

# MAQUIANDO FACHADAS: INSTALAÇÕES INTERATIVAS, ESPAÇO PÚBLICO E A NEGOCIAÇÃO DE IDENTIDADE CÍVICA

*FACEDLIFTS: INTERACTIVE INSTALATIONS, PUBLIC SPACE AND THE  
NEGOTIATION OF CIVIC IDENTITY*

**Gabriel Menotti**  
**Universidade Federal do Espírito Santo/UFES**

## **RESUMO**

Este artigo busca delinear o tipo de representação política que se configura a partir da instalação *Body Movies*, do artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer. Para tanto, analisamos os efeitos que a projeção mapeada de vídeo e a interação computacional podem ter no engajamento do público com o espaço urbano por meio do trabalho artístico. Tomamos como referência o conceito de Dingpolitik de Bruno Latour.

Palavras-chave: Videomapping; Dingpolitik; Instalação interativa.

## **ABSTRACT**

*This paper means to outline the kind of political representation that is configured within the installation *Body Movies*, by the Mexican artist Rafael Lozano-Hemmer. In order to do so, we analyze the effects that video projection mapping and computer interaction might have in the public engagement with the urban space by the means of the artwork. We depart from Bruno Latour's concept of Dingpolitik.*

Keywords: Videomapping; Dingpolitik; Interactive installation

### **Uma sombra do uso dos espaços públicos**

A certa distância o prédio já aparece transfigurado, acendido pelos poderosos canhões de luz que foram instalados ao seu lado. Os fachos brancos lavam sua fachada como se a estivessem limpando não apenas de marcas da passagem do tempo, como também de todas as características particulares. Assim, ainda que mantenha os contornos familiares, a parede do cinema *Pathé*, em Rotterdam, se torna uma espécie de *tábula rasa* arquitetônica.

A princípio, os transeuntes não percebem essa transformação. O cinema fica situado em um canto da Schouwburgplein, uma praça cujos horizontes permanecem generosamente abertos ao *skyline* da cidade. A estação central está a apenas algumas quadras de distância, e distrações se multiplicam: marcos urbanos, como o teatro local e a sala de concerto, dividem o espaço com cafés e prédios corporativos. No coração pulsante de Rotterdam, os canhões de luz parecem fazer pouca diferença. Ainda assim, conforme as pessoas passam ao largo do cinema, é impossível não notá-los – ou ainda, perceber seus efeitos luminosos.

É tudo uma questão de posições. Os canhões estão posicionados no chão, em orientação perpendicular ao fluxo cotidiano de pedestres pela praça. Conforme as pessoas passam em frente a eles, inevitavelmente interrompem os fachos de luz, jogando uma miríade de sombras no prédio. Os transeuntes são repentinamente surpreendidos por suas próprias silhuetas, transformadas pela projeção. Esses duplos tornam as pessoas conscientes de si mesmas, levando-as também a perceberem umas às outras. Assim, os habitantes da cidade ganham nova atenção sobre o modo como suas trajetórias coletivas se imprimem na agora.

Nesse momento, formas peculiares de interação social parecem emergir. Indivíduos que

talvez nunca tenham se falado antes se reúnem numa brincadeira de sombras. Eles dançam tango, apertam as mãos e fingem lutar karatê. A silhueta gigante de um quica a de outro como se fosse uma bola de basquete. Mais do que a ocupação midiática do espaço urbano, essas performances parecem operar uma negociação de fronteiras pessoais, conforme os corpos se fundem, se reformam e se apartam no plano bidimensional.

Os parágrafos acima poderiam estar descrevendo uma apropriação espontânea de infraestrutura pública, mas em verdade não estão. Trata-se de uma obra de arte chamada *Body Movies*, feita pelo mexicano Rafael Lozano-Hemmer. O trabalho é parte da série de instalações hi-tech *Relational Architectures* (arquiteturas relacionais) – mais precisamente, é a *Relational Architecture* de número 6. Ela foi implementada na Schouwburgplein em 2001, como parte do programa de Rotterdam como Capital Cultural da Europa daquele ano. O que estive descrevendo até agora é uma documentação em vídeo da obra.

Lozano-Hemmer define arquitetura relacional como “eventos interativos em larga escala que transformam edifícios emblemáticos por meio de novas interfaces tecnológicas” (LOZANO-HEMMER, 2000). Essa complexa dimensão midiática aparece quando *Body Movies* é ativada pela presença do público. Conforme obstruem os poderosos fachos de luz, as pessoas revelam projeções de vídeo digital que estavam sendo ofuscadas por eles. Essas projeções consistem em um conjunto de retratos escolhidos aleatoriamente de uma coleção de milhares, produzidos pelo artista em diversos lugares pelo mundo. Um sistema computadorizado rastreia suas posições na parede; tão logo todos tenham sido revelados pela sombra dos transeuntes, o sistema reinicia e exhibe um novo conjunto de imagens.

Assim, *Body Movies* parece cumprir o destino para o qual a Schouwburgplein foi preparada desde 1996, quando foi reinaugurada após uma grande reforma. Antes disso, a praça era descrita como uma área urbana subutilizada, praticamente morta. Com o redesign planejado pelo escritório de arquitetura paisagista West 8, o lugar deveria se tornar um “espaço público interativo, de uso flexível, que se transformasse ao longo dos dias e das estações” (GEUZE, 2006). O renovado layout da praça, com altas torres de ventilação e postes de luz parecidos com guindastes, deveria refletir o do porto de Rotterdam, situado nas proximidades. Ao mesmo tempo, deveria aludir para o caráter teatral do lugar, com seu piso ligeiramente elevado em relação aos arredores, de modo a parecer uma espécie de palco flutuante. Nesse sentido, o projeto – que fora comissionado pelo governo da cidade – simbolicamente acolhia cada cidadão como se fosse um ator, cujas ações mais simples estivessem dotadas de desproporcional relevância.

Ao suplementar a histórica fachada do cinema com a atual presença das pessoas, o trabalho de Lozano-Hemmer traz à tona essa dimensão cenográfica da praça. Capacitado pela projeção, o público parece adquirir agência imediata sobre a organização tanto física quanto simbólica da cidade. A rígida arquitetura do cinema se abre tanto para a atividade dos cidadãos locais quanto para os perfis da multidão global. Por meio de sua interação, essas representações realmente transformam o emblemático edifício, mesmerizando os transeuntes com o evidente poder que seus gestos exercem sobre os arredores.

Não obstante, enquanto admiramos os dramáticos efeitos de luz que tomam a fachada do cinema, somos levados a nos perguntar quão profundamente a sua estrutura está sendo afetada. Quão significativa é a dramaturgia

que o público representa, quando se torna ator nesse palco? Quanta atenção estará a cidade prestando na sua performance? E, depois que a instalação tiver sido desmontada e levada para longe, quais marcas terão as sombras deixado na praça?

### **Modos de representação e engajamento tecnológico**

Pode parecer má fé esperar que uma instalação interativa tenha consequências de longo prazo na vida de uma cidade. Um trabalho como *Body Movies* não se coloca como um novo parlamento, com o propósito de questionar usos cotidianos do espaço urbano. Pelo contrário, foi estabelecido claramente como um evento: um fenômeno passageiro, ligado especificamente à celebração de identidade cívica que foi a transformação de Rotterdam em Capital Cultural da Europa no ano de 2001. Com sua efemeridade, a instalação exercita o caráter da arte como utopia, proporcionando um vislumbre de potenciais adormecidos na cidade.

Agora, conforme obras similares se multiplicam pelo mundo, não estariam elas representando algum papel no desenvolvimento da metrópolis contemporânea? Já há alguns anos, o uso de projeções massivas de vídeo em espaços públicos, seja na fachada de edifícios notáveis ou em monumentos nacionais, parece ter se tornado uma forte tendência, malgrado a efemeridade de cada instalação individual. Recentemente, pudemos vê-las em lugares tão distintos quanto o *Leopold Museum*, em Vienna, por ocasião da celebração do 10º aniversário do MuseumsQuartier (Austria, 2011); o Cristo Redentor, no Rio de Janeiro, como parte de uma campanha publicitária contra a exploração sexual infantil (Brazil, 2010); e um edifício governamental em Vladivostok, para marcar a realização de um gasoduto pela companhia Gazprom (Russia, 2011).

Essa pequena coleção de exemplos demonstra a diversidade – tanto temática quanto geográfica – da recente proliferação de instalações midiáticas em espaços públicos. Ao mesmo tempo, ela sinaliza uma espécie de plano geral, que envolve assentar novas intuições sobre arquiteturas tradicionais, como se quisesse tomar emprestado a aura cívica destas para promover aquelas como itens legítimos de interesse nacional. Nesse sentido, tais instalações parecem pertencer a uma categoria emergente de espetáculo performático que responde a situações de crise urbana criando aspirações por um “senso coletivo de propósito e identidade cívica, ainda que por meio de diferentes estratégias e visões daquilo que a cidade pode em última instância se tornar” (DROBNICK & FISHER, 2012, p. 7).

A despeito de sua singularidade, tais peças possuem características comuns que podemos apontar como marcas de um gênero que já se insinuava no trabalho de Lozano-Hemmer. O mais marcante desses traços consiste no fato de a projeção ser utilizada não como um canal para exibição de imagens em movimento, mas como uma técnica sofisticada de iluminação estrutural. Essa técnica, apropriadamente batizada de *mapeamento de vídeo (video mapping)*, consiste em distorcer a imagem de modo que ela se ajuste aos contornos desiguais da superfície tridimensional em que é projetada. Desse modo, sem que seja diretamente transformada, a estrutura dá a impressão de estar brilhando, mudando de cor e até - graças a hábeis truques de perspectiva e o uso de *chiaroscuro* - passando por transformações físicas.

O mapeamento de vídeo faz uso da leveza dos projetores digitais e da fluidez da imagem gerada por computador, que pode ser deformada para se adaptar à topografia das mais diversas superfícies de projeção. Atualmente, existem programas robustos para o consumi-

dor final capazes de realizar essa tarefa com facilidade, tais como o gratuito *Video Projection Tools 7.0*, comumente empregado na produção de videocenários dinâmicos para teatro. Aplicada a instalações públicas de larga-escala, essa técnica capacita o artista visual a agir como um designer de set da paisagem urbana. Por meio de jogos de luz, o mapeamento de vídeo torna possível para o cidadão operar uma aparente reorganização das estruturas físicas da metrópolis, contornando as burocracias envolvidas no planejamento urbano. Nesse sentido, essa aplicação das tecnologias digitais parece incitar a autonomia do sujeito sobre os aparelhos institucionais.

Por outro lado, é mister ressaltar que o mapeamento de vídeo segue uma tradição estética herdada diretamente da projeção perspectiva da pintura Renacentista, que se desenvolveu em formas arquitetônicas de perspectiva forçada durante o período Barroco (século XVI). Eis o paradoxo: ainda que abrace a interatividade das mídias computadorizadas, essa técnica obedece a um modo de representação que ainda depende da fixação autoritária de um olhar absoluto. Como um *trompe l'oeil* glorificado, o mapeamento de vídeo vincula espectadores e equipamentos a determinadas posições, apagando a constituição material do lugar. Ilusórias, as totalidades espaciais criadas por essa técnica subordinam os usos dos espaços a pesadas *assemblages* midiáticas que são mantidas fora-das-vistas, indo contra as indeterminações essenciais que deveriam estar no cerne da vida pública.

A partir daí, podemos especular certas implicações socio-políticas dessas instalações interativas em espaços públicos. Seu modo de funcionamento parece expressar uma modalidade pré-determinada de como as dinâmicas de representação cidadã podem ser implementadas

na urbe. O que faz da pioneira *Body Movies* um ótimo exemplo dessa modalidade, além de sua coerência conceitual, é certo caráter interfacial que teria sido sublinhado em trabalhos mais recentes, como aqueles mencionados acima (que poderiam mais diretamente ser equiparados a espetáculos de luzes e fogos de artifício).

Empregando sistemas digitais, *Body Movies* parece encorajar uma intensa interação entre as estruturas urbanas e a atividade dos cidadãos. É preciso, entretanto, ressaltar que tal interação não corresponde a uma reforma no território ou na maneira como as pessoas se engajam com o entorno. A instalação opera como um suplemento tecnológico que, enquanto estabelece uma plataforma de comunicação horizontal, preserva as estruturas subjacentes e aquilo que representam. Tomada não como promessa utópica e sim como metáfora, essa organização se mostra problemática. Ainda que permita às pessoas afetarem a paisagem urbana com gestos mínimos, a instalação paradoxalmente contém tais performances, tornando o espaço da cidade ainda mais impermeável. Em outras palavras, o aparente empoderamento criado dessa forma fica circunscrito à obra, amortecendo a atividade dos cidadãos.

Essa análise se vale da ideia de que o reino político não é constituído apenas por “procedimentos que autorizam e legitimam”, mas também “na *res* que cria um *público* a seu redor” (LATOUR, 2005, p. 16). Com o conceito de *Dingpolitik*, Bruno Latour busca nos sensibilizar para as condições materiais da governância, nos instando a adotar uma espécie de democracia *orientada a objetos* (*object-oriented democracy*). Por meio dessa abordagem, as dimensões política e midiática da representação se aproximam. A primeira se refere à capacidade de legitimar e de reunir autoridades em torno de um determinado assunto, enquanto a segunda sugere formas

pelas quais esse objeto de disputa é trazido aos olhos e ouvidos dos atores interessados.

Presumindo uma conexão essencial entre os protocolos de autenticação e a produção de sensibilidades, produz-se um engajamento mais escrupuloso com a cidade enquanto campo de negociações políticas. No cerne dessa atitude está uma definição de *objeto* que possa dar conta de sua realidade em rede, que Latour assim descreve:

Cada objeto reúne em torno de si uma assembleia de partidos relevantes. Cada objeto provoca novas ocasiões para disputas apaixonadas. Cada objeto pode também oferecer novas maneiras de atingir uma conclusão sem demandar outros acordos. Em outras palavras, objetos – tomados como conjuntos de questões – nos vinculam de forma que delineiam um espaço público profundamente diferente do que é comumente reconhecido sob a rubrica de “político”. (2005, p. 15).

Nesse sentido, nos atentamos para a existência dos objetos como *coisas* (*Dings*) que representam a disputa por diversos assuntos de interesse: a expressão material de um conjunto de atividades e vontades conflitantes. Tais coisas não são mero resultado da ação política, mas os meios pelos quais a política se faz articular. Como tal, sua existência tanto depende quanto se propaga muito além das formas nas quais elas parecem emergir.

Sob essa luz, *Body Movies* pode ser tomado como uma peça de infraestrutura urbana efêmera, que é mobilizada pela vida cotidiana da cidade malgrado sua dimensão utópica. Em diversas fotografias e vídeos encontrados online, a obra aparece como uma espécie de marco espacial eletrônico, propagando para todo o mundo a paisagem da Schouwburgplein como uma arena interativa. Percebemos assim como

a obra ressoa muito além de sua curta duração, pontuando a história e informando a identidade cívica a longo prazo. Da mesma forma, é preciso notar que a obra se realiza por causa de condições para além da intenção, inspiração e recursos do artista, tais como a agenda de instituições públicas e as contingências do mercado.

Ao estabelecer uma plataforma para a interação do público, a própria instalação se faz pública de determinadas maneiras. As negociações por trás desse processo permanecem, entretanto, *privadas*, fora do alcance não apenas da audiência que inicialmente interagiu com o trabalho, como também de qualquer um que se aproxime dele hoje em dia, por meio dos registros imediatamente acessíveis. Eximir o trabalho de tais negociações – que são tanto midiáticas quanto políticas – implica naturalizar sua privatização. Mais especificamente, implica ignorar como *Body Movies* articula a história

dessa outra coisa que ele supostamente transforma: as emblemáticas estruturas da cidade.

### Referências

- BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: Efeitos Ideológicos Produzidos pelo Aparelho de Base. In: XAVIER, Ismail (ed.). A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- DROBNICK, Jim & FISHER, Jennifer. Introduction. *Public*, vol. 45, 2012, pp. 6–7.
- GEUZE, Adrian. *Paysages*. Paris: Pavillon de L’Arsenal, 2006.
- LATOUR, Bruno. From Realpolitik to Dingpolitik or How to Make Things Public. In: LATOUR, Bruno & WEIBEL, Peter (eds.). *Making Things Public*. Cambridge: MIT, 2005.
- LOZANO-HEMMER, Rafael. *History. Vectorial Elevation Reading*, 2000. Disponível em: <<http://goo.gl/S2zay>>. Acesso em: 14 out. 2011.