

ESPAÇOS URBANOS: TERRITÓRIOS DE INTERATIVIDADES

Lucas Rossi Gervilla¹
Roseli Conceição de Moraes Rojas Demercian²

RESUMO: São apresentados aspectos de como a relação entre arte e lugar vem se reconfigurando desde o início do século XXI, quando um número cada vez maior de artistas deixam os espaços expositivos convencionais e buscam novos lugares para realizarem seus trabalhos. Nesse contexto, o espaço urbano vem atraindo mais e mais artistas, se convertendo em um território interativo para a arte. A arte contemporânea, com sua linguagem híbrida, potencializa a interatividade nessa nova rede cognitiva, ao mesmo tempo que cria uma relação direta com a especificidade de cada lugar (*site-specificity*). A segunda parte do trabalho propõe uma investigação mais concisa de exemplos específicos em termos de instalações e exposições, como a série “Multidão”, de Lucas Bambozzi e “Masp.etc.br”, do grupo EMS21. Em conclusão, as complexidades atuais que se encontram representadas na arte podem ser ainda mais enriquecidas e desenvolvidas em termos estéticos quando a obra se encontra livre para ocupar espaços de exposição não tradicionais e fluir através da amplitude urbana como um componente orgânico da sua vida conceitual e material, em vez de permanecer confinada a espaços canônicos como as galerias e instituições culturais.

PALAVRAS-CHAVE: Arte contemporânea; Instalação; Intervenção urbana; Espaço urbano; *Site-specificity*.

URBAN SPACES: INTERACTIVITY TERRITORY

ABSTRACT: Aspects of the relationship between art and place are presented. It has been reconfigured since the beginning of the 21st century. when an increasing number of artists leave conventional exhibition spaces and look for new places to carry out their works. In this context, the urban space has been attracting more and more artists, becoming an interactive territory for art. Contemporary art, with its hybrid language, enhances interactivity in this new cognitive network, while creating a direct relationship with the specificity of each place (*site-specificity*). The second part of our paper proposes a more concise investigation of specific examples in terms of installations and exhibitions, such as the case of the ‘Multidão’ series by Lucas Bambozzi and ‘Masp.etc.br’ created by the group EMS21. Finally the current complexities which find themselves represented in Art can be enriched and developed even further in aesthetic terms when the work of art finds itself free to occupy non traditional exhibition spaces and to flow through the urban wideness as an organic component of its conceptual and material life, instead of remaining confined to canonical spaces such as galleries and cultural insitutions.

KEYWORDS: Contemporary art; Instalation; Site-specificity; Urban intervention; Urban space.

1 Artista visual e cineasta. Doutorando (Bolsa CAPES) e mestre pelo Instituto de Artes da UNESP e bacharel em Comunicação e Mídias pela PUC-SP. Participou de mais de 160 produções audiovisuais. Em 2020, realizou sua primeira exposição individual, intitulada *Abandono: Brasil/Rússia*, na CasaGaleria, em São Paulo-SP. E-mail: lucas.gervilla@unesp.br

2 Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, mestre em Arte, Educação e história da Cultura pela universidade Mackenzie. Realizou mais de 32 exposições em artes visuais e projetos culturais. Autora dos livros: *Arte/Educação no Ensino Médio: um estudo sobre a utilização das novas mídias* (2014) e *Diálogos Possíveis: o tempo e a duração na video-instalação* - Coord. Regina Giora (2010). E-mail: delolis@gmail.com

INTRODUÇÃO

A arte do século XXI baseia-se na realidade simbólica e nas relações sociais, criando novas narrativas e formas de observar o mundo. Nesse sentido, não tem como foco apenas o objeto, mas o processo desse objeto, descontinuado das práticas dos conceitos tradicionais de arte.

Vista como um meio de comunicação de ideias e informação – até porque a arte não pode mais se desvincular do espaço e tempo (um interfere no outro) – para compreender o seu tempo, ela está centrada na continuidade das coisas. Lembre-se da Bienal de São Paulo de 2016, intitulada “Incerteza Viva”: a ideia que norteou essa edição, segundo a curadoria, foi a busca de uma reflexão sobre as condições atuais da vida, usando a arte contemporânea para abordar noções de incerteza. Temas ecológicos e desgastes ambientais – como o aquecimento global – além de questões relacionadas aos povos originários, migrações e instabilidades econômicas e políticas, foram alguns dos pontos de partida para a criação das obras de arte, reforçando a ideia de que o ambiente onde o artista está inserido influencia em sua criação. Nesse contexto, a medição do espaço assume aspectos como o ato de ocupar, preencher o espaço, apoderar-se dele. Como utilização de espaços públicos (universidades, praças, parques. etc.), com objetivo de chamar a atenção para problemas sociais e culturais, ou simplesmente aguçar as percepções por meio da estética.

A título de exemplo, na *VII Mostra 3M de Arte Digital*, no Largo da Batata em São Paulo (realizada de 03 de novembro a 03 de dezembro de 2017), a arte tomou conta do espaço público, espaço de passagem, espaço de convivência, que se transforma em espaço de arte. Em sua 7ª edição, essa mostra buscou maior conexão com as pessoas e com a cidade. Em razão disso foi instalada em espaço público, ampliando seu caráter democrático e o acesso aos bens artísticos e culturais. Os artistas visuais Giselle Beiguelman, Alexis Anastasiou, Guto Lacaz, Gisela Motta e Maurizio Zelada discutem a banalização da arte, a mobilidade, e o contato com a cultura eletrônica, os *mapping*, mapeando a cidade com projeções de vídeo feitas em fachadas de prédios e outras estruturas arquitetônicas.

Essas ocupações são manifestações da própria sociedade, dando sentido ao contexto visual do artista. Dessa forma, a mostra se situa no contexto das visualidades culturais. O contexto, como mencionado, pode ser compreendido como um tecido no qual as coisas surgem em nosso horizonte de significados; nossa vivência vai escolhendo sentidos nos objetos estéticos, enredando-nos. Pode-se criar uma metáfora ao dizer que conhecimento visual de mundo se forma em um tecido de tensões, algumas codificadas visualmente, outras apenas oferecendo certos indícios de codificação. (ARANHA; CANTON, 2011, p. 43).

Situações como essa, fazem com que cada trabalho tenha uma especificidade relacionada ao lugar onde ele é realizado, ou seja, uma proposta *site-specificity* (KAYE, 2000, p. 02). *Site-specificity* (ou especificidade do lugar) é o conflito que tenciona a relação entre o artista e o lugar escolhido para sua obra. Cada lugar apresenta as suas particularidades, seus desafios. Nem sempre

o artista irá conseguir desenvolver sua criação exatamente como planejado, às vezes terá que fazer adaptações, além de incorporar aspectos - tanto físicos quanto sociais - do local, de acordo com essa especificidade. Em algumas situações, o próprio lugar ou as pessoas que ali habitam irão indicar ao artista que rumo o projeto deve seguir.

Na contemporaneidade, alguns artistas perceberam que o *site* (lugar) da obra “passou da condição física da galeria [...] para o sistema de relações socioeconômicas” (KWON, 2002, p. 19). Esse novo *lugar* também é constituído pela maneira com que o artista se identifica com algum tema, o que conforme a pesquisadora coreana, naturalizada estadunidense, Miwon Kwon, poderia se dar de várias formas:

Políticas de identidade, emergiram como importante “*site*” de investigação artística [...] debates culturais, um conceito teórico, uma questão social, um problema político, uma estrutura institucional [...] uma comunidade ou evento sazonal, uma condição histórica, mesmo formações particulares do desejo, são agora considerados *sites* (2002, p. 28-29).

O deslocamento do lugar como espaço físico para um espaço imaterial gera o conceito de lugar antropológico na arte: a antropologia do espaço artístico. Essa noção foi defendida pela socióloga francesa Marion Segaud (2016, p. 19), ao afirmar que “...a relação do espaço com os indivíduos, os grupos humanos e suas sociedades revela a imensa diversidade das culturas. Nós a chamamos de antropologia do espaço.”). Se o espaço na arte deixou de ser físico, ele pode ser considerado também como um lugar antropológico artístico.

É possível afirmar-se, nessa ordem de ideias, que a arte e a vida são misturadas e experimentadas. Ambas integram um corpo formado pelas tensões sociais e se reproduzem de geração a geração, numa autêntica estrutura social.

Por outro lado, tratar de arte em tempos de mídias digitais poderia soar estranho e até inusitado, já que em geral se trata de objetos de materialidade concreta, com uma estrutura visual e com superfícies visíveis. Como a arte deve ser necessariamente percebida, ela é construída e formatada inicialmente na apreensão das coisas pelos sentidos. Essa arquitetura da arte se evidencia no que poderia ser um tipo de mapa virtual.

Tratando-se de um espaço e de um “não-espaço”, um lugar de memória curta ou uma antimemória, os mapas virtuais devem ser produzidos todos os dias, pelo excesso de informações que eles contêm. Por estarem conectados, eles se tornam reversíveis, modificáveis, com múltiplas entradas e saídas, com linhas de fuga. Mas são nesses mapas, mesmo com essa inconstância de informações, que são guardadas as memórias que podem em outro momento ser reidentificadas. Nesse sentido a arte situa-se na metalinguagem (CAMPOS, 1992, p. 11) e só se torna significativa quando o sujeito é provocado. Para que isso aconteça, ela tem de ser apreciada, olhada, sentida, percebida no espaço em relação ao tempo da experiência estética. O sujeito (o corpo) será envolvido

no processo de significações da obra, mesmo que sejam virtuais, porque ela sugere uma intenção que pode ser codificada e traduzida na expressão visual ou linguística.

A escritora e ensaísta norte-americana Susan Sontag³, ao abordar esse tema, esclarece que: 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 aparência. A arte moderna começou a questionar a natureza como superfície da experiência sensível. A arte contemporânea prossegue essa análise com interrogação das mídias técnicas que produzem uma realidade de informação própria entre nosso olhar e o mundo (*Apud* BELTING, 2006, p. 243).

Posta essa premissa, a arte contemporânea também contempla outras manifestações como a videoarte e outras modalidades de experiências audiovisuais e com as mídias eletroinformáticas. As modalidades computadorizadas de multimídia ou hipermídia apontam hoje para a possibilidade de uma gramática dos meios audiovisuais e também para a necessidade de novos parâmetros de leitura por parte do sujeito receptor. A videoarte pressupõe a leitura de uma infinita variedade de conexões possíveis.

No entanto, se a arte contemporânea é decodificada de acordo com a experiência do sujeito, então é possível afirmar-se que é um hipertexto. Por outro lado, tratando-se de uma estrutura de conhecimento de cada indivíduo, é idiossincrático. De resto, por se tratar de uma leitura não linear, como todo sistema tem um eixo a ser descoberto, o desvelamento do objeto de arte também o tem: pode ser lido do começo ao fim, por meio de buscas e conexões, descobertas e escolhas, criando assim um percurso que reflete sua própria rede cognitiva.

A pesquisadora e artista Lucia Leão (2002, p. 19), em suas reflexões sobre o conceito de mapa, observa que sempre estamos na superficialidade do tempo/espço, como um labirinto, e que a grande dificuldade reside no desafio de tentar reconstruir mentalmente o espaço percorrido, tentando extrair do aparente caos um pouco de ordem e coerência.

Neste projeto de intervenções urbanas – quase performático – serão analisados os deslocamentos e os movimentos híbridos do vídeo, tentando justificar porque ele é um hipertexto.

Na verdade, este projeto está interconectado por várias outras linguagens e práticas ou, como assinala a autora Christine Mello (2008), deve ser observado pelas extremidades. Essa análise do olhar pelas extremidades é um processo de descentralização do corpo na apreensão da linguagem, dividida em três procedimentos, a saber: (a) leitura do vídeo como produto; (b) leitura de vídeo como processo; (c) diálogos com o ambiente sensorio, em suas apropriações por outros meios, em suas contribuições interdisciplinares.

3 SONTAG, Susan. *On photography*. London: Penguin Books, 2002.

ARTES NO ESPAÇO URBANO

Na cena artística urbana brasileira, um exemplo de evento sobre a arte no espaço urbano é o festival Arte/Cidade. O projeto de intervenções urbanas, realizado em São Paulo, tem três fases distintas a partir de 1994. Seu ponto de partida foi a metrópole contemporânea (BRISSAC, 2013, p. 14). Participam do projeto artistas e arquitetos internacionais e brasileiros que, por meio de trabalhos, discutem práticas artísticas e urbanísticas não convencionais no contexto da grande cidade.

As três primeiras edições do projeto merecem destaque: a primeira, com o tema “Cidade sem janelas” (1994), ocupou o Matadouro Municipal da Vila Maria, onde foi depois instalada a Cinemateca Brasileira; a segunda edição, “A cidade e seus fluxos” (1994), que foi realizada no topo de três edifícios na região central de São Paulo; já a terceira, “A cidade e suas histórias” (1997), aconteceu na Estação da Luz e ao longo de um trecho ferroviário na região, o qual o público percorria dentro dos trens.

Nessas três edições, os artistas participantes incorporaram os lugares dentro de seus trabalhos e “no geral, as intervenções tenderam a levar mais em consideração o sítio, a inserção arquitetônica, a escala urbana, a complexidade das situações e os componentes sociais e políticos” (BRISSAC, 2013, p. 15).

No Arte/Cidade o lugar não é apenas *tabula rasa*, ele dispara e incita novas situações de trabalho e o vídeo foi uma das linguagens mais utilizadas. Nas primeiras edições do projeto participaram artistas como Arnaldo Antunes, Arthur Omar, Eder Santos, José Spaniol e Lucas Bambozzi.

Entre esses participantes, Lucas Bambozzi é um artista cujo o trabalho “diz respeito a colocar em contato, ou em relação, sistemas comunicacionais de partilha e troca com o outro” (MELLO, 2008, p. 227). O lugar onde Bambozzi realiza seus trabalhos, em geral, sempre o influencia. No processo de realização de seus vídeos, filmes, videoinstalações, intervenções em ambientes públicos, projetos interativos, arte para painéis eletrônicos, *net art* (arte da rede), *live-images* (vídeo ao vivo), documentários e ficções, as relações proporcionadas pela vida, pelas trocas intersubjetivas e pelos imprevistos se configuram inegavelmente presentes, “seus trabalhos são [...] produzidos no encontro com o outro e discussões sobre as relações do sujeito com a vida pública e privada” (MELLO, 2008, p. 183-184).

Uma síntese de todas essas características foi seu trabalho “Multidão [brava gente]”, cuja primeira versão surgiu em 2006, no Sesc Pinheiros, em São Paulo. Na estreia, o trabalho foi formado por uma projeção de grande formato (21x05m), através da qual o público assistia a um plano sequência com imagens de um grupo de cerca de 100 pessoas, se aproximando e confrontando o espectador, com olhares e gestos. As imagens projetadas foram gravadas nas imediações do Sesc Pinheiros, no mesmo dia da apresentação e mostram: “Um plano-síntese que permite leituras

múltiplas: o fluxo de trabalhadores na região, o embate entre os locais e os visitantes, questões entre o individual e o coletivo, o perfil indefinido de uma multidão” (BAMBOZZI, 2018).

As pessoas que participaram do projeto moravam, trabalhavam ou frequentavam a região, o que enfatiza na obra algumas questões da proposição de *site-specific*. Segundo o próprio artista, “o trabalho aponta algumas dicotomias conhecidas, entre a arte que vem de fora do contexto local e a que surge ali dentro” (BAMBOZZI, 2018). A sequência, com duração aproximada de 15 minutos, era projetada em *loop*.

Posteriormente, o trabalho foi recriado em outros lugares: Cidade do México (2011), Favela da Maré (Rio de Janeiro, 2013) e, novamente, em São Paulo (Virada Cultural, 2013). Em cada uma dessas versões, as imagens projetadas foram captadas nos próprios lugares. Na Virada Cultural, por exemplo, a captação aconteceu minutos antes do início da exibição. Outra particularidade da versão exibida na Virada Cultural é o fato de ela ter contado com

duas projeções, frente-a-frente, de grandes proporções, com imagens de duas multidões. As imagens dessa multidão, gravada com cerca de 150 pessoas no Vale do Anhangabaú se confrontam com imagens de outra multidão, previamente gravada [...] A cena criada para a Virada é o retrato de um embate entre duas ‘turmas’, facções, manifestantes. Seria talvez a constatação da diferença percebida numa multidão (BAMBOZZI, 2018).

Ainda, segundo o próprio artista, as pessoas que integraram a multidão eram frequentadoras da Virada Cultural (figuras 01 e 02) que foram convidados a participar do trabalho. Assim como nas outras versões, os participantes também tinham uma relação com o lugar.

Fig. 01 - Obra “Multidão” (2013), de Lucas Bambozzi na Virada Cultural 2013



Fonte: imagens disponíveis em: < <https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/multidao-4> > Acesso em julho de 2020

Fig. 02 - Obra “Multidão” (2013), de Lucas Bambozzi na Virada Cultural 2013



Fonte: imagens disponíveis em: < <https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/multidao-4> > Acesso em julho de 2020

O trabalho de Lucas Bambozzi é ao mesmo tempo um usado estado volátil do vídeo. Multidão é uma obra *site-specific*, pois em cada uma de suas apresentações é concebida para um lugar pré-determinado, a criação desenvolvida para um lugar perde o sentido se apresentada em outro.

Outro trabalho *site-specific* que usa o vídeo como suporte é o projeto “Masp.etc.br”, idealizado pelo Grupo de Pesquisa Estéticas da Memória do Século 21 (FAU-USP). O projeto nasceu de uma oficina realizada paralelamente à exposição “Avenida Paulista” (em maio de 2017, no MASP). Durante a oficina, o grupo propôs “um mapeamento estético da avenida (Paulista), misturando registros de seus performers, ambulantes e manifestantes à imagens do acervo do museu (EMS21, 2019, p. 10).

O registro do material de fotos e vídeos foi produzido majoritariamente por um grupo de aproximadamente 35 pessoas durante um fim de semana: “organizado por meio de uma tag principal (#maspetcbr), que também serviu como uma chamada coletiva, convidando usuários a postar no Instagram fotos do museu ou da avenida e marcá-las com a mesma palavra-chave” (EMS21, 2019, p. 13-14).

Durante a oficina, o grupo convidou os participantes a pensarem novos acrônimos para a palavra MASP (Museu de Arte Moderna de São Paulo). Surgiram opções como, por exemplo: Minha Arte Sem Palpite, Museu dos Artistas Sem Pedágio, Museu da Acrópole Sem Pessoas, Monumento à Aristocracia Social Premium entre, dezenas de outros. Após a criação desses novos acrônimos, os participantes da oficina - cerca de 35 pessoas - foram convidados a caminhar pelo entorno da

Avenida Paulista ou pelo acervo do MASP a fim de produzirem fotos e vídeos relacionados aos novos acrônimos. Com essa atividade, o objetivo do grupo era

provocar a apreensão estética do caminhante, subjetivar a leitura da paisagem urbana e, por fim, produzir imagens representativas dessa experiência. A partir do mapeamento das manifestações estéticas cotidianas da Avenida, pretendeu-se debater a produção contemporânea de imagens em meios digitais, levando-se em conta os conceitos de apropriação/edição, categorização/ tagueamento/ taxonomia e fluxo/circulação, no contexto de produção de linguagem e criação artística (EMS21, 2019, p. 48).

O material produzido pelos participantes, somado às fotos e vídeos baixados do Instagram, renderam um banco de imagens com mais de 2.000 itens. Essas imagens foram divididas de acordo com suas respectivas *tags* e separados entre os novos acrônimos. A partir disso, o grupo editou vídeos, formados tanto por imagens em movimento quanto *stills*, com aproximadamente três minutos de duração cada.

Fig. 03- Projeção do trabalho “Masp.etc.br” (2017)



Fotografia: Lucas Gervilla

Após a edição, o grupo promoveu uma exibição pública do resultado, realizada com uma projeção de grande formato no teto do vão livre do MASP. A escolha do local se deu ao fato de o vão livre ser reconhecido, há décadas, como um lugar de encontros e manifestações culturais das mais variadas vertentes. O trabalho foi produzido e exibido na Avenida Paulista, o que pode confirmar seu caráter *site-specific*.

Fig. 04 - Projeção do trabalho “Masp.etc.br” (2017)



Fotografia: Lucas Gervilla

A série “Multidão” de Lucas Bambozzi e “Masp.etc.br” apresentam uma característica em comum: ambos são exibidos por meio de projeções de vídeo em *loop* realizadas em espaços públicos. Além de públicos, esses espaços são locais de passagem, onde o público, muitas vezes, não assiste as apresentações do início ao fim. Essa situação não é um problema, pelo contrário, faz parte da linguagem escolhida pelos artistas e também

não é necessário vê-los por inteiro, uma vez que sua estrutura circular e reiterativa não está determinada pelo recorte da duração. Seu *timingé* solto e absoluto, como o da nossa própria vida corrente. É como se fosse um quadro, ao qual cada um dedica o tempo e a atenção que seu interesse determina (MACHADO, 1990, p. 76).

Os trabalhos brevemente descritos aqui mostram como os artistas, ao realizarem uma obra para um lugar e contextos específicos, estavam atentos às questões que vão muito além do estético. São obras abertas, constantemente sujeitas a adaptações e alterações em sintonia com a especificidade de cada lugar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desejo de criar do artista não pode ser limitado por fatores burocráticos, institucionais e, tampouco, espaciais. Para se desprenderem dessas amarras, cada vez mais artistas estão saindo dos espaços expositivos tradicionais e utilizando a própria cidade como suporte para seus trabalhos. Nesse contexto, surgem as intervenções urbanas.

As ruas são espaços públicos, portanto, em princípio, não é preciso pedir permissão a ninguém para usá-las. São locais desburocratizados mas, ao mesmo tempo, efêmeros. Isso faz com que as intervenções urbanas tenham vida breve, seja um grafite, um lambe-lambe ou uma *performance*. Por também ser efêmero, o vídeo torna-se uma linguagem artística propícia para trabalhos urbanos. Assim que o projetor é desligado e sua luz se apaga, as imagens desaparecem, sem deixar vestígios.

Trabalhos como “Multidão”, de Lucas Bambozzi, demonstram a convergência entre o vídeo, o espaço urbano e contexto social local; comprovante que a arte, e o seu fazer, não podem ser desassociados do lugar onde são feitos. A identidade da obra está na forma como o artista lida com essas questões.

REFERÊNCIAS

BAMBOZZI, Lucas. **Multidão [brava gente]**. Disponível em: <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/multitude-brava-gente/> Acesso em: 04 de set. 2018.

BAMBOZZI, Lucas. **Multidão 4**. Disponível em: [http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects / multidao - 4](http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/multidao-4). Acesso em: 04 set. 2018.

BRISSAC, Nelson (Org.). **Intervenções urbanas: arte/cidade**. São Paulo: Senac São Paulo, 2013.

CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem & outras metas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Trad. Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 2011, vol.1.

EMS 21 - Grupo de Pesquisa Estéticas da Memória do Século 21. Masp.etc.br. São Paulo: FAUUSP, 2019.

HANS, Belting. **O fim da história da arte**. São Paulo: Cosac Naif, 2006.

KAYE, Nick. **Site-specific art – performance, place and documentation**. Londres: Routledge, 2000.

KWON, Miwon. **One place after another - site-specific art and location identity**. Massachusetts: The MIT Press, 2002.

LEÃO, Lucia. **Interlab: labirintos do pensamento contemporânea**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

SANTAELLA, Lucia e NOTH, Winfried. **Imagem, cognição, Semiótica**. Mídia. São Paulo: Editora Iluminuras, 2014.

SEGAUD, Marion. **Antropologia do espaço – habitar, fundar, distribuir, transformar**. São Paulo: Edições Sesc, 2016.

Recebido em: 01/06/2020

Aceito em: 20/08/2020