, ou reproduzidas em painéis luminosos, nos eventos de música eletrônica, em sincronia com o trabalho do DJ - *Disc Jockey*. De maneira similar aos procedimentos do DJ, o VJ combina imagens previamente selecionadas e classificadas por intermédio de equipamentos de edição de vídeo.

Os VJs utilizam as mais diversas referências visuais em seus trabalhos. Podemos observar apresentações com imagens psicodélicas, composições geométricas computadorizadas, imagens retiradas do universo *pop*, de filmes, enfim, de múltiplas fontes, e não há uma narrativa no sentido convencional, mas uma construção direcionada à estimulação visual e motora. A reorganização destas imagens no tempo da música é a essência da atividade do VJ.

As experimentações em videoarte podem ser vistas como uma fonte direta de influência no *VJing*, mas não determinam um sentido único. O videoartista brasileiro Luis DuVa destaca que, nos anos 2000, com o desenvolvimento tecnológico dos computadores portáteis e de softwares, houve uma eclosão de manifestações artísticas que misturam sons e imagens em movimento editadas em tempo real. A figura do VJ faz parte deste processo, que DuVa chama de "guarda-chuva de possibilidades audiovisuais". Na Figura 61, podemos visualizar DuVa em atuação na "IV Mostra Live

⁷⁸ O termo foi utilizado para designar os apresentadores da rede *MTV* a partir da década de 1980, mas nosso interesse se volta para a figura do artista performático que surge no contexto dos anos 1990.

Cinema", em 2011. Em entrevista concedida no ano de 2012, DuVa comenta sobre sua atuação como VJ, no começo dos anos 2000:

Quando a gente vai para um ambiente desses, que é um ambiente totalmente dispersivo em que as pessoas não estão prestando atenção cem por cento no que está acontecendo, o VJ naquela época, e tenho certeza de que todo mundo passou por isso, teve que reaprender uma gramática audiovisual. E reaprendendo ele teve que propor uma gramática audiovisual e uma linguagem nova. Eu passei por isso, e usei durante alguns anos a pista de dança como um grande laboratório, por que me interessava, e eu vinha fazendo instalações mesmo antes de ir para a pista de dança, minhas instalações já eram todas sensoriais, trabalhava também com o tempo, com a expansão do tempo. E quando eu fui à pista de dança eu entendi que aquilo era uma grande instalação, que estava pronta. (DUVA, 2012)



Figura 61 - Luis DuVa em atuação na IV Mostra Live Cinema.

FONTE: Acervo Daniela Bustamante. Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/livecinema/6119304586/>. Acesso em: 14 fev. 2014.

As imagens projetadas pelos VJs, seja no interior das pistas de dança, seja nas estruturas cenográficas que conformam espetáculos ao ar livre, ou em apresentações denominadas "Live Cinema"⁷⁹, estabelecem certas conexões com o espaço que o transformam numa nova realidade, e fornecem as regras visuais de um jogo de imersão dos sentidos. Como um exemplo deste ambiente imersivo composto pelas projeções de imagens, podemos mencionar o teto do pavilhão do Claro Cine Festival, composto por 180 telas de formato circular nas quais diversas imagens poderiam ser projetadas (Figura 62).

⁷⁹ Tendência iniciada a partir dos anos 2000, tendo na integração da figura do VJ ao contexto da linguagem cinematográfica um elo com a cultura *pop*. (LIVE, 2014)

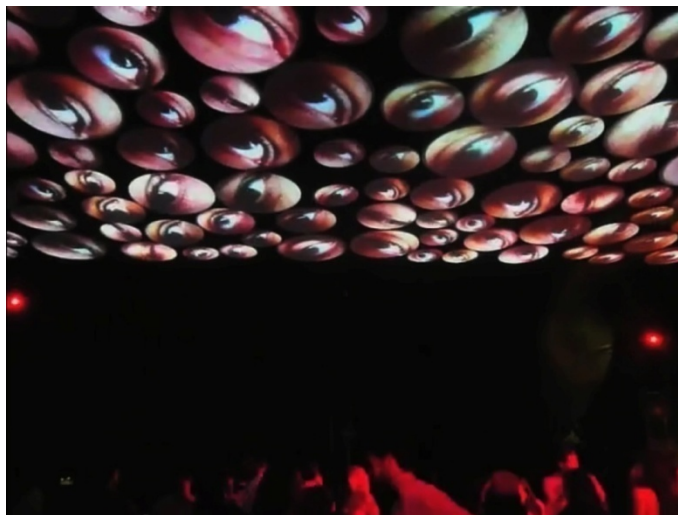


Figura 62 - SuperUber, projeção sobre o teto do pavilhão do Claro Cine Festival . Rio de Janeiro, 2008.

FONTE: SuperUber. Disponível em: <<http://www.superuber.com/claro-cine-festival/>>. Acesso em: 20 out. 2013.

Devemos destacar, contudo, que a relação das imagens projetadas com o espaço, e de ambos com o público, é condicionada pelos valores sociais do contexto - neste caso, um ambiente fortemente ligado ao entretenimento - e, portanto, uma comparação direta deste tipo de apresentação com obras exibidas em galerias, museus, ou em exposições no espaço urbano, como as que iremos explorar no capítulo 4, seria inviável, pois a materialidade da obra em cada situação se firma em condições culturais distintas. Todavia, DuVa, que realiza trabalhos em diferentes ambientes, transparece em seu discurso a mobilidade do artista contemporâneo, chegando a comparar a pista de dança com uma instalação artística. E podemos encontrar elementos que se repetem e se deslocam entre diferentes universos, mesmo que os processos culturais que conformam as atribuições de significados mudem.

Nesse sentido, é possível perceber que as manifestações de Projeção Mapeada Urbana mantém ligações com a atividade do *VJing*, particularmente no que diz respeito à fusão das imagens com o espaço e às correspondências da imagem com o tempo, com o movimento. Um exemplo notável dessa relação é o *grafite eletrônico* “Wild Life”, da artista norte-americana Karolina Sobecka, exibido no FILE 2007⁸⁰. Nesta intervenção urbana, um projetor instalado num carro se deslocava pela cidade, projetando a imagem de um tigre nas fachadas dos edifícios. Os movimentos do tigre foram programados

⁸⁰ FILE 2007 - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, realizado entre os dias 13 de agosto e 09 de setembro de 2007, no Sesi Paulista.

para acompanhar a velocidade do automóvel, efeito conseguido pelo uso de linguagem computacional e instrumentos conectados ao veículo (Figura 63) .



Figura 63 - Karolina Sobecka: "Wild Live". Projeção sobre fachadas de edifícios, 2007.
 FONTE: FILE. Disponível em: <http://file.org.br/interactive_installation/karolina-sobecka/>.
 Acesso em: 10 out. 2013.

A obra de Sobecka possibilita um novo olhar sobre a paisagem urbana, um olhar efêmero, passageiro, ao projetar sobre as fachadas um elemento completamente deslocado do contexto. Seu tigre selvagem corre pelas ruas, penetra nas superfícies dos símbolos da civilização ocidental, e quer se integrar à cidade, quer, quem sabe, dominá-la, ao se deslocar na velocidade dos automóveis, estes sim elementos dominantes da urbe.

Tendo em vista a diversidade contemporânea de tipos de manifestações de projeções de imagens, não podemos entender de maneira isolada a criação de obras no campo audiovisual e multimídia. A artista e pesquisadora de meios audiovisuais, Patrícia Moran (2012, p.110), descreve esta situação:

Nos últimos vinte anos há uma profusão de experiências audiovisuais que se utilizam de procedimentos criativos semelhantes para a realização de peças audiovisuais com objetivos diversos. A título de exemplo mencionamos trabalhos produzidos a partir de imagens de filmes, de programas televisivos, de *vídeo-games*, de álbuns de família, entre outros. São denominados colagem, *remix*, *mash-up*, filmes de arquivo. Nestas experiências os nomes referem-se à matriz da qual foram apropriadas as imagens e os sons. Tem em comum a combinação de bancos de dados. Mas não pertencem a um gênero, o que evidencia o cruzamento de fronteiras e a dificuldade, se não inutilidade, de procurarmos circunscrever estas formas expressivas a nichos específicos.

Partindo destas observações, podemos notar que as manifestações artísticas no campo audiovisual se articulam de maneira a combinar as múltiplas possibilidades expressivas reveladas nos usos das ferramentas tecnológicas. Por exemplo, a prática do *remix* - a ação de recortar trechos de obras musicais diversas, editando-os numa nova composição -, possibilitada pelos recursos tecnológicos popularizados a partir dos anos 1980/1990 e muito comum na música eletrônica, foi transportada quase que naturalmente para o campo das apresentações multimídia. Este é um indício que fundamenta a semelhança do trabalho do DJ e do VJ: o primeiro manipula sons, o segundo, vídeos, mas as práticas e ferramentas de manipulação são muito parecidas.

E não podemos esquecer de que estas ferramentas tecnológicas fizeram e/ou fazem parte de nosso cotidiano. As funcionalidades de edição e de manipulação do conteúdo audiovisual presentes em aparelhos caseiros, como o vídeo-cassete, certamente se originaram de intenções comerciais, mas isso não impediu que ocorressem outras formas de apropriação. Muito provavelmente uma geração inteira de VJs e de videoartistas teve sua formação artística influenciada por atividades simples como gravar videoclipes exibidos na TV em fitas VHS, nos anos 1990, compondo uma sequência personalizada. Novamente destacamos como esta junção de elementos do cotidiano com o fazer artístico é importante, ou mesmo crucial, na *Projeção Mapeada*.

Assim, notamos que há uma influência transversal entre os diferentes meios, estruturas discursivas, referências visuais e apropriações dos equipamentos - sejam elas artísticas ou não. Como destaca Moran (2012), é difícil estabelecermos limites claros entre as formas expressivas. A PMU, sendo um fenômeno cultural construído no ambiente de multiplicidade de meios característico da arte contemporânea, não pode, portanto, ser resumida em uma unidade absoluta.

De toda forma, entendendo que nosso objeto de estudo são projeções de imagens executadas em ambiente urbano, a delimitação estabelecida das obras a serem analisadas dá-se pelo suporte utilizado (a cidade), não importando, para os nossos objetivos específicos, os meios tecnológicos empregados (há diversos tipos de projetores, diversas maneiras de edição de

imagens, pode-se ou não usar computadores, a obra pode ter dispositivos de interação, imagens estáticas ou em movimento, etc.)⁸¹

Esta intercepção de meios não exclui completamente os limites que existem entre os diferentes formatos audiovisuais, entre diferentes técnicas, mas certamente borra seus contornos. Torna-se por vezes difícil, ou mesmo impossível, diferenciar o trabalho de um videoartista e o de um VJ. Entram em jogo uma série de outros fatores, como o local de exibição da obra e a identificação do artista com uma atividade ou outra, ou ainda com ambas, como vimos ser o caso de Luis DuVa. Da mesma forma, podemos perceber que as Projeções Mapeadas Urbanas se confundem e/ou se conectam com outras práticas artísticas, como o grafite, de onde vem a derivação grafite eletrônico, com a arte urbana em geral, com as obras de *site-specific*, que dialogam diretamente com o ambiente da coletividade, e com os *happenings*, por serem intervenções temporárias que avançam sobre o espaço no qual se estabelecem.

Vimos neste capítulo o ambiente em que se desenvolve a arte contemporânea ocidental, bem como os aprimoramentos de tecnologias e de seus usos, e a inserção da imagem projetada enquanto representação visual, seja ela estática ou em movimento, são fatores que estabeleceram as bases culturais e históricas em que a PMU se insere enquanto formato artístico.

Passamos agora a nos concentrar em alguns exemplos específicos de PMU, executadas a partir dos anos 1980 no contexto brasileiro, latino-americano e norte-americano, atentando para algumas questões delineadas no capítulo 2.

⁸¹ Contudo, estes podem constituir recortes para pesquisas mais aprofundadas no futuro.

4 ESPAÇOS DE REPRESENTAÇÃO MATERIALIZADOS PELAS VISÕES POÉTICAS DE ARTISTAS DE PROJEÇÃO MAPEADA URBANA

Seguimos agora pela exploração de obras nacionais e internacionais realizadas por artistas de Projeção Mapeada Urbana, em que o questionamento poético dos espaços urbanos se faz preponderante. Este foi nosso principal critério de seleção dos artistas e obras, tendo em vista a grande variedade de expressões de PMU.

Ressaltamos que, por ser esta uma pesquisa de caráter interpretativo, ou seja, em que não adotamos ferramentas de investigação científica cuja metodologia específica parta do maior afastamento pessoal possível, seja por amostragem numérica (pesquisa quantitativa), seja pelo uso de ferramentas de observação consagradas nas pesquisas qualitativas, como entrevistas, etnografia, etc., nosso estudo das imagens partiu do referencial teórico até o momento apresentado, em particular da teoria e método da *articulação*, mas também de nosso entendimento de *cultura* e de *representação*, fundamentado nos autores dos Estudos Culturais considerados, no conceito de *fatos urbanos* desenvolvido por Aldo Rossi (2001) e no entendimento de *espaços de representação* de Henri Lefebvre. Neste momento, nossas articulações se complementam pelas percepções audiovisuais do material colhido, composto por registros em vídeo e fotográficos provenientes de contribuições de artistas ou de material disponível para livre consulta na *internet*. Estas análises foram fundamentadas ainda pela experiência presencial em eventos similares aos relatados, e pela formação acadêmica em arquitetura e urbanismo.

Também partimos do estudo de Paulo Laurentiz a respeito do processo criativo formador de obras de arte, denominado por ele "holarquia do pensamento artístico":

A holarquia que rege o pensamento artístico envolve o mundo, a mente e as ações do artista. Os fatos do mundo, sejam eles compreendidos como manifestações naturais ou culturalmente produzidas, provocam na mente do artista ideias que vêm traduzidas em *insights*. O artista procura operacionalizar as matérias disponíveis, objetivando transferir para a obra trabalhada qualidades que manifestam sentimentos similares ao *insight* promotor dessa sua atuação. *Insight* e

operacionalização são considerados dois momentos independentes e auto-reguladores do pensamento artístico. Um terceiro momento, parte desta holarquia, fica caracterizado quando o artista interpreta o próprio trabalho, avaliando a obra realizada; compara os efeitos provocados por ela, relacionando-os aos sentimentos promotores de sua ação. (LAURENTIZ, 1991, p.17)

Nosso olhar se volta para a relação entre os momentos do *insight* (o sentimento promotor da expressão artística) e da operacionalização (a materialização da obra). Esta relação pode ser avaliada a partir da interpretação dos registros das obras materializadas que compõem nosso material de análise, e de nossa pesquisa sobre os autores das obras. Neste sentido, destacamos que nossa seleção inclui apenas eventos em que não estivemos presentes, a fim de nivelar, em certo sentido, nossa análise, pois um dos artistas que trouxemos para a pesquisa produz obras desde a década de 1980, em vários locais da Europa, Ásia e Américas, impossibilitando nossa presença física, por se tratarem de intervenções efêmeras.

Assim, dividimos os artistas e obras em três grupos, fundamentados em nossas articulações da PMU: *VJing*, arte urbana e *site-specific*. Todos estes momentos estão relacionados às repercussões provocadas pelos *happenings*, por não estarmos tratando de obras fixas no espaço, mas de expressões temporárias. Porém, o termo *happening* se relaciona precisamente aos eventos criados em torno de um artista em específico, Allan Kaprow; portanto, esta articulação está mais no sentido de efeitos fragmentados do "todo" arte contemporânea do que de uma relação direta. Destacamos ainda que esta separação não implica na impossibilidade de traçar referências entre as características de cada grupo: na verdade, os grupos delimitam uma maior identificação da obra com uma prática ou outra, não determinando uma condição de exclusividade.

A estrutura de análise de cada grupo varia, pois o material e o contexto das obras apresentam algumas particularidades que demandaram metodologias de exposição das informações diferentes entre si. Assim, no primeiro grupo, *VJing*, selecionamos duas obras de artistas brasileiros, VJ Spetto e VJ Vigas. Apresentamos uma visão sucinta sobre o conjunto da obra destes artistas, e aprofundamos nossa investigação a partir de duas manifestações em especial,

apresentadas no mesmo evento, no ano de 2013. Tratam-se das Projeções Mapeadas Urbanas executadas no festival de *Video Mapping* realizado na Amazônia, intitulado "Festival Amazônia Mapping - FAM". Neste caso, nossa atenção se voltou à contextualização do sítio que recebeu as intervenções.

No segundo grupo, selecionamos inicialmente duas obras de projeção apresentadas no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica - FILE PAI 2010, em São Paulo, representativas do fenômeno da arte urbana interativa e do grafite eletrônico. Estas obras se conectam com algumas observações que dispomos ao longo do texto nas seções precedentes, e aqui não faremos a contextualização do sítio, por serem obras de caráter adaptável a diferentes locais, desde que no contexto urbano metropolitano. A partir da observação da obra de Karolina Sobecka, expandimos nosso olhar para uma intervenção de grafite eletrônico de Alberto Zanella.

No terceiro grupo, ligado à arte *site-specific*, nossa análise se concentra num único artista, o polonês Krzysztof Wodiczko, pois o conjunto de sua obra é representativo tanto da Projeção Mapeada Urbana enquanto fenômeno cultural e artístico, por ter sido ele um dos primeiros artistas a se valer de equipamentos de projeção para materializar suas visões poéticas sobre marcos da paisagem urbana, quanto pelos valores simbólicos destas obras. Neste momento final da análise, oferecemos uma visão sucinta da obra do artista, e focamos em uma obra em específico, da década de 1980, realizada na Union Square, em Nova Iorque.

4.1 A Projeção Mapeada Urbana nas obras de VJ Spetto e VJ Vidas

4.1.1 VJ Spetto

O ex-estudante de arquitetura, designer e programador autodidata Ricardo Lara, de São Paulo, mais conhecido pelo seu nome artístico, VJ Spetto, é um dos pioneiros desta forma expressiva no Brasil. Na Figura 64, ilustramos VJ Spetto em atuação na edição de 2010 da Mostra Vídeo Itaú

Cultural, ocasião em que o artista construiu "narrativas ao vivo na própria sala de cinema a partir da manipulação de imagens e sons" (MOSTRA, 2010).



Figura 64 - VJ Spetto em atuação na edição de 2010 da Mostra Vídeo Itaú Cultural.
FONTE: Mostra Vídeo Itaú Cultural. Disponível em:

<<http://mostravideoitaucultural.wordpress.com/tag/live-cinema/>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

Spetto atua há cerca de 18 anos no mundo das artes audiovisuais, tendo passagens no Brasil e no exterior dentro dos principais festivais de arte eletrônica. É considerado o mais influente e importante VJ do cenário nacional, tendo conquistado diversos prêmios. Como curador, criou e organizou diversos festivais. Foi consultor artístico da Passport de 2008 a 2011, consultor na instalação da Galeria Visual na fachada do edifício SESI/FIESP e também da mostra SP Urban. Tem trabalhos publicados em grandes editoras no Brasil e no exterior. (FESTIVAL, 2014)

Realizou também trabalhos com música clássica: Ópera "O Crepúsculo dos Deuses", Teatro Municipal de São Paulo com direção de André Heller, e Ópera "A Valquíria", no Teatro Municipal do Rio de Janeiro (FESTIVAL, 2014).

4.1.2 VJ Vigas

O artista visual graduado em design e cinema Leandro Mendes, também conhecido pelo nome artístico VJ Vigas, nasceu em Joinville, SC. No ano de 2012, foi selecionado entre os três melhores VJs do mundo na categoria “Best Live Mapping”⁸², em concurso realizado em Roma (Figura 65). Sua viagem para a Europa foi patrocinada pelo Ministério da Cultura, por meio de edital de intercâmbio e difusão cultural (NOTÍCIAS, 2012).



Figura 65 - Registro fotográfico do VJ Vigas atuando em festival de Projeção Mapeada em Roma.

FONTE: Notícias do Dia, Disponível em: <<http://ndonline.com.br/joinville/plural/29505-joinvilense-vigas-fica-entre-os-tres-melhores-vjs-do-mundo.html>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

Vigas começou suas pesquisas em performances audiovisuais na faculdade, em 2003, apresentando como trabalho de conclusão de curso uma performance ao vivo em que mixou imagens com música. Hoje, se apresenta regularmente como VJ em festas, shows e outros eventos ao lado de DJs e bandas, além de ter participado de diversos festivais de Projeção Mapeada no mundo, dos quais destacamos: Mapping Festival, Genebra, Suíça, 2011; Grados Sur Mapping Festival, Valparaíso, Chile, 2011; Videozone, Polônia, 2012; LPM – Live Performers Meeting, Cidade do México, 2013; Panorâmica, Buenos Aires, 2013 (FESTIVAL, 2014).

⁸² Melhor Mapeamento ao Vivo, numa tradução literal do inglês.

4.1.3 "Festival Amazônia Mapping": espaços de representação em Nova Lusitânia

As obras selecionadas dos dois artistas que apresentamos brevemente foram exibidas no mesmo evento, o "Festival Amazônia Mapping", realizado entre os dias 15 de setembro e 15 de outubro de 2013, em Belém, capital do estado do Pará. Segundo a idealizadora do evento, Roberta Carvalho (2013), o evento destina-se⁸³ a "difundir a linguagem audiovisual contemporânea intitulada *vídeo mapping* ou *projeção mapeada* e seu desdobramento nas artes visuais."

A cidade de Belém é a metrópole localizada mais ao norte do território brasileiro, e foi, em meados do século XVIII, um lugarejo que serviu de morada para os índios Xucurus. O início do núcleo urbano relaciona-se com a conquista da foz do rio Amazonas por forças luso-espanholas, sendo 1616 o ano da fundação do Forte do Presépio (Figura 66).



Figura 66 - Forte do Presépio, Belém, PA.

FONTE: Wikipedia. Disponível em: < http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Forte_do_Castelo.jpg >
Acesso em: 20 fev. 2014.

A povoação que se formou ao redor do forte foi inicialmente denominada Feliz Lusitânia. Após a gradativa expansão do tecido urbano e de sucessivas

⁸³ No presente pois, apesar de o festival e as oficinas já terem sido realizados, as informações continuam disponíveis na página eletrônica do evento, incluindo a documentação das apresentações realizadas. O trabalho gráfico deste site nos é de especial interesse, por utilizar como referências visuais as fachadas históricas de Belém. Ao longo da análise destacaremos uma situação específica.

mudanças de nomes, chega-se ao atual, Belém, a primeira capital da Amazônia.

A região do centro histórico de Belém continua sendo chamada de Feliz Lusitânia, e é neste contexto urbano em que o festival foi realizado. Segundo o site do evento:

Feliz Lusitânia, denominação usada por colonizadores portugueses para o núcleo inicial do município de Belém (Estado do Pará), atualmente sendo um complexo turístico do Governo do Estado (resgatado por Paulo Chaves Fernandes segundo a lógica da *gentrificação* ou enobrecimento) o qual reforça as origens ibéricas e o exotismo dos habitantes primitivos, situado no centro histórico e região mais antiga do município de Belém do Pará, o bairro da Cidade Velha.⁸⁴ (FESTIVAL, 2013)

O projeto de renovação urbana, executado pelo arquiteto e secretário estadual da Cultura Paulo Chaves Fernandes, foi objeto de uma entrevista publicada da edição 301 da Revista Projeto Design. Nesta entrevista, o autor do projeto salienta o caráter unilateral da intervenção, indicando que teve "carta branca", por parte governantes, para executar as obras, mas rebate acusações de que a renovação seria destinada para "uso dos ricos" (MOURA, 2005).

Na Figura 67, reproduzimos uma vista de satélite da região, destacando as duas construções em cujas fachadas foram executadas as PMUs: a "Casa das Onze Janelas" e a "Igreja de Santo Alexandre".



Figura 67 - Vista de satélite, Feliz Lusitânia.
FONTE: Google Maps

⁸⁴ Grifo nosso.

A "Casa das Onze Janelas" (Figura 68), considerada um importante marco urbano em Belém, foi construída no século XVIII, por Domingos da Costa Barcelar, um rico senhor do engenho. Em 1768, foi transformada em hospital militar pelo governo do Grão-Pará. A casa manteve funções militares até 2001, quando foi adquirida pelo governo estadual, na operação que fez parte do projeto de renovação urbanística da região.

O espaço, reinaugurado em 2002, hoje abriga um acervo dedicado à arte moderna e contemporânea brasileira, além de um renomado restaurante. Segundo a Secretaria de Estado de Cultura (SECULT, 2014):

Na execução do Projeto Feliz Lusitânia, que visa à revitalização do núcleo histórico de Belém, o espaço foi restaurado e adaptado ao uso museológico. Seu acervo é formado por várias coleções de arte moderna, contemporânea e fotografia, que apresentam obras de artistas locais e nacionais, com destaque para o circuito expositivo de fotografias Panorama 80/90.



Figura 68 - Casa das Onze Janelas, Belém, PA.

FONTE: tonyrib Disponível em: < <https://ssl.panoramio.com/photo/31426061> > Acesso em: 20 fev. 2014.

A Igreja de Santo Alexandre (Figura 69), integrada ao atual Museu de Arte Sacra, antigo Palácio Episcopal, era originalmente chamada de Igreja de São Francisco Xavier. A construção, coordenada por padres jesuítas entre o fim do século XVII e início do século XVIII, teve participação de trabalho indígena. Dentre as várias modificações arquitetônicas e decorativas que sofreu, a Igreja herdou como estilo predominante o barroco e foi inaugurada em

21 de março de 1719. Segundo a Secretaria de Estado de Cultura (SECULT, 2014), a respeito do Museu de Arte Sacra:

Com mais de 400 peças, o acervo do Museu é composto por imagens e objetos sacros dos séculos XVIII ao XX. As coleções, a princípio constituídas pelas peças da própria Igreja de Santo Alexandre, foram depois enriquecidas com peças provenientes de outras igrejas do Pará e de coleções particulares.



Figura 69 - Museu de Arte Sacre e Igreja de Santo Alexandre, Belém, PA.
FONTE: Roberto Pereira. Disponível em < <https://ssl.panoramio.com/photo/30496109>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

As Projeções Mapeadas Urbanas de VJ Spetto e VJ Vigas ocorreram, respectivamente, na Casa das Onze Janelas e na Igreja de Santo Alexandre. Na obra apresentada por Spetto e sua equipe, intitulada "A Aparelhagem das Onze Janelas", após uma breve introdução dos autores da obra, a intervenção inicia com a projeção de duas reproduções, lado a lado, da bandeira do estado do Pará. Logo em seguida, ao som das palavras "treme, treme", repetidas e editadas na forma de *loops*⁸⁵, as imagens simulam a movimentação do edifício, que vai soltando pedaços, até ruir. No momento da demolição ilusória, ouve-se o som de uma campainha, similar ao sinal sonoro utilizado em escolas, seguido das palavras de ordem "solta o som aí, DJ!". Começa então a execução de trechos da polêmica música da dupla paraense de "tecnobrega"⁸⁶ "Marlon Branco e Lady Green", intitulada "A dança do padê".

⁸⁵ *Loop*: do inglês, significa literalmente "volta". Em música eletrônica, compreende um trecho sonoro qualquer, que pode ser reproduzido repetidamente e editado em diversas mídias analógicas e/ou digitais.

⁸⁶ Tecnobrega: estilo musical popular, independente de grandes companhias da indústria fonográfica, consagrado na região Norte brasileira, particularmente no Pará, e que

Nas Figuras 70 e 71, representamos o mesmo momento da apresentação, segundo o registro oficial em vídeo do evento e segundo o *master* ("matriz") disponibilizado pelo artista, em que são mostradas as imagens originais, antes da projeção. Podemos, assim, fazer uma comparação visual entre a "imagem projetada" (Figura 70) e a "imagem-luz" (Figura 71).

Relembrando a classificação de Sogabe (2002) sobre os suportes artísticos apresentada no capítulo 2, a imagem do *master*, que representa a imagem-luz, constitui uma espécie de "matriz" que irá ser reproduzida sobre a fachada. A reprodução pode ser conferida na imagem projetada, que mantém conexões com o "suporte fixo" constituído pela Casa das Onze Janelas. As imagens são temporárias, mas a condição de suporte fixo pode ser estabelecida na análise da relação do observador com o anteparo, similar aos exemplos que mencionamos: a arte muralista de Poty Lazzarotto (Figura 6) e os grafites d'Os Gêmeos e Blu (Figura 7).



Figura 70 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Ruptura". FONTE: Festival Amazônia Mapping

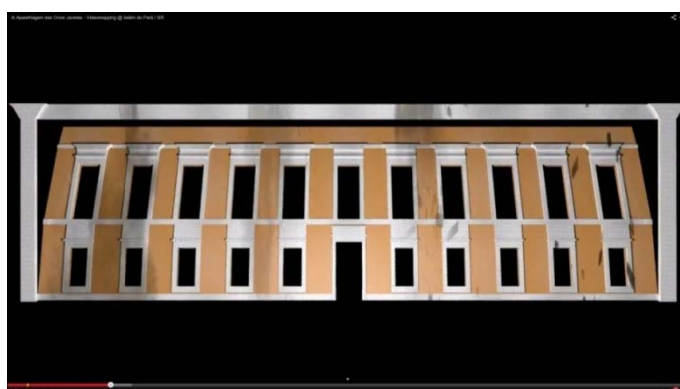


Figura 71 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Ruptura - Master". FONTE: VJ Spetto

mistura ritmos regionais com sons eletrônicos provenientes de sintetizadores de baixo custo. As letras normalmente tem conteúdo irreverente ou provocativo.

Uma das assinaturas visuais presentes nos trabalhos de Spetto são as referências a elementos do "lixo eletrônico" que inunda a vida de quem navega pela *internet*, como a utilização de cores vibrantes e de padrões geométricos de destaque, que podem ser vistas nas Figuras 72 e 73. Neste sentido, segundo a pesquisadora Christiane Mello (2008, p.158), pela

[...] visão de Spetto, o trabalho dos VJs diz respeito ao recolhimento e ao reprocessamento dos resíduos de uma sociedade capitalista pautada no consumo informacional, gerenciada por meio de bancos de dados distribuídos pelas mídias de massa.



Figura 72 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Lixo eletrônico". FONTE: FAM.



Figura 73 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Lixo eletrônico - Master". FONTE: VJ Spetto

Também podemos destacar algumas referências às culturas *pop* e *geek*⁸⁷, como podemos conferir nas imagens dos dançarinos com capacetes de *Stormtroopers*, personagens da série de filmes "Guerra nas Estrelas" (Figuras 74 e 75).



Figura 74 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Stormtrooper".
FONTE: FAM

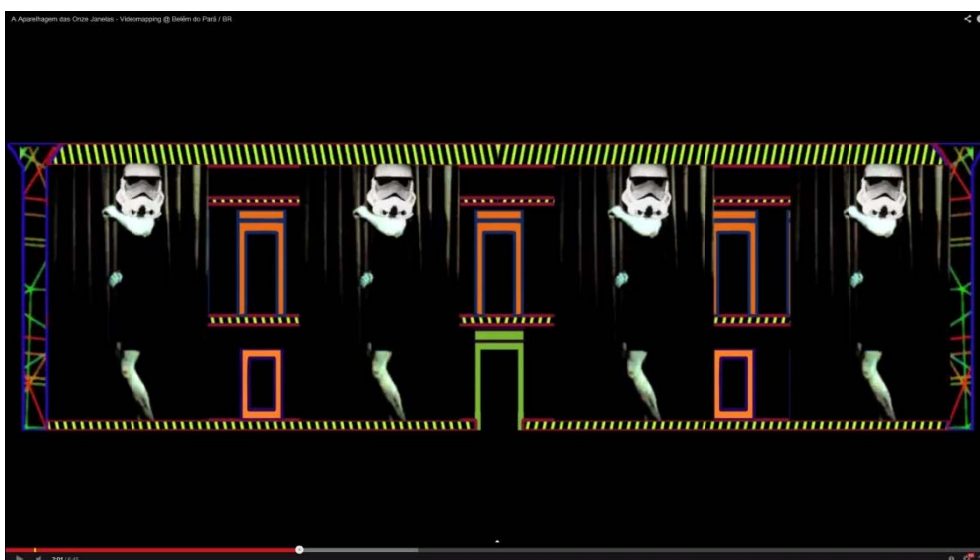


Figura 75 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Stormtrooper - Master".
FONTE: VJ Spetto

⁸⁷ A definição de *geek* mudou consideravelmente ao longo do tempo, e já não há um significado definitivo. De qualquer forma, o termo em inglês serve para se referir a pessoas obcecadas por tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro etc.

Num segundo momento desta PMU, a trilha sonora muda para uma composição inspirada no gênero eletrônico conhecido como *dubstep*⁸⁸, e as interferências visuais passam a desconstruir os elementos arquitetônicos através de animações tridimensionais que fazem girar as molduras decorativas da fachada, sequência esta seguida por imagens geométricas (Imagens 76 e 77) e elementos psicodélicos.



Figura 76 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Elementos geométricos".
Fonte: FAM



Figura 77 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Elementos geométricos - Master".
FONTE: VJ Spetto.

⁸⁸ Gênero de música eletrônica originado nos anos 1990 em South London, Inglaterra, cujas influências podem ser atribuídas, entre outras, ao movimento jamaicano "sound system".

Após a breve inserção de *dubstep*, a trilha sonora volta para os elementos da música popular local, agora com o tema "aparelhagem" (Figuras 80 e 81). Aparelhagem⁸⁹ é o nome que os técnicos e artistas locais dão ao conjunto de equipamentos e artefatos tecnológicos e cenográficos utilizados em apresentações de "tecnobrega", misturados à paisagem amazônica e que remetem a um visual futurista, como podemos conferir na Figura 78, que ilustra uma composição cenográfica de aparelhagem, e na Figura 79, num registro do processo criativo e executivo destas estruturas.



Figura 78 - Cenografia de "aparelhagem", Belém, Pará.

FONTE: Vice - Motherboard. Disponível em:

<http://www.vice.com/pt_br/motherboard/aparelhagens-da-amazonia>. Acesso em: 20 fev. 2014.

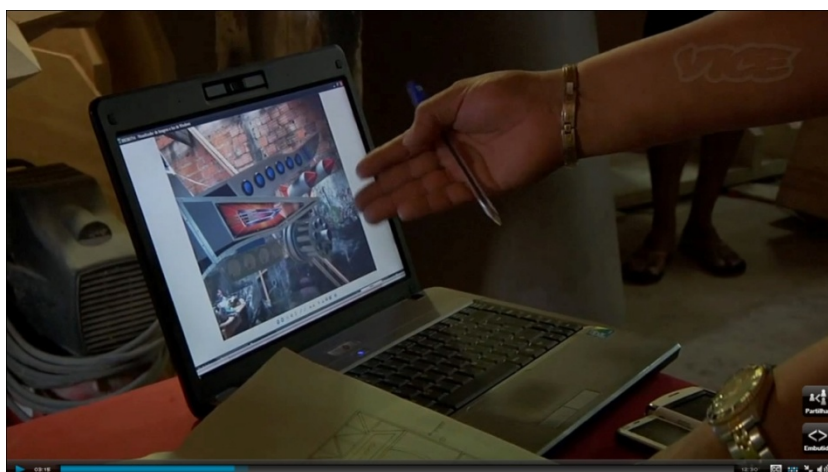


Figura 79 - Processo criativo de "aparelhagem", Belém, Pará.

FONTE: Vice - Motherboard. Disponível em:

<http://www.vice.com/pt_br/motherboard/aparelhagens-da-amazonia>. Acesso em: 20 fev. 2014.

⁸⁹ Em 2011, as "aparelhagens" e o "tecnobrega" foram declarados pela Assembleia Legislativa do Pará como Patrimônio Artístico e Cultural do Pará (APARELHAGENS, 2011).



Figura 80 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Aparelhagem".
FONTE: FAM.

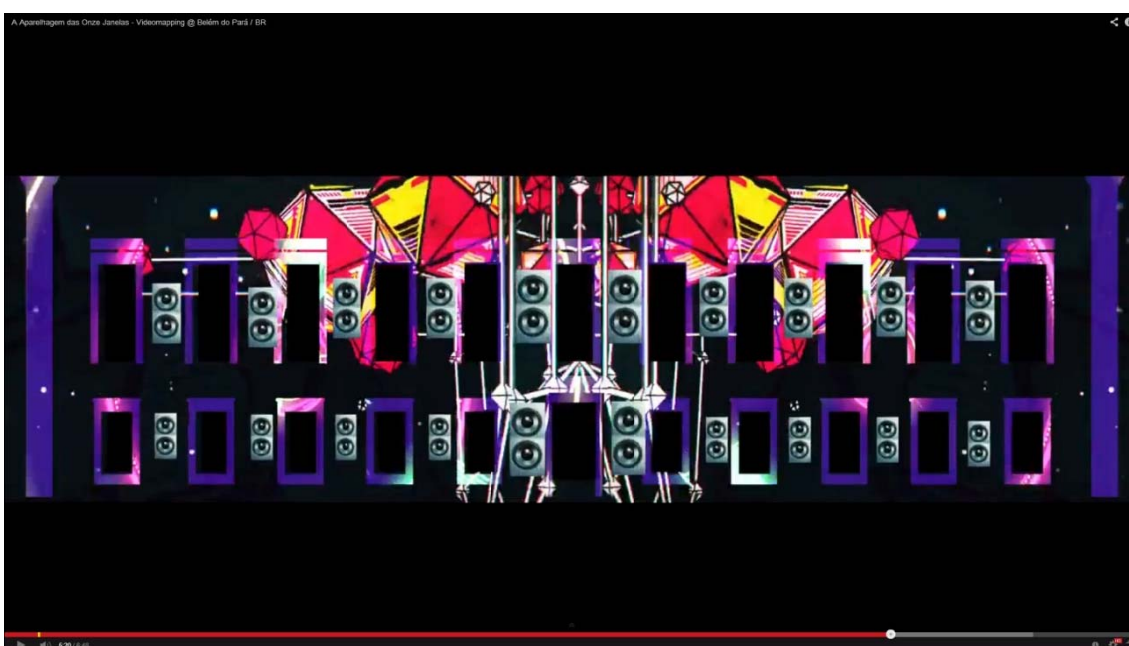


Figura 81 - VJ Spetto, Festival Amazônia Mapping, Projeção Mapeada Casa das Onze Janelas, Belém, PA, 2013. "Aparelhagem".
FONTE: VJ Spetto

A partir das informações textuais e de imagens dispostas no site do evento, pudemos aferir que esta apresentação foi escolhida como a de maior destaque pelos organizadores. A fachada da casa das Onze Janelas constitui um elemento importante na concepção gráfica do evento, recurso que pode ser conferido na Figura 82.

Locais



Feliz Lusitânia

Feliz Lusitânia, denominação usada por colonizadores portugueses para o núcleo inicial do município de Belém (Estado do Pará), atualmente sendo um complexo turístico do Governo do Estado (resgatado por Paulo Chaves Fernandes segundo a lógica da gentrificação ou enobrecimento) o qual reforça as origens ibéricas e o exotismo dos habitantes primitivos, situado no centro histórico e região mais antiga do município de Belém do Pará, o bairro da Cidade Velha.



Casa das 11 Janelas

Importante marco urbanístico em Belém erguido no século XVIII, por Domingos da Costa Barcelar, um rico senhor do engenho. Em 1768, foi convertida em hospital militar pelo governo do Grão-Pará. A casa teve funções militares entre até 2001, quando foi comprada pelo governo estadual para servir como ponto turístico da capital.

Figura 82 - Captura de tela do site do "Festival Amazônia Mapping".

FONTE: FAM. Disponível em: <http://amazoniamapping.com/?page_id=43>. Acesso em: 20 fev. 2014.

A Projeção Mapeada Urbana apresentada por VJ Vigas sobre a fachada da Igreja de Santo Alexandre faz parte de um projeto maior, denominado "Organismos Públicos", que consiste numa série de intervenções audiovisuais em edifícios públicos brasileiros. As apresentações deste projeto já ocorreram, desde 2010, em Joinville, Jaraguá do Sul e no Recôncavo Baiano, além desta

apresentação em Belém. Nesta ocasião, Vigas conduz o espectador a uma jornada audiovisual sugerida por seu olhar em relação os fatos culturais e naturais da região, olhar materializado pelas projeções de imagens acompanhadas de trilhas sonoras sobre os elementos arquitetônicos de influência predominantemente barroca igreja.

O aspecto a se ressaltar desta apresentação é o contraponto delineado por elementos visuais que remetem aos povos que deram origem à ocupação do território e nele desenvolveram (e desenvolvem) suas atividades. A trilha inicial é constituída por trechos sonoros típicos das culturas indígenas, misturados a uma suave base eletrônica. Imagens de pessoas indígenas são projetadas sobre a fachada (Figuras 83 e 84), bem como composições inspiradas no artesanato (Figuras 85 e 86), e na exuberante fauna e flora típicas da região em que vivem os amazonenses (Figuras 87 e 88).



Figura 83 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.
FONTE: FAM

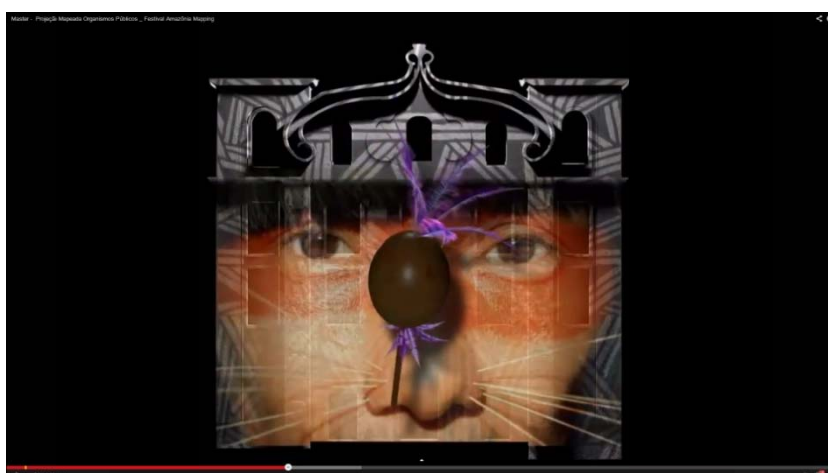


Figura 84 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. *Master*.
FONTE: VJ Vigas



Figura 85 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.
FONTE: FAM

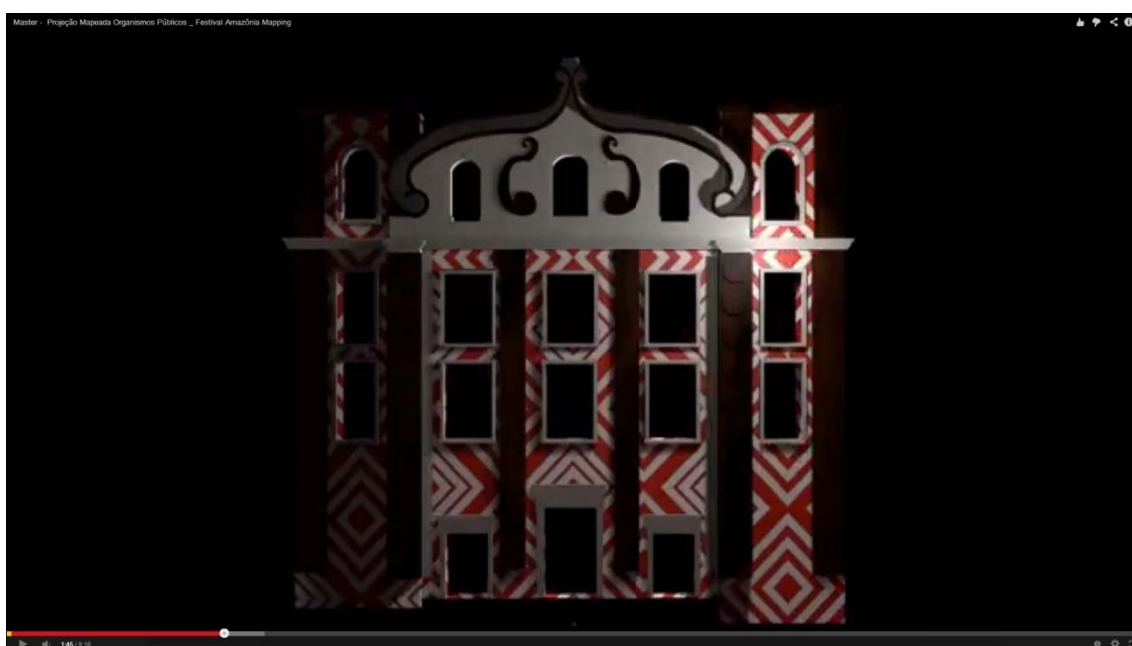


Figura 86 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. *Master*.
FONTE: VJ Vigas



Figura 87 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.
FONTE: FAM



Figura 88 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. *Master*.
FONTE: VJ Vigas

A apresentação segue com a referência ao processo de expansão colonial portuguesa, projetando sobre a fachada elementos visuais que representam os instrumentos e convenções próprios das tecnologias de navegação (Figuras 89 e 90).



Figura 89 - VJ Viganos - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.
FONTE: FAM.



Figura 90 - VJ Viganos - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. *Master*.
FONTE: VJ Viganos.

Vigas também representa o momento da escravidão, que no Brasil durou, oficialmente, até o final do século XIX, através de correntes e grilhões que se interlaçam às janelas da igreja, e que conduzem a uma sequência audiovisual inspirada em aspectos das culturas africanas (Figuras 91 e 92).



Figura 91 - VJ Viganos - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.
FONTE: FAM.



Figura 92 - VJ Viganos - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. *Master*.
FONTE: VJ Viganos.

Na parte final da PMU "Organismos Públicos", VJ Vigas propõe uma série de animações em que imagens dos produtos naturais da região, em particular frutos e sementes, são interpostos às formas arquitetônicas, terminando com a sentença "Feito no Brasil" estampada na imagem de uma caixa de madeira cuja projeção ocupa toda a extensão da fachada (Figuras 93 e 94).



Figura 93 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013.
FONTE: FAM.



Figura 94 - VJ Vigas - "Organismos Públicos", Belém, Pará, 2013. *Master*.
FONTE: VJ Vigas.

Nas manifestações de PMU que demonstramos, pudemos observar referências audiovisuais às múltiplas movimentações sociais que caracterizam a região do Pará e da Amazônia. São duas perspectivas diferentes, que contextualizam momentos distintos: enquanto VJ Vigas se atém a fatos históricos dos períodos pré e pós-colonial, VJ Spetto se concentra em manifestações contemporâneas da cultura popular paraense, que misturam aspectos regionais com reapropriações de fenômenos disseminados pelos processos de globalização, como é o caso do "tecnobrega" e da "aparelhagem".

Neste sentido, os "espaços de representação" propostos pelas intervenções artísticas, que se acomodaram de forma temporária sobre as visualidades das fachadas arquitetônicas de Feliz Lusitânia, evidenciam uma série de eventos socialmente produzidos pelos atores que ocuparam e ocupam o território de Belém do Pará, e sugerem alguns deslocamentos de significados em relação ao ambiente construído. Observar a multiplicidade de situações projetadas sobre os fatos urbanos do centro histórico - a Casa das Onze Janelas e a Igreja de Santo Alexandre - pode nos fazer refletir sobre alguns de seus significados, que nem sempre estão explícitos.

Pudemos identificar um questionamento sobre o "lugar da arte" na realidade contemporânea, ao serem projetados elementos audiovisuais atribuídos à cultura popular (e que por isso podem ser alvo de interpretações divergentes e por vezes preconceituosas) sobre a fachada de um local destinado à exibição institucionalizada de obras de arte. Também pudemos notar a referência direta ao trabalho dos povos indígenas, materializado nas formas da Igreja de Santo Alexandre e tornado visível pela projeção de imagens de pessoas indígenas e de seu artesanato sobre estas formas. Mas certamente muitos outros "deslocamentos" podem ser interpretados.

Assim, as inserções artísticas do "Festival Amazônia Mapping" seguem as tendências que observamos nas expressões de arte urbana, em que se destacam a participação do artista na realidade da urbe e suas visões sobre o ambiente natural em que a cidade se acomoda e sobre as condições culturais estabelecidas pelas práticas dos modos de vida urbanos.

4.2 A Projeção Mapeada Urbana e o grafite eletrônico: experiências paulistanas em arte urbana

Seguimos agora com a exposição de outros tipos de intervenções de projeção sobre o território urbano. Seleccionamos inicialmente duas obras exibidas em São Paulo, na região da Avenida Paulista, por ocasião do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica FILE PAI 2010.

Na Figura 95, podemos observar uma captura de tela da página eletrônica do evento, em que estão evidenciados os locais e nomes das obras exibidas. As intervenções que iremos apresentar são: "SMSlingshot", do coletivo alemão VR/Urban, e "Chase", da artista americana Karolina Sobecka. A partir da observação desta segunda obra, fizemos uma rápida contextualização com o fenômeno do grafite eletrônico, conduzindo a outra intervenção realizada na paisagem paulistana.



Figura 95 - FILE PAI 2010 - Locais das obras.

FONTE: FILE PAI 2010 Disponível em: <<http://filepai.org/2010/paulista-avenida-interativa.aspx>>. Acesso em: 19 fev. 2014.

4.2.1 Projeção interativa com o "SMSlingshot", de VR/Urban

O projeto "SMSlingshot", do coletivo alemão VR/Urban, consiste num dispositivo de interação, inspirado num estilingue, cujo objetivo é o de tornar acessível a intervenção midiática sobre suportes urbanos a qualquer habitante de posse do artefato, de maneira a democratizar, mesmo que por um curto espaço de tempo, um tipo de uso do espaço que seria destinado a empresas de comunicação e de publicidade. Assim, as pessoas que estiverem passando nos locais em que a intervenção se realiza têm a possibilidade de digitar no dispositivo qualquer texto, em formato SMS⁹⁰, apontá-lo para a fachada e disparar (Figura 96). Após o disparo, o texto é projetado sobre o suporte, no local escolhido, acondicionado numa "mancha" colorida. Na Figura 97, podemos conferir um dos momentos da intervenção que ocorreu no FILE PAI 2010, com os textos disparados pelos passantes sendo projetados numa parede de divisa, no cruzamento da Avenida Paulista com a Rua da Consolação.

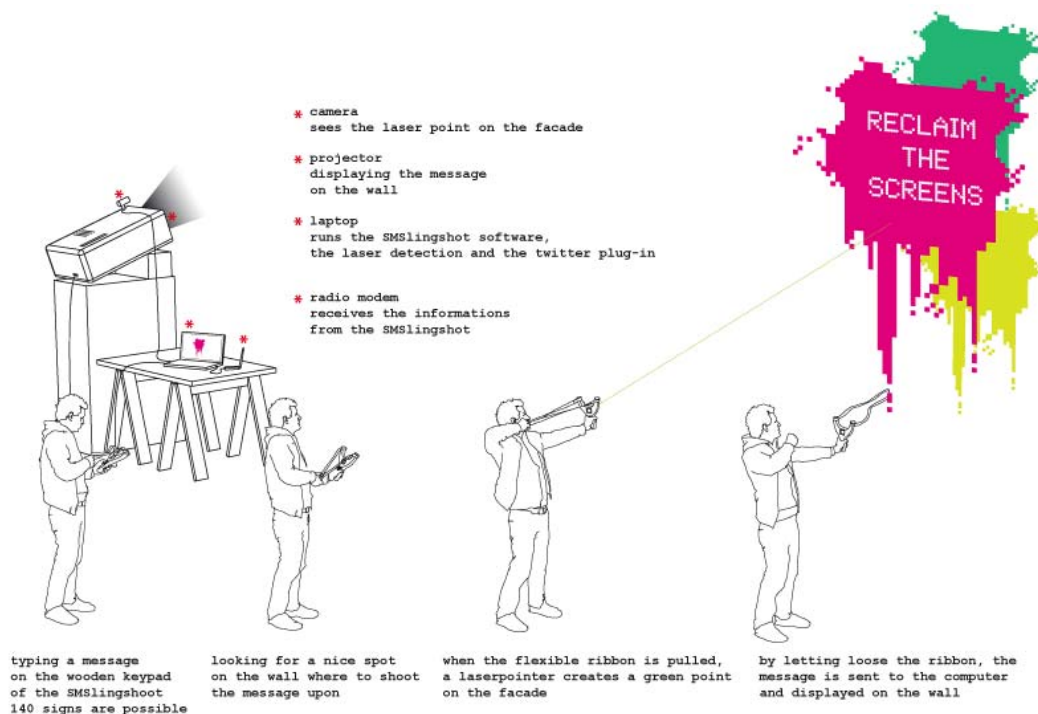


Figura 96 - VR/Urban, "SMSlingshot", funcionamento do dispositivo.

FONTE: VR/Urban. Disponível em: < <http://www.vrurban.org/smslingshot.html>> Acesso em: 19 fev. 2014.

⁹⁰ Texto com até 140 caracteres.

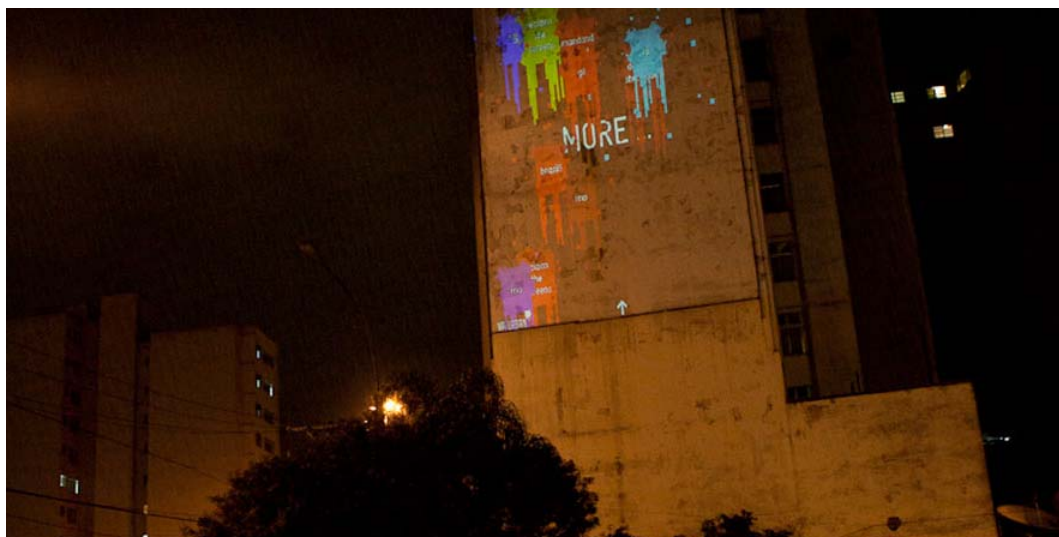


Figura 97 - VR/Urban, "SMSlingshot", São Paulo, 2010.

FONTE: FILE PAI 2010. Disponível em: < <http://filepai.org/2010/paulista-avenida-interativa.aspx#fotos>> Acesso em: 18 fev. 2014.

Segundo o coletivo, o "SMSlingshot" é um dispositivo autônomo, equipado com rádio de frequência ultra-alta, uma placa *arduíno*⁹¹, *laser* e baterias. Os textos podem ser digitados num teclado em madeira do tamanho de um teclado de telefone celular, integrado ao estilingue também de madeira. Na Figura 98, uma vista dos elementos que constituem o dispositivo.

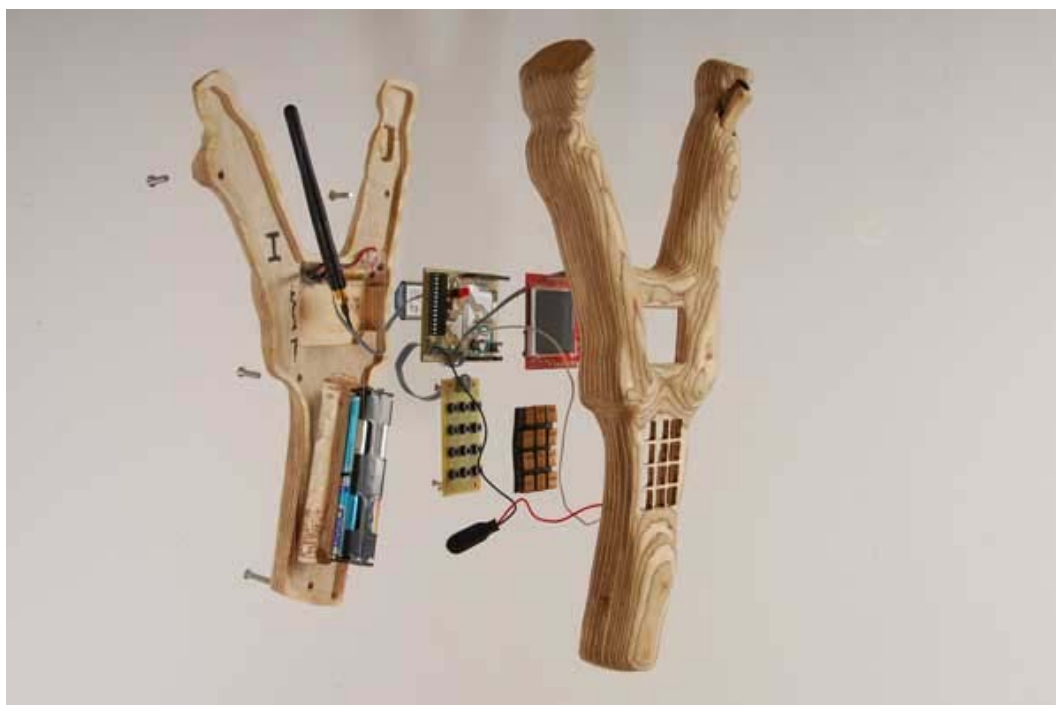


Figura 98 - Dispositivo "SMSlingshot".

FONTE: VR/Urban. Disponível em: < <http://theconstitute.org/the-smslingshot/>>. Acesso em 18 fev. 2014.

⁹¹ Plataforma aberta de prototipagem eletrônica. Disponível em <http://www.arduino.cc/>

Este aparelho foi apresentado pela primeira vez em 2009, no festival "Balla Nakts", no museu de arte contemporânea de Riga, capital da Letônia, e faz parte de uma série de intervenções deste grupo de artistas midiáticos, que intentam criar novas formas de grafite e de arte pública na esfera dos meios digitais. O "SMSlingshot" já esteve presente em vários locais do globo, e nas figuras 99 e 100 podemos conferir dois registros fotográficos de participantes do evento de arte pública de São Paulo, em 2010, que tiveram a oportunidade de manusear o equipamento.

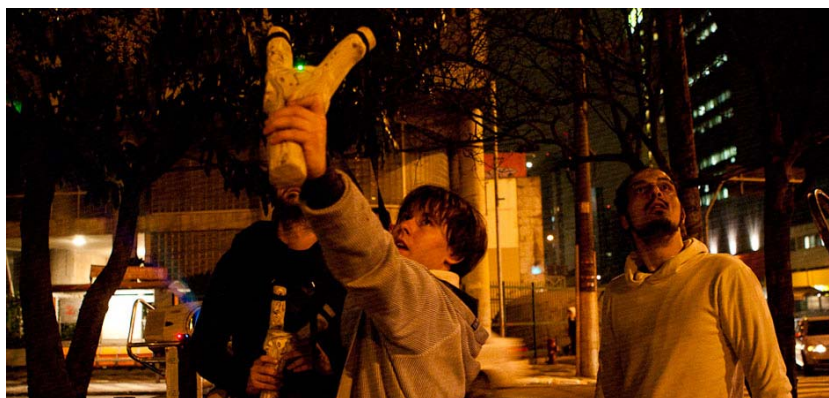


Figura 99 - Passante manuseando o "SMSlingshot" no FILE PAI 2010.
FONTE: FILE PAI 2010.

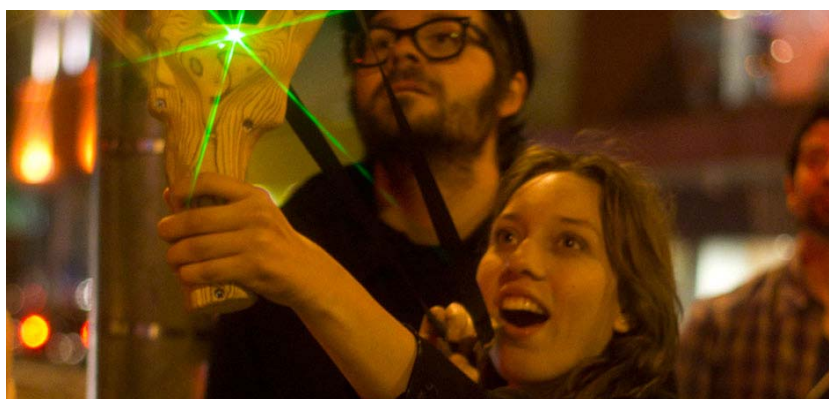


Figura 100 - Passante manuseando o "SMSlingshot" no FILE PAI 2010.
FONTE: FILE PAI 2010.

Pudemos notar, a partir da observação destas imagens e de vídeos divulgados pelo coletivo, que registram eventos realizados em outras localidades metropolitanas no mundo, que há certa curiosidade e mesmo interesse das pessoas em participar da intervenção, ao menos por parte

daqueles que demonstram familiaridade com equipamentos eletrônicos⁹².

Segundo os artistas responsáveis por este projeto:

Nosso trabalho prático com o "SMSlingshot" demonstrou muito bem que as pessoas nas ruas têm necessidade por ferramentas de regeneração visual. Elas sentem-se cada vez mais frustradas e confusas pelo maquinário imagético que as rodeiam em suas vidas cotidianas. (VR/Urban, 2013)⁹³

Esta percepção do coletivo se alinha a algumas situações que trouxemos ao longo da exposição teórica, dentre as quais destacamos a noção de Belting sobre a inserção das tecnologias midiáticas no contexto das expressões artísticas, além da interpretação artística sobre a realidade das novas mídias na vida cotidiana. Neste sentido, o autor considera:

Na arte contemporânea a realidade das mídias, assim como antes a realidade da natureza, também incita o artista à reflexão de um mundo presente de signos e aparências. A arte moderna começou a questionar a natureza como superfície da experiência sensível. A arte contemporânea prossegue essa análise com a interrogação das mídias técnicas que produzem uma realidade de informação própria entre nosso olhar e o mundo. (BELTING, 2012, p.282)

Mais a frente, o autor expressa que:

A vanguarda da arte multimídia parece hoje desfuncionalizar o próprio *medium* para se tornar artística: o que significa que ela introduz questões abertas, permite incertezas e substitui o consumo rápido por uma compreensão simbólica lenta. (Ibid., p. 285)

Desta forma, nos é possível considerar que a *Projeção Mapeada Urbana* pode, enquanto formato de expressão artística mediado por meios tecnológicos, se apropriar das possibilidades midiáticas contemporâneas, disseminadas na vida cotidiana, e adotá-las como tema de crítica, como feito pelo coletivo VR/Urban. Esta obra questiona diretamente a realidade visual da metrópole contemporânea, em que o ambiente construído é inundado por infinidades de reclames, cartazes, letreiros luminosos, que geralmente conduzem o olhar a atividades de consumo, transformando, através deste olhar artístico e crítico, os espaços percebido e concebido em espaços vividos.

⁹² Notamos esta atitude especialmente em pessoas mais jovens, embora não possamos determinar um recorte por idade baseados unicamente em nossa análise visual dos vídeos. Um estudo mais detalhado seria necessário.

⁹³ Original em inglês, tradução nossa.

A partir destas observações, passamos agora a explorar outras maneiras de interação com a cidade propostas por obras de PMU eligadas ao universo do grafite eletrônico.

4.2.2 Grafites eletrônicos: as projeções de "Chase", por Karolina Sobecka, e de "Pixels Nervosos", por Alberto Zanella.

A artista americana Karolina Sobecka produz diversos trabalhos que misturam animação, interatividade, linguagem de *vídeo-games* e outros formatos de mídia. Seu trabalho também inclui a relação com o espaço público, como pudemos notar na obra "Wild Life", ilustrada na Figura 63, no capítulo anterior. De maneira similar, em "Chase", apresentada no FILE PAI 2010, Sobecka projeta personagens icônicos de desenhos animados numa perseguição sobre as fachadas urbanas. Como em "Wild Life", o projetor está acoplado a um carro. Nas Figuras 101 e 102, ilustramos dois registros fotográficos da intervenção que ocorreu em São Paulo.

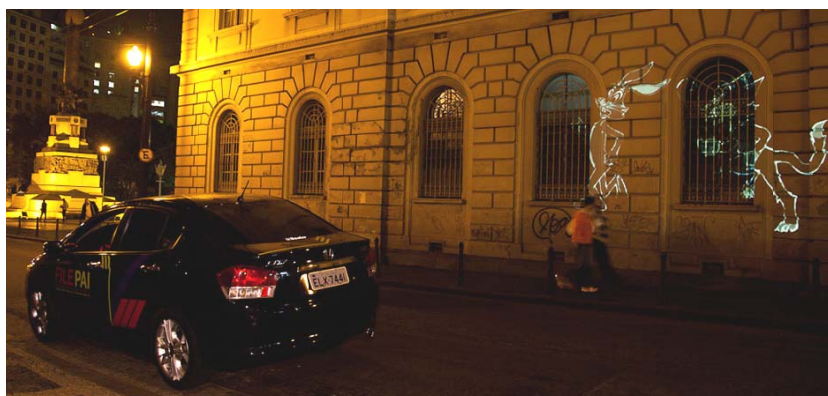


Figura 101 - Karolina Sobecka, "Chase", São Paulo, 2010.
FONTE: FILE PAI 2010.



Figura 102 - Karolina Sobecka, "Chase", São Paulo, 2010.
FONTE: FILE PAI 2010.

Neste trabalho, a artista explora a condição de banalização da violência urbana, ao projetar os personagens infantis numa perseguição interminável sobre as fachadas da metrópole. Este tipo de intervenção se liga fortemente ao universo do grafite, recebendo de Sobecka a denominação "grafite eletrônico".

Segundo Gitahy (1999), artista plástico dedicado à pesquisa do grafite convencional, esta forma expressiva sempre estará à margem da sociedade, por colocar em evidência delicadas discussões em torno das relações entre as esferas pública e privada. De toda forma, o autor destaca que o grafite começou a adquirir reconhecimento no meio artístico a partir dos anos 1980, nos contextos nova-iorquino, europeu e brasileiro, e atualmente constitui várias linguagens, que se conectam a contextos culturais múltiplos.

Assim, a derivação "grafite eletrônico" compartilha com o grafite convencional o sentido de afirmação sobre o espaço abstrato⁹⁴, faz com que as superfícies arquitetônicas absorvam, ainda que de forma temporária, as formas propostas pelo olhar interventor do artista. Talvez possamos visualizar as obras de grafite eletrônico como "heterotopias digitais", em que artistas, individuais, ou em formação coletiva, apropriam-se visualmente das fachadas que conformam suas atividades cotidianas.

Um exemplo notável deste tipo de expressão foi a composição de PMU executada pelo artista gráfico Alberto Zanella, em São Paulo, numa parede em frente ao seu apartamento:

Uma parede descuidada, perdida na paisagem urbana de São Paulo, com uma porta que não liga nada a coisa alguma, inspira um grafite, instiga a ocupação, nem que seja a ocupação digital. Sem a preocupação em agradar clientes ou ter um prazo a ser cumprido e com o objetivo simples de ser divertido, gostoso de olhar e interativo, surge o projeto Pixels Nervosos com a vontade de grudar pixels em qualquer parede descuidada. (ZANELLA, 2012)

Na Figura 103, podemos observar o aspecto original da fachada (acima) e uma composição com vários momentos da intervenção audiovisual proposta por Zanella. Nas primeiras imagens, a intervenção tira partido das manchas e rachaduras da parede, transformando-a posteriormente no suporte para a projeção de diversos tipos de efeitos interativos, além de personagens de *video-games* e do universo *pop*.

⁹⁴ Cf. Lefebvre.



Figura 103 - Alberto Zanella, Pixels Nervosos, São Paulo, 2012.

FONTE: Composição do autor, feita a partir de imagens fornecidas por Alberto Zanella.

Na Figura 104, um registro fotográfico que ilustra a relação das pessoas com a intervenção, as quais observam os elementos gráficos e interagem com eles por meio de controles de edição de imagem em tempo real.



Figura 104 - Alberto Zanella e convidados interagindo com a intervenção "Pixels Nervosos", São Paulo, 2012.
FONTE: Alberto Zanella.

Esta é uma situação análoga às *medianeras* do filme argentino que nos serviu de descrição poética sobre os modos de vida na metrópole contemporânea. Em "Pixels Nervosos", os elementos da fachada descuidada do prédio vizinho são mapeados e manipulados por Zanella, que transforma um canto abandonado da maior metrópole brasileira no suporte para sua intervenção temporária. "Heterotopia digital" que constitui uma manifestação dos "espaços de representação".

4.3 A obra de Krzysztof Wodiczko: experiências pioneiras em **Projeção Mapeada Urbana**

Não temos como contextualizar a Projeção Mapeada Urbana enquanto fenômeno cultural sem mencionar a obra do polonês Krzysztof Wodiczko. Este artista trabalha com projeções sobre o território urbano desde o início da década de 1980, ainda com caseiros projetores da marca Kodak. Ao mesmo tempo em que sua atuação artística se articula com os fenômenos que exploramos ao longo da pesquisa, temos uma distância histórica suficiente para expor alguns de seus trabalhos e observar significados, o que pode ser útil para visualizar uma série de situações em que a arte encontra os espaços da metrópole contemporânea.

Krzysztof Wodiczko (Figura 105) nasceu no dia 16 de abril de 1943, período final da Segunda Guerra Mundial e ano da revolta no gueto de Varsóvia⁹⁵. Cresceu na Polônia soviética do pós-guerra, e se formou na Academia de Belas Artes de Varsóvia, em 1968, obtendo um diploma em desenho industrial. Trabalhou como designer de produtos eletrônicos populares nos dois anos seguintes, e, entre 1970 e 1977, ano de sua emigração para o Canadá, atuou como projetista de instrumentos profissionais óticos, mecânicos e eletrônicos. Neste período, Wodiczko manteve parceria com alguns artistas locais e lecionou no Instituto Politécnico de Varsóvia. Hoje, morando e trabalhando em Nova Iorque, EUA, é professor em Residência da Arte e Domínio Público na Harvard Graduate School of Design (GSD) e desenvolve trabalhos artísticos que dialogam com o ambiente urbano e com as pessoas que nele vivem.

⁹⁵ O Gueto de Varsóvia foi o maior gueto judaico estabelecido pela Alemanha Nazista na Polónia durante o Holocausto.



Figura 105 - Krzysztof Wodiczko.

FONTE: Art 21, Disponível em: <<http://www.pbs.org/art21/>>. Acesso em:20 fev. 2014.

Certamente sua juventude e início da vida adulta foram fortemente influenciados pelo contexto histórico da Polônia por trás da "Cortina de Ferro"⁹⁶. Wodiczko é conhecido por suas projeções urbanas de caráter explicitamente político, e as peculiaridades do ambiente histórico em que ocorreu a formação do artista nos ajudam a contextualizar sua luta pela defendida liberdade na esfera pública: a Polônia do pós-guerra era um território em que se mantinha uma política de forte controle da esfera cultural, à qual os artistas deveriam se submeter a fim de exercer qualquer trabalho de expressão no ambiente público (TUROWSKI, 1993, p.155).

As primeiras projeções de Wodiczko revelam a pesada carga simbólica presente em monumentos e memoriais, e propõem metáforas sobre as contradições da vida social e política. Em 1985, comissionado para fazer uma projeção sobre a "Nelson's Column" na "Trafalgar Square", local de atração turística no centro de Londres, o artista focou no aspecto militar da praça, e projetou a imagem de um míssil envolto por arame farpado (Figura 106). Nesta ocasião, ele também expôs sua visão crítica em relação à política do *apartheid*, suportada pelo governo da então Primeira Ministra, Margaret Thatcher. Como forma de protesto, projetou sobre o frontão da "South Africa House", que abriga a missão diplomática da África do Sul no Reino Unido, a imagem representada na Figura 107, sem permissão oficial. O trabalho, evidentemente, teve vida curta, mas os registros fotográficos que permaneceram ilustram um tipo de intervenção em que a natureza do regime do *apartheid*, segundo a visão de

⁹⁶ "Cortina de Ferro" foi uma expressão usada para designar a divisão da Europa em duas partes, a Europa Oriental e a Europa Ocidental, enquanto áreas de influência político-econômica distintas, no período posterior à Segunda Guerra Mundial, conhecido como Guerra Fria.

Wodiczko, é materializada ao serem contrapostos os significados da imagem-luz e do suporte constituído pela embaixada sul-africana.



Figura 106 - Krzysztof Wodiczko, PMU sobre a "Nelson's Column", "Trafalgar Square", Londres, 1985.

FONTE: Ann Jones. Disponível em: <<http://imageobjecttext.com/2012/03/24/projections-of-power/>>. Acesso em: 20 fev. 2014.



Figura 107 - Krzysztof Wodiczko, PMU sobre a "South Africa House", "Trafalgar Square", Londres, 1985.

FONTE: Ann Jones. Disponível em: <<http://imageobjecttext.com/2012/03/24/projections-of-power/>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

Em 1988, sobre a fachada do "Hirshhorn Museum" defronte ao pátio de esculturas, em Washington DC, o artista projeta três imagens emblemáticas: uma mão segurando uma vela, outra segurando um revólver apontado para o observador, e no meio da composição uma fileira de microfones, direcionada para a estrutura em balanço do edifício que configura uma sacada ou balcão. Esta intervenção ocorreu duas semanas antes da eleição de George Bush como presidente dos EUA. Assim, o edifício se transfigura numa espécie de "candidato presidencial", representando a visão do artista sobre as políticas governamentais em questão neste período.



Figura 108 - Krzysztof Wodiczko, PMU sobre a fachada do Hirshhorn Museum, Washington DC, 1988.

FONTE: Art 21, Disponível em: <<http://www.art21.org/images/krzysztof-wodiczko/hirshhorn-museum-washington-dc-1988>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

A partir dos anos 1990, Wodiczko incorpora ao seu discurso os recursos tecnológicos então disponíveis, passando a projetar sobre as fachadas arquitetônicas imagens em movimento. A incorporação de novas tecnologias, contudo, não mudou a forma geral de seu discurso, que continua a se estruturar a partir de três elementos: um lugar específico, um assunto específico, uma imagem projetada. Esta dependência da manifestação artística com o lugar nos fez entender sua obra como integrante do cenário da arte *site-specific*, presente no universo artístico ocidental desde a década de 1970.

Nas Figuras 109 e 110, ilustramos, respectivamente, um desenho sobre a concepção de uma Projeção Mapeada Urbana que ocorreu no México, em 2001, e um registro fotográfico do evento.



Figura 109 - Desenho de Krzysztof Wodiczko - concepção da PMU em Tijuana, México, 2001.

FONTE: Krzysztof Wodiczko, Galerie Lelong, New York. Disponível em: <<http://krzysztof-wodiczko.blogspot.com.br/p/artwork.html>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

Nesta intervenção, projetada sobre a estrutura em formato esférico do Centro Cultural de Tijuana, a proposta era usar a tecnologia para dar voz e visibilidade a mulheres que trabalhavam na indústria mexicana de cosméticos. Para tanto, foi construído um capacete que integrava uma câmera de vídeo e um microfone, permitindo que a pessoa que utilizasse o conjunto pudesse se mover enquanto a imagem de seu rosto era transmitida sempre em foco. O capacete estava conectado a dois projetores e a alto-falantes que transmitiam os testemunhos ao vivo.

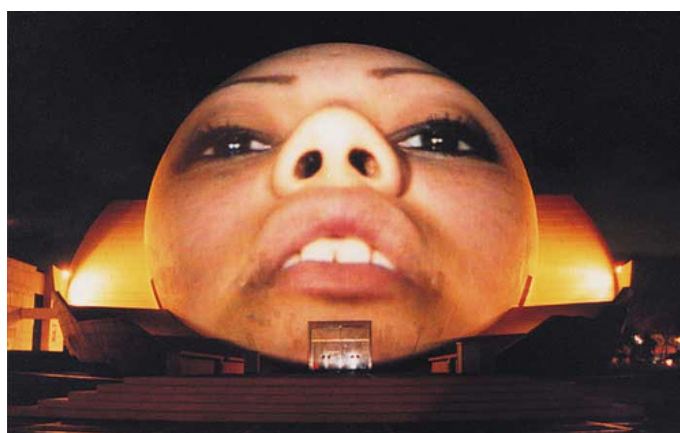


Figura 110 - Krzysztof Wodiczko, PMU no Centro Cultural de Tijuana, Mexico, 2001.
 FONTE: Krzysztof Wodiczko, Galerie Lelong, New York. Disponível em: <<http://krzysztof-wodiczko.blogspot.com.br/p/artwork.html>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

4.3.1 "The Homeless Projection", de Krzysztof Wodiczko: espaços de representação na Nova Iorque dos anos 1980.

Dada a extensão e variedade de obras produzidas por Wodiczko, decidimos destacar uma intervenção em específico, realizada no ano de 1986, em Nova Iorque, e que recebeu o nome de "The Homeless Projection", que seria em português algo como "A Projeção Sem Lar". O projeto se conecta de várias maneiras a alguns tópicos que já discutimos, sendo portanto de especial interesse.

Esta intervenção artística foi constituída por uma série de emblemáticas projeções de Wodiczko sobre as estátuas e monumentos da "Union Square", em Nova Iorque, após o processo de requalificação desta região, promovida pelo poder público na década de 1980.

Tal operação urbana visou reconfigurar o espaço que, ao longo dos anos 1970, sofreu um processo de degradação da vida social, abrigando comerciantes de substâncias ilícitas e moradores de rua. Estas contradições do espaço, contudo, foram ofuscadas pela divulgação oficial do projeto de renovação, que priorizava uma visão de resgate da suposta opulência que as obras de arte dispostas na praça um dia evocou.

É neste contexto que se insere a intervenção de Wodiczko. Rosalyn Deutsche (1986, p.66) destaca que:

Usando o sítio da Union Square, ainda tomado pelas memórias da recente mudança dos cidadãos marginalizados, "The Homeless Projection" concorre as memórias de alterações e conflitos sociais a partir dos espaços e objetos designados para exorcisá-los [...] Sua forma: *site-specific*, temporária, colaborativa com o público; seu assunto: a capitulação da arquitetura às condições do mercado imobiliário; o conteúdo das imagens, o temeroso resultado social de tal aliança. Todas estas qualidades tornam "The Homeless Projection" inútil para as forças que tomaram posse da Union Square a fim de explorá-la visando lucro; elas militam, também, contra a neutralização do trabalho por instituições estéticas. Ao invés de promover um consumo impensado sobre as formas arquitetônicas passadas a fim de "azeitar" ["to oil"] o mecanismo de "revitalização" urbana, o projeto tenta identificar o sistema de forças econômicas operando na cidade de Nova Iorque sob o que o artista certa vez denominou como "a camuflagem discreta de um 'fundo' ['background'] cultural e estético". Corroendo a aura de isolamento que a estética

idealista constrói sobre as formas arquitetônicas, esta obra também - em virtude de sua rigorosa atenção ao contexto abrangente e multivalente - desmantela os termos de um discurso urbanístico ainda mais obscuro, que relaciona os edifícios e a cidade apenas em termos de seu ambiente físico.⁹⁷

Podemos conferir, nas imagens 111 e 112, dois registros fotográficos desta intervenção, em que as imagens captadas do cotidiano de moradores de rua são projetadas sobre os monumentos que representam episódios militares norte-americanos, e que foram reconicionados pela revitalização urbana enquanto símbolos de um passado glorioso.



Figura 111 - Krzysztof Wodiczko, "The Homeless Projection", "Civil War Memorial", Nova Iorque, 1986.

FONTE: Fondation Antoni Tapies, 1992. Disponível em:
<<http://edelbartley.blogspot.com.br/2011/04/krzysztof-wodiczko.html>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

⁹⁷ Original em inglês, tradução nossa.



Figura 112 - Krzysztof Wodiczko, "The Homeless Projection", Nova Iorque, 1986. FONTE: MIT. Disponível em: <<http://dome.mit.edu/handle/1721.3/3606>>. Acesso em: 13 out. 2013.

Estas intervenções visuais propostas pelo artista polonês tornam explícitas algumas das contradições do espaço abstrato. Neste sentido, as operações de renovação urbana executadas pelo poder público, na "Union Square", em Nova Iorque, mas também em São Paulo e em Belém do Pará, parecem reproduzir as condições que são expressas pelas forças políticas e econômicas e que impactam diretamente sobre os modos de vida nas metrópoles contemporâneas. Contudo, projetos como os de Wodiczko, que se articulam em tema e forma de atuação com os outros trabalhos que exploramos ao longo da pesquisa, podem ser úteis na promoção de novas interpretações dos elementos da paisagem urbana.

Assim, a reinserção simbólica da arquitetura, dos marcos urbanos, dos monumentos, aos espaços vividos pela coletividade, parece ser uma das atividades desempenhadas pelos artistas que decidiram atuar no espaço público e que fizeram parte deste estudo. Seus trabalhos nos indicam que os significados expressos pelas estruturas nas quais intervêm não são transcendentais, estáveis, permanentes, nem universais. Ao contrário, suas intervenções apontam para uma multiplicidade de interpretações e estabelecem novos olhares em direção aos espaços socialmente construídos. Revelam as contradições ocultas, os significados não-ditos, e constituem "espaços de representação".

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Resgatando o sentido de "mapeamento" apresentado na introdução, conforme conceituação de Martín-Barbero (2001), podemos compreender os trabalhos dos artistas que estudamos em termos de uma redefinição temporária dos significados atribuídos às formas da cidade contemporânea ocidental, promovida pelas projeções de imagens e sons. Ao contrapor suas visões poéticas sobre o espaço construído, os artistas de Projeção Mapeada Urbana têm a possibilidade de assumir uma postura crítica, têm a oportunidade de direcionar questões e, quem sabe, sugerir respostas.

Esta postura fica evidente nos trabalhos de Krzysztof Wodiczko. O artista assume um tom ácido ao projetar sobre a fachada da embaixada sul-africana, em Londres, o símbolo da suástica nazista, como forma de protesto contra o regime do *apartheid*, dá voz e visibilidade a mulheres vítimas de violência no México, ao projetar seus rostos sobre a estrutura esférica do Centro Cultural de Tijuana e reproduzir em auto-falantes seus depoimentos, e revela contradições ocultas por processos de renovação urbana que priorizaram a exploração econômica do território da Union Square, em Nova Iorque, em detrimento a uma política participativa que incluísse os interesses das classes sociais marginalizadas.

Também o trabalho do VJ Spetto torna visíveis contraposições aos sentidos do espaço público atribuídos pelo poder instituído, e procuram oferecer novos pontos de vista. As projeções bem humoradas de Spetto sobre a fachada da Casa das Onze Janelas revelam mais do que se possa supor num primeiro momento, ao considerarmos que o processo de renovação urbana executado em Belém do Pará, mesmo que não tenha ocorrido nos mesmos moldes das operações urbanas criticadas por Wodiczko, em Nova Iorque, ou pelo grupo brasileiro BijaRi, em São Paulo (processos em que houve a retirada das classes populares das regiões que sofreram as intervenções), mantém a característica de priorizar os interesses das classes dominantes. Neste sentido, Spetto projeta, sobre a fachada do ambiente da arte institucionalizada, referências da cultura popular paraense, que possivelmente afrontam o gosto mais conservador.

Já o VJ Vidas volta-se a contradições históricas, ao projetar, sobre a fachada composta por formas barrocas da Igreja de Santo Alexandre, referências das culturas indígena e africana, da chegada dos portugueses ao território amazonense e do ambiente natural que conforma a cidade. Vidas utiliza elementos de forte impacto visual, como a âncora, que remete ao processo lusitano de expansão colonialista, os grilhões utilizados no processo de escravidão africana no Brasil, ou ainda uma serpente que se infiltra pela estrutura construída da igreja.

Mas as possíveis respostas oferecidas por estes artistas não são definitivas, pois nascem da observação das contradições inerentes ao espaço abstrato, ao espaço "produto" e "produtor", ou seja, ao espaço que é produzido pela coletividade e que, ao mesmo tempo, condiciona suas relações sociais, obedecendo a relações políticas e econômicas delineadas pelo modo de produção vigente. Afinal, como afirma Lefebvre (2000, p.45), a análise destes fatores retira os discursos ocultos da sombra, mesmo que com "riscos de equívocos". De toda forma, nosso olhar deve transcender o aspecto ilusório possibilitado pelo uso criativo das inovações tecnológicas na prática de PMU, viabilizadoras de verdadeiros espetáculos de imersão audiovisual, similar, nos efeitos provocados na audiência, às apresentações de fantasmagoria do século XIX.

Neste sentido, os usos dos artefatos tecnológicos não necessariamente expressam e reproduzem os valores dominantes das sociedades do capitalismo avançado. Se grande parte das expressões de Projeção Mapeada Urbana que encontramos durante a pesquisa se direciona a eventos de publicidade, este pode ser justamente um dos pontos colocados em questão durante a intervenção artística, como foi observado na obra do coletivo alemão VR/Urban, o "SMSlinslot". Nesta intervenção, o discurso poético se contrapõe à utilização maciça de recursos midiáticos no ambiente urbano para fins de estimulação do consumo, ao permitir um novo uso, mais democrático, do mesmo tipo de recurso tecnológico. Também da obra de Wodiczko em Tijuana notamos esta utilização de recursos midiáticos.

Estes usos podem ser vistos como um tipo de "contra-estratégia" similar às práticas mencionadas por Stuart Hall (1997a, pp.269-277), quando o autor explora determinadas representações étnicas e raciais presentes nos meios de

comunicação ocidentais e indica práticas de "reversão" dos estereótipos disseminados nas sociedades, a inserção de imagens "positivas" que se contraponham aos significados "negativos" consolidados na cultura e a consideração das próprias complexidades e ambivalências presentes nas práticas de representação. Em nosso caso, este princípio se estende também às contraposições das imagens projetadas e seus suportes, imagens que questionam os valores e significados atribuídos aos "fatos urbanos" (ROSSI, 2001) considerados.

Nas expressões de grafite eletrônico que trouxemos, pudemos observar a constituição do que chamamos de "heterotopias digitais", ou seja, intervenções afirmativas sobre o espaço isotópico, homogêneo, da metrópole contemporânea, utilizando artefatos incorporados à vida cotidiana (o projetor e o computador). As obras de Karolina Sobecka dão ao grafite mobilidade, e suas figuras avançam sobre os símbolos da civilização, permitindo novos olhares sobre algumas questões do dia a dia da cidade, como as questões da violência urbana e da prioridade à circulação de automóveis. Também a intervenção independente de Alberto Zanella, numa parede abandonada em frente a seu apartamento, em São Paulo, pode ser interpretada como uma apropriação criativa do espaço urbano, que se transforma temporariamente em "espaço vivido", ou "espaço de representação", segundo a definição de Lefebvre (2000).

Esperamos ter indicado alguns caminhos para novas explorações dos temas que abordamos. Nossas articulações da Projeção Mapeada Urbana, que a caracterizam enquanto fenômeno cultural, não são estáveis nem universais, embora estejam fundamentadas sobre processos históricos consolidados, como as convenções da perspectiva e da anamorfose, além do aperfeiçoamento e inserção social dos dispositivos de projeção e computação (esta última situação abordada, neste trabalho, no caso específico do surgimento da figura do VJ), ou sobre processos ainda em formação, como os desdobramentos da arte contemporânea. Contudo, sempre podemos encontrar outros pontos de vista, outras articulações. Neste sentido, uma nova pesquisa pode se originar ao observarmos as relações da linguagem cinematográfica com os espaços arquitetônicos, tendo sido este um tema com o qual nos

deparamos mas que, por sua especificidade, demanda uma investigação à parte.

Ainda devemos informar que a estrutura adotada nas análises das obras, que as relacionam com os fenômenos do *VJing*, da arte urbana e da arte *site-specific*, não excluem relações transversais entre processos. Assim, ao entendermos, por exemplo, que a obra de arte *site-specific* retira do ambiente construído suas referências formais (KWON, 1997) e simbólicas, não podemos deixar de notar que também as obras do VJ Spetto e do VJ Vigas, além das interferências de grafite eletrônico, se integram em tema e forma ao espaço em que se materializam. Tal constatação se aproxima das observações de Patrícia Moran (2012, p.110), quando esta discorre sobre a impossibilidade de definirmos barreiras estanques entre práticas discursivas no âmbito das expressões de arte multimídia.

Além disso, ao analisarmos as obras dos artistas de PMU no capítulo 4, consideramos como preeminente a relação formal e simbólica das imagens projetadas com seus "suportes fixos", conforme classificação baseada nas inferências de Milton Sogabe (2002). Deste modo, pudemos visualizar como o contexto histórico e sócio-cultural em que se produz e se modifica o espaço urbano serviu como referência direta para as opções poéticas assumidas pelos artistas, indicando que as intervenções só podem ser propriamente interpretadas quando notamos as contraposições sugeridas nas obras.

Pudemos ainda notar como os temas do cotidiano se integram vigorosamente à prática artística atual, processo observado por Danto (1992) e por Belting (2012). As expressões de arte popular trazidas por Spetto e a utilização de elementos tecnológicos disseminados nas sociedades contemporâneas que basearam a construção do dispositivo "SMSlingshot" são dois momentos bem demarcados desta situação que, a rigor, é caracterizada pela própria prática da PMU como um todo, em que os meios tecnológicos e convenções próprios da exibição e circulação de conteúdo audiovisual na realidade recente são apropriados pelo discurso artístico.

A partir das observações presentes nesta pesquisa, poderemos, no futuro, promover um recorte mais direcionado, desenvolvendo um estudo que se fundamente em diferentes metodologias de coleta de dados. Neste sentido, as diferenciações e complementariedades entre técnicas e práticas de

expressão audiovisual podem fornecer um caminho. Poderemos, assim, eleger uma determinada via de aproximação tecnológica e propor uma intervenção artística interativa que torne viável uma investigação sobre temas sugeridos nesta pesquisa, e que podem ser analisados com maior detalhamento através de outros enfoques teóricos e metodológicos.

Dentre os temas encontrados durante a redação do trabalho, destacamos nossas observações sobre as interações com o espaço público assumidas pelas pessoas que participaram das apresentações do "SMSlingshot". Estas interações, observadas a partir de nossa análise dos vídeos disponibilizados na *internet*, podem ser melhor estudadas, e podem se estender a outros dispositivos de interação, como equipamentos de captação de movimento próprios das tecnologias utilizadas em *video-games*⁹⁸, e a outras formas de arte interativa, como as encontradas nas instalações multimídia do artista brasileiro Muti Randolph, que se dedica à exploração de imagens computadorizadas geradas em tempo real que respondem a estímulos sonoros, criando obras que se articulam com a prática do *VJing*.

O trabalho deste artista acabou não fazendo parte da presente pesquisa pois, apesar da relação de sua arte com o espaço arquitetônico ser fundamental, e a utilização de Projeções Mapeadas ser frequente, não existe uma conexão direta com o recorte que propusemos, ou seja, com o espaço urbano. De toda forma, as relações poéticas entre som, imagem e movimento que constituem seu trabalho podem estruturar uma nova linha de investigação, compreendendo uma pesquisa que incorpore as metodologias de observação participante e de entrevistas, integradas a um experimento interativo que faça uso destas tecnologias no espaço público.

Além disso, nosso olhar sobre as possibilidades poéticas da PMU se originou da observação de centenas de manifestações de Projeção Mapeada, boa parte direcionada a campanhas publicitárias de lançamentos de produtos ou marcas, ou ainda referentes a espetáculos direcionados ao entretenimento.

⁹⁸ Podemos citar o dispositivo *Kinect*, desenvolvido pela Microsoft, que já dispõe de algumas utilizações que desviam o equipamento de sua função comercial original, ou mesmo os controles do *Wii*, da Nintendo. Estes artefatos, que captam os movimentos dos usuários e os transformam em instruções informatizadas, são utilizados já há alguns anos por VJs e artistas ligados ao universo da cultura eletrônica, como o músico brasileiro Amon Tobin em seu espetáculo multimídia *ISAM*, ou ainda o produtor Claudinho Brasil em suas performances musicais.

O espetáculo multimídia *ISAM*, do músico eletrônico brasileiro Amon Tobin (Figura 113), é um exemplo desta última situação. Este nicho de atuação midiática pode servir como enquadramento para uma pesquisa que englobe áreas não aprofundadas neste estudo em particular, como, por exemplo, a relação da imagem-espetáculo com o público. Este novo estudo pode partir de uma análise bibliográfica que considere o trabalho de Guy Debord⁹⁹ sobre a "sociedade do espetáculo" e de Frederic Jameson¹⁰⁰ sobre a lógica cultural do capitalismo tardio.

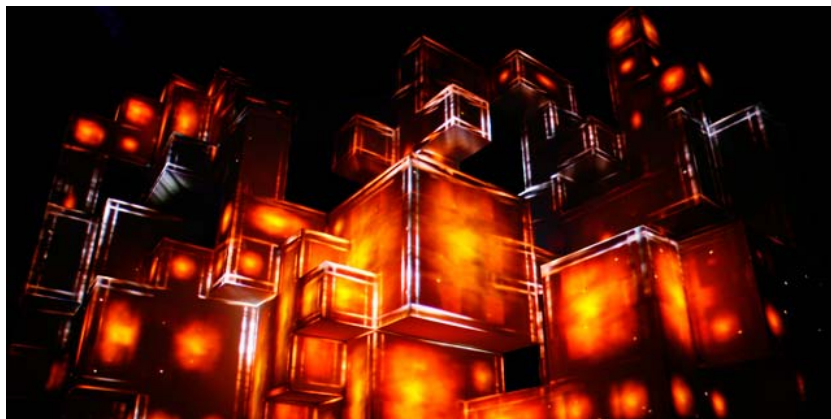


Figura 113 - Amon Tobin, *ISAM*, 2012.

FONTE: Derivative.

Disponível em: < <http://www.derivative.ca/Events/2011/AmonTobinVSquared/> > Acesso em 15 dez. 2013.

Podemos ainda mencionar como referência bibliográfica para novas pesquisas o estudo de Laurentiz (1991) sobre o processo de materialização da obra de arte. No presente estudo, seu modelo de "holarquia" nos serviu como uma maneira de compreender melhor como funcionou o *insight* promotor das expressões artísticas que exploramos. A ideia de *materialidade*, que surge da constatação da carga informacional dos suportes e dos meios expressivos, nos foi fundamental para constatar o potencial poético da Projeção Mapeada Urbana enquanto prática artística, observação que constitui o cerne de nosso trabalho. Neste sentido, poderemos explorar mais a fundo a relação entre o artista e o artefato tecnológico que fornece a mediação de seu discurso, conforme indicado no subcapítulo 3.1.

⁹⁹ DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

¹⁰⁰ JAMESON, Frederic. *Postmodernism: The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC: Duke University Press. 1991.

No que diz respeito ao presente trabalho, desejamos que tenha sido útil para evidenciar a multiplicidade de formas expressivas disseminadas na realidade contemporânea. Convivemos, durante a pesquisa, com a constante dificuldade em classificar obras de arte multimídia, que usam diferentes tecnologias, formatos de imagens, etc. A própria impossibilidade de isolar definitivamente práticas afins é sintomática desta situação, como pudemos notar no discurso de Luis DuVa, no subcapítulo 3.6, que se identifica, ao mesmo tempo, com a prática da videoarte, do *VJing* e do *Live Cinema*. Assim, pudemos constatar que o universo incerto das artes na atualidade demanda por uma abordagem mais aberta, talvez no sentido da "miscelânea de imagens" proposta por Belting (2012, p.16).

Desta forma, a opção por abordar a Projeção Mapeada Urbana a partir do entendimento da "articulação" enquanto uma maneira de contextualizar determinada realidade mostrou-se fundamental em nosso intento, pois nos permitiu estabelecer ligações que não poderiam ser visualizadas diretamente numa contextualização mais linear, própria de métodos convencionais de exploração das práticas artísticas que as isolem em campos específicos. Reiteramos que as práticas exploradas neste trabalho, mesmo que possuam especificidades, se influenciam transversalmente.

Por fim, esperamos ter promovido um olhar crítico sobre o ambiente construído da metrópole contemporânea, ao explorarmos os "espaços de representação" materializados nas obras dos artistas que selecionamos. Este olhar crítico, que considera a carga simbólica dos marcos urbanos, constitui, em nosso ver, a relevância social da atuação do artista no ambiente da cidade. Isso não significa, contudo, que estejamos estabelecendo julgamentos sobre a qualidade temática das obras apresentadas pelos artistas. Embora tenhamos selecionado preferencialmente intervenções de PMU em que o caráter político se destaca, e em que as contradições sociais se fazem presentes, qualquer expressão de arte urbana oferece o potencial de conduzir o passante a reflexões que o desviem da programação de hábitos própria do "espaço abstrato" e ressignifiquem suas relações com os fatos urbanos que fazem parte de seu cotidiano.

Neste sentido, consideramos que os artistas urbanos, dentre os quais os artistas de PMU, podem oferecer novos pontos de vista sobre temas que, por

vezes, podemos entender como datados, como as questões de renovação urbana e os processos de *gentrificação*, discutidos teoricamente no campo do urbanismo pelo menos desde o século XIX, como aponta Frampton (1997, p.15). Evidentemente, as condições culturais da metrópole contemporânea são outras, e, portanto, as práticas artísticas e os discursos decorrentes sofrem mutações.

Contudo, certas condições históricas de poder e de privilégios se mantêm, e entendemos, com base em nossas observações sobre os processos de renovação urbana da Nova Iorque dos anos 1980, e da São Paulo e Belém do Pará dos anos 2000, e fundamentados no referencial teórico apresentado, que um dos papéis da expressão artística no ambiente urbano é o de revelar estes discursos ocultos, afinal a arte urbana se estabelece no espaço público - portanto, espaço de todos os grupos sociais.

Assim, a arte urbana como um todo, e especificamente a *Projeção Mapeada Urbana*, apresenta como forçamotriz o potencial intento de expor poética e criticamente as contradições decorrentes do sistema vigente de produção dos espaços urbanos contemporâneos, bem como dos discursos sugeridos por estes espaços: discursos que se infiltram sorrateiramente pelas frestas do espaço abstrato, dos "fatos urbanos", dos monumentos e memoriais, discursos que proclamam um passado de glórias e um futuro de progresso, mas escondem sob suas sombras o sangue e o suor que constituem suas materialidades.

REFERÊNCIAS

ARNHEIN, Rudolph. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1996.

APARELHAGENS e tecnobrega agora são patrimônio cultural do Pará. **Partido dos Trabalhadores** - PT - diretório estadual Pará. Publicado em: 03 mar. 2011. Disponível em: <<http://www.pt-para.org.br/aparelhagens-e-tecnobrega-agora-sao-patrimonio-cultural-do-para/>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 2005.

BARBER, Theodore. **Phantasmagorical wonders: the magic lantern ghost show in nineteenth-century America**. Indiana University Press, 1989. Disponível em: <<http://www.jstor.org/discover/10.2307/3814933?uid=3737664&uid=2&uid=4&sid=21103393051771>>. Acesso em 15 jul. 2013.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

BIJARI. **Cartografia - Operações Urbanas e Gentrificação. Intervenções**. São Paulo, 2005. Disponível em: <<http://www.bijari.com.br/?portfolio=cartografia-operacoes-urbanas-e-gentrificacao>>. Acesso em: 12 jan. 2014.

BLOOMFIELD, Tânia Bittencourt. **O espaço urbano vivido, percorrido e produzido por práticas artísticas contemporâneas, na cidade de Curitiba**. 2012. 304 p. Tese (Doutorado em Geografia) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. **Institui o Código Civil**. Brasília, 10 jan.2002. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/10406.htm#art2044>. Acesso em: 11 jan. 2014.

BURNHAM, Jack. Systems Esthetics. **Artforum**, 1968. Disponível em: <<http://artforum.com/archive/id=32466>>. Acesso em: 3 mai. 2013.

CAMPBELL, Jan. **Film and cinema spectatorship**. Cambridge: Polity Press, 2005.

CARVALHO, Roberta. Sobre o Festival. Festival Amazônia Mapping - FAM, Realizado em 15 set. 2013. Em: <http://amazoniamapping.com/?page_id=12> Acesso em: 20 fev. 2014.

CATALÃO, Igor. **Brasília, metropolização e espaço vivido**: práticas especiais e vida quotidiana na periferia goiana da metrópole. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/jbt6b/pdf/catalao-9788579831058-02.pdf>. Acesso em: 10 de dez. 2013.

CUBITT, Sean. Projection: Vanishing and Becoming In: CUBBIT, Sean (Org.) **Media Art Histories**. London: MIT Press, 2007.

DANTO, Arthur. **Beyond the Brillo Box**: the visual arts in post-historical perspective. Los Angeles: University of California Press, 1992.

_____. **Após o fim da arte**: a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Odysseus, 2006.

DEL RIO, Vicente. **Introdução ao desenho urbano no processo de planejamento**. 1. ed. São Paulo: Pini, 1990.

DELUCA, Kevin. Articulation theory: a discursive grounding for rhetorical practice. **Philosophy & Rhetoric**. Vol. 32, No. 4, pp. 334-348. Penn State University Press, 1999. Disponível em < <http://www.jstor.org/stable/40238046>>. Acesso em: 10 jul. 2013.

DEUTSCH, Rosalyn. Krzysztof Wodiczko's "Homeless Projection" and the site of urban "revitalization". **October**. Vol. 38 (Autumn, 1986), pp. 63-98. Cambridge: The MIT Press. Disponível em: < <http://www.jstor.org/stable/778428>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

DU GAY, Paul et al. **Doing Cultural Studies**: the study of the Sony Walkman. Londres: SAGE publications, 1997.

DUVA, Luis. **Trajetória do vídeo ao vivo no Brasil e apresentação de trabalhos pessoais**. Entrevista coordenada por Marcus Bastos. São Paulo: PUC-SP, 2012. Disponível em: < <http://vimeo.com/44486937>>. Acesso em: 14 set 2013.

ECO, Umberto. **On beauty**: a history of a western idea. 1. ed. London: Seeker & Warburg, 2004.

EDGERTON David. De la innovacion al uso: diez tesis ecléticas sobre la historiografía de las técnicas. **Quaderns D'História de L'Enginyeria**, vol. VI : 2004. Disponível em: <http://upcommons.upc.edu/revistes/bitstream/2099/768/7/innovacion_uso.pdf> Acesso em: 13 jan. 2013.

FESTIVAL Amazônia Mapping - FAM. Em: < <http://amazoniamapping.com/> > Acesso em 13 jan. 2014.

FILE PAI - Arte Pública Interativa. 2010, Em: < <http://filepai.org/2010/paulista-avenida-interativa.aspx#fotos>>. Acesso em 20 fev. 2014.

FILHO, Domingos L. Lima e QUELUZ, Gilson. A tecnologia e a educação tecnológica: elementos para uma sistematização conceitual. **Educação & Tecnologia**, v.10n.1, (Jan. 2005), pp.19-28, Belo Horizonte, 2005.

FINGER, Stanley; WADE, Nicholas. The eye as an optical instrument: from camera obscura to Helmholtz's perspective. **Perception** 30 (10). pp.1157-1177, 2001. Disponível em: < <http://www.perceptionweb.com/abstract.cgi?id=p3210> >. Acesso em: 10 dez. 2013.

FLUSSER, Vilém. **A filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Ed. HUCITEC, 1985.

FRAMPTON, Kenneth. **História crítica da arquitetura moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GIBSON, James. **La percepcion del mundo visual**. Buenos Aires: Infinito, 1974.

GITAHY, Celso. **O que é graffiti?** São Paulo: Brasiliense, 1999.

GODOY, Paulo R. T. **A produção do espaço**: uma reaproximação conceitual da perspectiva Lefebvriana. GEOUSP - Espaço e Tempo, São Paulo, Nº 23, p. 125 - 132, 2008.

GONÇALVES, Josilena M. Z. **Integração das artes no Paraná - 1950 - 1970**: a conquista do espaço público. 2006. 242 p. Tese (Doutorado em Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

GRAU, Oliver. **Arte virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: UNESP. 2007

GUNNING, Tom. The long and the short of it: centuries of projecting shadows, from natural magic to the avant-garde In: DOUGLAS, Stan (Ed.); EAMON, Christopher (Ed.). **Art of projection**. Hatje Cantz Verlag GmbH & Company KG, 2009. p.23-35.

Disponível em: < http://www.hatjecantz.de/files/9783775723701_06.pdf >. Acesso em: 14 jun. 2013.

HALL, Stuart. **Cultural studies: two paradigms**. Media Culture and Society V. 2, N. 1, jan. 1980. Disponível em: <<http://xroads.virginia.edu/~drbr/hall.html>>. Acesso em: 15 jul. 2013.

_____. **Representation**: Cultural Representation and Sygnifying Practices. Londres: SAGE Publications, 1997a.

_____. **A centralidade da cultura**: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. Porto Alegre: Revista Educação e Realidade, 22 (2), jul./dez., Porto Alegre, p. 15-46, 1997b.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - IBGE. Senso 2010, Resumo. Em: < <http://censo2010.ibge.gov.br/en/resultados/resumo>>, Acesso em: 20 jan. 2014.

ITTELSON, William. **The Ames demonstrations in perception**. Princeton University Press, 1952.

JONES, Brett. The illustrated history of projection mapping. **Projection Mapping Central** Em: < <http://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/2/> >. Acesso em: 15 dez. 2013.

KAMMEN, Michael. **Visual Shock**. United States: First Vintage Books Edition, 2006.

KAPROW, Allan The Legacy of Jackson Pollock (1958).In: **Essays on the blurring of art and life**. Berkeley, CA: University of California Press, 2003. p.1-9. Disponível em: < <http://pt.scribd.com/doc/80593350/Allan-Kaprow-Legacy-of-Jackson-Pollock-1958>> Acesso em: 12 jul. 2013.

KRZYSZTOF Wodiczko: Projections. Direção: Derek May. 1991. VHS(53min)

KWON, Miwon. One Place after Another: Notes on Site Specificity. **October**. Vol. 80. (Spring, 1997), pp. 85-110. Cambridge: The MIT Press.

Disponível em: <<http://links.jstor.org/sici?sici=0162-2870%28199721%2980%3C85%3AOPAANO%3E2.0.CO%3B2-I>>. Acesso em: 15 fev. 2014.

LACLAU, Ernesto. **Politics and ideology in marxist theory**. London : New Left Books, 1977.

LEFEBVRE, Henri. **A vida cotidiana no mundo moderno**. São Paulo: Ed. Ática, 1980.

_____. A produção do espaço. Tradução de Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins do original **La production de l'espace**. 4e éd. Paris: Éditions Anthropos, 2000. Disponível em: <http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/arq_interface/1a_aula/A_producao_do_espaco.pdf>. Acesso em 10 dez. 2013.

LICHTENSTEIN, Jacqueline (Org.) **A pintura - Vol. 1: O mito da pintura**. 2 ed. São Paulo: Ed. 34, 2004.

LIVE Cinema. Conceito: Live Cinema, o futuro é agora! Em: < <http://www.livecinema.com.br/artigo/77>>. Acesso em 20 fev. 2014.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. 3. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. São Paulo: Jorge Zahar, 2007.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo**: travessias latino-americanas d comunicação na cultura. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

MATTELARD, Armand; NEVEU, Érik. **Introdução aos Estudos Culturais**. 2. Ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

MEDIANERAS: Buenos Aires na era do amor virtual. Direção: Gustavo Taretto. Buenos Aires: 2011.

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

MORAN, Patrícia. Ao vivo: entre técnicas, scripts e banco de dados. **TECCOGS**. N. 6, (jan.-jun. 2012), pp. 109-127. Disponível em: <>. Acesso em: 20 dez. 2013.

MOSTRA Vídeo Itaú Cultural. Espaços de construção e fruição #2 – VJ Spetto. Publicado em 06 jul. 2010. Em: <<http://mostravideoitaucultural.wordpress.com/tag/live-cinema/>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

MOURA, Éride. Entrevista Paulo Chaves Fernandes "Como não têm bom padrão de qualidade, as obras públicas começam a se deteriorar no dia da inauguração." **Revista Projeto Design**, N.301, março de 2005. Disponível em: <<http://arcoweb.com.br/projetodesign/entrevistas/paulo-chaves-fernandes-como-nao-22-03-2005>> Acesso em: 10 jan. 2014.

NOTÍCIAS do Dia online. Joinvilense Vigas fica entre os três melhores VJs do mundo. Publicado em 07 jun. 2012.

Em: <<http://ndonline.com.br/joinville/plural/29505-joinvilense-vigas-fica-entre-os-tres-melhores-vjs-do-mundo.html>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2014. Em: < <http://www.onu.org.br/>>. Acesso em 20 jan. 2014.

PARENTE, André. **Cinema em trânsito**: cinema, arte contemporânea e novas mídias. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2011.

PLATÃO. **A República, Livro VII**. Coleção os pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 2004.

PROSSER, Elisabeth Seraphim. **Arte, Representações e conflitos no meio ambiente urbano**: o graffiti em Curitiba (2004-2009). 2009. 413 p. Tese (Doutorado em Meio Ambiente e Desenvolvimento) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

PROTESTOS de caminhoneiros bloqueiam rodovias no PR, SC, SP, MG, ES e MT. **Gazeta do Povo Online**, Curitiba, 1 jul. 2013. Disponível em:

<<http://www.gazetadopovo.com.br/vidaecidadania/conteudo.phtml?id=1387000>> . Acesso em: 10 jan. 2014.

ROSSI, Aldo. **A arquitetura da cidade**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ROSSI, Paolo. **Naufrações sem espectador**: a idéia de progresso. São Paulo: UNESP, 2000.

RUIZ, Alma. **Hélio Oiticica**: CC4 Nocagions. Created together with Neville D'Almeida. Em:

< http://universes-in-universe.org/eng/magazine/articles/2011/helio_oiticica >. Acesso em: 15 nov. 2013.

SANTOS, Luis Carlos dos. **A luz como linguagem na fotografia do cinema**. Aspectos de transparência cultural na representação artística da luz. 2012. 232 p. Tese (Doutorado em Tecnologia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2006.

SARAMAGO, José. **A caverna**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

SCHMID, Christian. A teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre: em direção a uma dialética tridimensional. **GEOUSP – espaço e tempo**, São Paulo, N°32, pp. 89- 109, 2012.

SECULT - Secretaria de Estado de Cultura. **Portal da cultura paraense**. Casa das 11 janelas. Em:< http://www.secult.pa.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=47:casa-das-11-janelas&catid=34:museus&Itemid=28>. Acesso em 20 fev. 2014.

SERAGUSA, Fabiana. "Medianeras" mostra solidão do delivery e do SMS, diz diretor. **Guia Folha Online**. São Paulo, 12 set. 2011. Disponível em: <<http://guia.folha.uol.com.br/cinema/973114-medianeras-mostra-solidao-do-delivery-e-do-sms-diz-diretor.shtml>>. Acesso em: 10 jan. 2014.

SILVEIRA, Luciana. O computador como ferramenta e como linguagem na intervenção artística. **Revista Educação & Tecnologia**, N° 6 (2011), pp. 111-116. Curitiba: UTFPR. Disponível em: <<http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/viewFile/1077/680>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

SLACK, Jennifer. The theory and method of articulation in cultural studies. In: MORLEY, David (Ed.) e CHEN, Kuan-Hsing (Ed.). **Stuart Hall: critical dialogues in cultural studies**. New York: Taylor & Francis e-Library, 2005. p. 113-129.

SOGABE, Milton. Uma viagem da imagem pelo espaço In: LEÃO, Lúcia (Org.). **Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART, "Lawrence N. Shustak: Happenings by Allan Kaprow, New York City" (2002.334,5,6) In Heilbrunn Timeline of Art History . New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000. Disponível em: <<http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2002.334,5,6>>. Acesso em: 15 fev 2014.

TRUSZ, Alice. **Entre lanternas mágicas e cinematógrafos: as origens de espetáculo cinematográfico em Porto Alegre, 1861 - 1908**. 421 p. Tese (Doutorado em História) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

TUROWSKI, Andrzej. Krzysztof Wodiczko and Polish art of the 1970s. In: **Public Address**, Minneapolis: Phil Freshman, 1993.

VR/URBAN SMSlingshot. 2013.

Em: <<http://www.vrurban.org/smslingshot.html>>. Acesso em: 10 fev. 2014.

WILLIAMS, Raymond. **The long revolution**. Harmondsworth: Penguin, 1961.

_____. **Cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

ZANELLA, Alberto. Pixels Nervosos. Postado em 10 jul. 2012 Em: <<http://vimeo.com/45546838>>. Acesso em: 20 fev. 2014.