

Maquiando fachadas: A articulação midiática do espaço público em *BodyMovies*

Facades on makeup: The mediatic arrangement of public space in *BodyMovies*

Gabriel Menotti Gonring

Professor adjunto do Departamento de Comunicação da UFES. Atua como curador e pesquisador nas mais variadas formas de cinema. É PhD em Media and Communications pelo Goldsmiths College (Universidade de Londres) e doutor em Comunicação em Semiótica pela PUC-SP. É autor de *Através da Sala Escura* (Intermeios, 2012), uma história da exibição cinematográfica a partir da perspectiva do VJing, e co-editor (com Virginia Crisp) de *Besides the Screen: Moving Images Through Distribution, Promotion and Curation* (Palgrave, 2015) e (com Marcus Bastos e Patrícia Moran) de *Cinema Apesar da Imagem* (Intermeios, 2016).

E-mail: gabriel.menotti@gmail.com

Submetido em 01/09/2015

Aceito em 07/03/2016

PERSPECTIVAS

RESUMO

Este artigo busca delinear o tipo de representação política que se configura a partir da instalação *BodyMovies*, 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, dissecando a obra de Lozano-Hemmer, de modo a colocá-la em contraste com outras produções de arte contemporânea que envolvem elementos de estética relacional e de site specificity.

PALAVRAS-CHAVE: Videomapping; *Dingpolitik*; estética relacional; 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*, dissecting Lozano-Hemmer's piece and putting it in contrast with other contemporary art productions that deal with elements of relational aesthetics and site specificity.

KEYWORDS: Videomapping; *Dingpolitik*; relational aesthetics; interactive installation.

A certa distância o prédio já aparece transfigurado, acendido pelos poderosos canhões de luz que foram instalados ao seu lado. Os fochos brancos lavam sua fachada como se a estivessem limpando não apenas de marcas da passagem do tempo, mas também de todas características particulares. Assim, ainda que mantenha os contornos familiares, a parede do cinema Pathé, em Rotterdam, se torna uma espécie de *tabula 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 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 fochos 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 perceber umas às outras. Assim, os habitantes da cidade ganham nova atenção sobre o modo como suas trajetórias coletivas se imprimem na *ágora* pública.

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 falando de uma apropriação espontânea de infraestrutura pública, mas em verdade não estão. Trata-se de uma obra de arte chamada *BodyMovies*, feita pelo artista mexicano-canadense 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. 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 *BodyMovies* 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 exibe um novo conjunto de imagens.

Assim, *BodyMovies* 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 leiaute 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?

Nesse artigo, pretendo analisar o modo como *BodyMovies* atua politicamente, partindo de uma perspectiva crítica que buscará considerar tanto as redes discursivas quanto os sistemas sociotécnicos que possibilitam a sua articulação. No sentido de entender em que medida o trabalho de Lozano-Hemmer é capaz de contribuir para o engajamento do público com o processo de formação do espaço urbano, a sua dinâmica de operação será colocada em contraste com a do dispositivo cinematográfico e a de obras que aderem mais explicitamente à tradição de arte *site specific*. Com isso, buscarei identificar conflitos entre a proposta declarada do trabalho, focada no empoderamento de ações cotidianas, e o modo como ele contribui para um processo contraditório

de revitalização da cidade, sobre o qual os seus habitantes não têm qualquer controle ou juízo.

Modos de representação e de engajamento tecnológico

Pode parecer má fé esperar que uma instalação interativa tenha consequências de longo prazo na vida de uma cidade. Um trabalho como *BodyMovies* não se coloca como um novo parlamento, com o propósito de questionar e propor 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 metrópole 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 Museums Quartier (Áustria, 2011); o Cristo Redentor, no Rio de Janeiro, como parte de uma campanha publicitária contra a exploração sexual infantil (Brasil, 2010); e um edifício governamental em Vladivostok, para marcar a realização de um gasoduto pela companhia Gazprom (Rússia, 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 instituições sobre arquiteturas tradicionais, como se quisessem 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 sim uma técnica sofisticada de iluminação estrutural. Essa técnica, apropriadamente batizada de *mapeamento de vídeo* (*videomapping*), 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 consumidor 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 metrópole, 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 Renascentista, que se desenvolveu em formas arquitetônicas de perspectiva forçada durante o período Barroco (no século XVI). O efeito de ilusão que caracteriza o mapeamento, baseado na continuidade geométrica entre o espaço real e o representado, depende da subordinação da projeção luminosa a um determinado sistema de posições calculadas. 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 intrincadas *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 sociopolíticas 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 *BodyMovies* 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, *BodyMovies* 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. Dessa forma, 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 na esfera pública.

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 governança, 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 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 (Latour, 2005, p. 16).

Ao presumir uma conexão essencial entre os protocolos de autenticação e a produção de sensibilidades, podemos assumir 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, os objetos – tomados como conjuntos de questões – nos amarram de tais maneiras que delinham um espaço público profundamente diferente do que é comumente reconhecido sob a rubrica de “político” (Latour, 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, *BodyMovies* 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 subsiste 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 *BodyMovies* articula a história dessa outra *coisa* que ele supostamente transforma: as emblemáticas estruturas da cidade.

Desarranjos superficiais de aparelhos convencionais

De forma a obter uma visão geral do espaço público que se configura a partir de *BodyMovies*, é preciso retraçar as linhas de força que colocam a obra no lugar. Além da dinâmica de interação proposta pelo trabalho, outros aspectos que precisam ser considerados são os discursos que produzem a sua coerência conceitual e as redes sociotécnicas que possibilitam o seu funcionamento. Nos próximos parágrafos, buscarei delinear esses elementos, numa tentativa de revelar uma dimensão socioeconômica que possa estar escondida por trás da dinâmica de publicidade proposta pela arquitetura relacional.

Essa inspeção poderia começar com uma mensagem que circulou pela lista de discussão *Nettime* no mês de janeiro de 1998. Na época, a *Nettime* era uma das plataformas mais importantes para os artistas que trabalhavam com mídias digitais poderem discutir e promover os seus trabalhos. Nesse e-mail, Lozano-Hemmer fornece uma primeira definição de seu conceito de arquitetura relacional, bem como a descrição de duas obras da série que haviam sido exibidas em festivais de arte. A definição é muito mais radical do que aquela reproduzida acima, que seria escrita anos depois para o site de *Relational Architecture 4: Vectorial Elevation*. Apesar do jargão ligeiramente mais acadêmico, o texto dá impressão que a tecnologia desempenha um papel muito menos determinante no modo como o trabalho opera:

Arquitetura relacional pode ser definida como uma atualização tecnológica de edifícios e espaços públicos com memória alienígena. Arquitetura relacional desorganiza as narrativas dominantes de um edifício ao adicionar ou subtrair elementos audiovisuais que o afetam e recontextualizam (Lozano-Hemmer, 1998).

O texto estabelece uma comparação das arquiteturas relacionais com aquelas virtuais: enquanto estas denotariam simulações computadorizadas, aquelas não seriam nada menos que os próprios edifícios “fantasiados daquilo que podem se tornar, pedindo aos participantes que ‘suspendam a crença’ e explorem, interajam e experimentem com a falsa construção” (Lozano-Hemmer, 1998). Possibilitando efeitos como “amplificar o participante à escala do edifício, ou enfatizar a relação entre as escalas urbana e pessoal” (Lozano-Hemmer, 1998), instalações midiáticas poderiam fomentar o engajamento especulativo com as infraestruturas

da cidade. Ao criar esses dispositivos, o artista buscava produzir um “espaço relacional” onde o público se tornasse ator”, levando a uma “modificação do comportamento estabelecido” (Lozano-Hemmer, 1998). Nas palavras do próprio Lozano-Hemmer, “o trabalho [de arquitetura relacional] pode ser considerado bem-sucedido se a intervenção do artista modifica ativamente o ponto de equilíbrio dinâmico entre as ações do público e as reações do edifício, e vice-versa” (Lozano-Hemmer, 1998).

É difícil negar a entonação política que há nessa agenda de emancipação das atividades dos cidadãos. Nesse sentido, também parece relevante apontar que a primeira versão de *BodyMovies* tenha sido instalada do lado de fora de uma sala de cinema, numa situação que justapõe a obra ao aparelho cinematográfico tradicional. Por contaminação, podemos supor que a instalação também confronta a “narrativa dominante” convencionalmente associada a esse mecanismo: uma narrativa que, segundo a clássica análise de Jean-Louis Baudry e outros teóricos do aparato, serve para propagar a hegemonia ideológica (Baudry, 1983, p. 386).

À primeira vista, o jogo que *BodyMovies* propõe aos participantes parece completamente inócuo: permaneçam nas posições corretas, sem interromper o dispositivo de projeção mais do que o necessário, e lhes serão mostrados clichês audiovisuais em alta definição. Tão logo a configuração necessária seja obtida, o sistema se reiniciará e essa exploração de lugares pode começar novamente. Posto dessa forma, o padrão de funcionamento do trabalho parece descrever a lógica de comodificação que rege os sistemas convencionais de exibição cinematográfica, segundo a qual se espera que a audiência desempenhe um papel senão passivo, pelo menos reativo.

Entretanto, ao separar a projeção negativa (de sombras) da positiva (de vídeo), a instalação já ensaia desconstruir o comportamento alienado dos consumidores de imagem. Considerando a forma como ela se insere no fluxo cotidiano de pedestres pela praça, podemos presumir que *BodyMovies* favorece o jogo de sombras ao invés dos efeitos de realidade do dispositivo de projeção. Nesse sentido, parece evocar a “memória alienígena” dos mecanismos pré-cinematográficos, apresentando um outro meio que o cinema poderia ter se tornado – e por um momento, *efetivamente se torna*, graças às tecnologias digitais. É como se, ao escaparem de seu confinamento compartimentado, o dispositivo tradicional de representação cinematográfica pudesse ser virado do avesso. Do lado de fora da sala de projeção, o espaço da tela e o da audiência se misturam, revelando a ligação entre os corpos e as imagens projetadas, e assim transformando os espectadores em membros ativos do espetáculo.

Ao trazer a projeção para o espaço aberto e fazê-la reagir a qualquer mínimo gesto do público, a nova configuração midiática parece tornar possível um *assemblage* sociotécnico bastante inclusivo. Nas palavras de um transeunte, cuja entrevista é exibida na documentação em vídeo oficial de *BodyMovies*, o trabalho faz com que “todos estejam juntos apesar de separados”, proporcionando “um modo verdadeiramente especial de comunicação” (*BodyMovies by Rafael Lozano-Hemmer*, 2012) – um depoimento que parece evocar a

constituição de uma arena discursiva na esfera pública habermasiana (Habermas, 1991). Resta saber o quão autônoma esta comunidade improvisada pode realmente ser.

Para considerar essa questão, precisamos novamente voltar aos objetos. Apesar do discurso de emancipação que adorna *BodyMovies*, uma análise do seu processo de construção revela que o trabalho nunca poderia ser executado sem o apoio de um *establishment* centralizado. A instalação demanda equipamentos de alto custo que presumivelmente levaram dias para ser colocado no lugar. A logística por trás desse processo precisa ser sancionada não apenas pelas autoridades civis, como também pela administração do cinema. Essas exigências implicam em compromissos institucionais que tornam impossível a completa separação entre o trabalho e os aparelhos de estado. Pelo contrário, elas forçam *BodyMovies* a se comprometer com tais aparelhos, de modo a obter a autorização e os recursos necessários para se realizar no espaço público. Por conseguinte, não deveria espantar o fato que a organização responsável pela produção de *BodyMovies* – o *V2 Institute for the Unstable Media* – seja patrocinada pelo Ministério da Cultura Holandês e pela Prefeitura de Rotterdam, entre outros parceiros públicos e privados. Isso significa que, indiretamente, o trabalho de Lozano-Hemmer foi comissionado por órgãos de governo nacional e municipal.

A instalação, de certo modo, retribui esse endosso oficial. Aqui, precisamos apontar que a memória de representações pré-cinematográficas evocada por *BodyMovies* não é tão “alienígena”, mas sim uma fonte de orgulho cívico. De acordo com a documentação disponível, a obra foi inspirada pelo trabalho de Samuel van Hoogstraten, um artista nascido em Rotterdam durante o século XVII, famoso por suas caixas de *peep show*, truques de anamorfose óptica e *trompe l’oeils*. Lozano-Hemmer declara que a inspiração veio especificamente de uma gravura de Hoogstraten chamada *The Shadow Dance* (1675), que retrata um grupo de pessoas em frente de uma única lâmpada. Estando a diferentes distâncias desta fonte de luz, cada indivíduo lança uma sombra de um determinado tamanho na parede, evocando ora anjos ora demônios gigantes (Antimodelar Research, 2010) – da mesma forma que na instalação.

Partido dessa referência, podemos supor que o que *BodyMovies* faz não é simplesmente “desorganizar as narrativas dominantes” da praça pública ou da sala de cinema, mas sim organizá-las de acordo com um tropo ainda mais dominante: o da identidade cívica. Ao estabelecer um contraste entre o dispositivo de projeção e o jogo de sombras pré-cinematográfico, o trabalho não destrói o caráter daquele lugar como um templo da indústria cultural ou como ponto turístico; pelo contrário, subordina esse caráter a criação de um artista local. Essa operação efetivamente subsume a desconstrução dos aparelhos tradicionais de representação midiática dentro de uma celebração de hegemonia nacional. Ao fazê-lo, o trabalho parece neutralizar o potencial de tal desconstrução para a emancipação política. Dessa forma, a instalação subsiste não como uma plataforma que expande os gestos dos cidadãos sobre o ambiente urbano, mas sim como uma eulogia do trabalho excepcional dos artistas, inscrevendo a história do cinema na história de Rotterdam.

No fim das contas, parece que “o modo especial de comunicação” proporcionado pelo trabalho não chega a modificar “o ponto de equilíbrio dinâmico” entre os cidadãos e as estruturas urbanas. Talvez porque, na arquitetura de Lozano-Hemmer, não sejam verdadeiramente os edifícios que estejam reagindo à interação da audiência, mas sim as interfaces tecnológicas que os suplementam. As interfaces se colocam no caminho da atividade do público, prevenindo que essa atividade se infiltre no lugar. Em outras palavras, as novas tecnologias são mobilizadas para preservação dos velhos monumentos. A longo prazo, o poder que o cidadão tem sobre a organização da cidade permanecerá restrito, garantindo a preservação do equilíbrio (desigual) entre eles.

Estética relacional e site specificity

O tipo de reciprocidade política promovido por *BodyMovies* pode ser clarificado por meio de um exame do conceito de *relacionalidade* que ele promove. Ainda que Lozano-Hemmer evoque a influência de artistas dos anos 1960-70, tais como os Situacionistas, Gordon Matta-Clark e Richard Serra (Lozano-Hemmer, 1998), seu trabalho parece aderir a uma outra linhagem de arte contemporânea, muito mais recente: a da *estética relacional*. O curador francês Nicolas Bourriaud usou o termo pela primeira vez para definir práticas artísticas dos anos 1990 que simultaneamente se apropriavam e reagiam contra a crescente padronização dos laços sociais, renegando a teleologia modernista numa tentativa de “modelar universos possíveis” (Bourriaud, 2006, p. 11).

O objetivo de tais práticas não era produzir artefatos, mas sim estabelecer “relações entre as pessoas e o mundo” (Bourriaud, 2006, p. 51). Exemplos proeminentes seriam o trabalho do argentino Rirkrit Tiravanija, que usa o espaço de exposição para preparar refeições que compartilha com a audiência, bem como o projeto *No Ghost Just a Shell* (1999), em que Pierre Huyghe e Philippe Parreno convidaram diferentes artistas para produzir animações com um personagem de mangá cujo copyright haviam adquirido. Segundo Bourriaud, obras como essas desafiam a tradicional produção artística de um “espaço simbólico autônomo e privado” em prol da “esfera de interações humanas e seu contexto social” (Bourriaud, 2006, p. 13).

Cética quanto a essas pretensões políticas, a historiadora da arte Claire Bishop contesta a definição de Bourriaud, ressaltando que muitos dos trabalhos ditos “relacionais” não passam de formas de instalação “que insiste no uso ao invés da contemplação” (Bishop, 2004, p. 55). Bishop declara que, a despeito de sua “retórica de democracia e emancipação”, o gênero suprime conflitos que seriam necessários para a constituição de uma verdadeira esfera pública, sendo frequentemente coniventes com o *ethos* conservador das instituições artísticas, de seus patrocinadores corporativos e dos aparelhos de estado (Bourriaud, 2006, p. 60). Um raciocínio similar poderia ser aplicado às arquiteturas relacionais. Já vimos como *BodyMovies* aparentemente se opõe à lógica

dos aparelhos e proclama o empoderamento dos participantes, empregando as possibilidades das tecnologias digitais e da imagem gerada por computador para desconstruir formas tradicionais de representação pública. A obra parece abrir um campo de alta indeterminação, cujos mecanismos discursivos podem ser apropriados por quem bem entender, e mesmo a definição dos sujeitos é fluida, uma vez que as pessoas podem se fundir em novos corpos coletivos feitos de sombra.

Não obstante, toda autonomia promovida pela instalação permanece circunscrita. Ao interagir com a projeção, os participantes colidem contra os perímetros tecnológicos da obra. Contidas, suas ações se diluem e se homogeneizam como parte da narrativa de celebração cívica promulgada por *BodyMovies*. Nesse sentido, as transformações causadas no edifício parecem não passar de uma maquiagem temporária, que não afeta a constituição material ou simbólica do lugar. Pelo contrário, elas reforçam o caráter da arquitetura como um receptáculo ideológico do passado.

Logo, essas instalações públicas de arte-mídia não parecem proporcionar qualquer forma significativa de democracia orientada a objetos, apenas falsificá-la. A despeito da aparência de abertura e fluidez, elas precisam almejar rígida coerência espacial, nem que seja por razões de funcionamento técnico. Esse paradoxo produz algo muito próximo do que Rosalyn Deutsche designou como “uma ficção que mascara os conflitos que produzem o espaço” (Deutsche, 1996, p. 262). Desse modo, elas colocam áreas públicas da cidade à disposição dos aparelhos estabelecidos, dotando o lugar com uma espécie de positividade que, de acordo com Deutsche,

naturaliza e doravante valida as relações sociais que se dão nesses lugares, legitimando os espaços como se fossem acessíveis a todos, quando na verdade são de posse privada ou quando, oferecendo pouca resistência aos usos corporativos ou aprovados pelo estado, excluem grupos sociais inteiros (Deutsche, 1996, p. 262-263).

Isso é mais fácil de perceber quando colocamos as instalações realizadas com as ditas novas mídias em contraste com as obras *site-specific* dos artistas aos quais Lozano-Hemmer se refere. Um caso a se citar é Gordon Matta-Clark: alguns de seus trabalhos mais famosos envolviam recortar secções transversais em prédios abandonados, realizando a sua literal desconstrução. Essa operação não apenas expunha a infraestrutura dos edifícios, como também chamava a atenção para a contínua decadência de certas áreas da cidade, sem no entanto alegar a capacidade de resolver tal problema.

Em comparação com as arquiteturas relacionais de Lozano-Hemmer, o que mais impressiona nessa “atitude crítica diante dos projetos de conservação do patrimônio histórico” é que ela não toma a forma de interfaces para a interação coletiva, mas sim de espaços que “dificultam a comunicação imediata” (Peixoto, 2012, p. 27). Os trabalhos *site specific* que reforçam esse caráter agonístico do espaço público, ao invés de sublimá-lo, operam no sentido de restaurar “a habilidade do espectador de apreender os conflitos e indeterminações

reprimidos para a criação de totalidades espaciais supostamente coerentes” (Deutsche, 1996, p. 262). Desse modo, o cidadão pode ser levado a se engajar criticamente com o espaço da cidade, ao invés de aceitar a sua organização como dada.

Outro artista que lidou com questões similares de desenvolvimento urbano foi o escultor americano Richard Serra. Entre suas peças para espaços públicos, *Tilted Arc* (1981-1989) é provavelmente a mais controversa, representando um exemplo claro da agenda estética que impulsiona certo tipo de trabalho *site specific*. Essa escultura consiste numa parede recurvada de aço, medindo aproximadamente 37 metros de comprimento por 3.5 metros de altura. Ela foi comissionada por um programa de artes do Governo Federal americano para ser instalada na Federal Plaza da cidade de Nova York. Assim como Lozano-Hemmer cerca de quinze anos depois, Serra esperava que a sua obra alterasse o modo como os transeuntes percebiam o espaço. Esse efeito foi levado às últimas consequências, conforme *Tilted Arc* transformou o modo como o lugar era ocupado. Desde a sua instalação, a obra provocou diversas queixas das pessoas que trabalhavam na região. De acordo com os protestos, a parede interferia nos usos da Plaza, atraindo pessoas desabrigadas, graffiti, lixo e ratos. Em 1989, depois de uma longa disputa jurídica, *Tilted Arc* foi finalmente desmontado (Deutsche, 1996, p. 258). Independentemente de quão legítimo tenha sido esse desfecho, ele serve para demonstrar o caráter fundamentalmente agonístico do espaço urbano, no qual as pessoas deveriam ser capazes de desafiar até mesmo as estruturas mais arraigadas.

Conclusão

Seja subtraindo ou adicionando elementos ao tecido urbano, os trabalhos supracitados interferem de maneira significativa em suas diversas camadas, colocando na berlinda as políticas de organização de uma cidade. Já as arquiteturas relacionais de Lozano-Hemmer, ao permitir apenas interações neutras com monumentos nacionais, parecem operar de maneira contrária, favorecendo a conservação do *status quo*. Portanto, não deveria espantar que os trabalhos da série sejam comissionados não apenas para festivais de arte, como também para eventos massivos de caráter cívico. Uma instalação recente de *Vectorial Elevation*, o quarto trabalho da série, ocorreu como parte da programação cultural das olimpíadas de inverno de Vancouver (2010). Mas esse é apenas um pequeno exemplo de quão amplamente as obras de Lozano-Hemmer circulam. Depois de Rotterdam, *BodyMovies* foi apresentado em lugares como Áustria (2002), Lisboa (2002), Liverpool (2002), Duisburg (2003), Hong Kong (2006) e Nova Zelândia (2008). Em contraste com o trabalho de Serra, o fato que essa arquitetura relacional possa ser tão facilmente destacada de sua situação original indica um último aspecto de seu caráter político, baseado na “doutrina modernista de que as obras de arte são objetos autogovernáveis, com sentidos estáveis e independentes, e que podem doravante ser relocados e movidos de maneira intacta

de um lugar para o outro” (Deutsche, 1996, p. 261).

Lozano-Hemmer declara abertamente que a especificidade de lugar se tornou irrelevante na “nossa era de não-localização”, almejando ao invés disso por trabalhos que sejam “*relationship specific*” (1998). Essa atitude se traduz claramente na autonomia de suas obras, autocontidas em suas interfaces tecnológicas. Ao operar num contexto de deslocamento global, tal autonomia isola o trabalho de contingências ambientais que poderiam caracterizar até mesmo as formas mais simples de estética relacional (Bishop, 2004, p. 54). A obra viaja ao redor do mundo, mas se mantém todavia alienada de cada lugar em que se instala, das referências históricas em que se inspira, e até das próprias “relações” que produz.

Dessa forma, mais do que contribuir para dinâmicas locais de poder civil, esses trabalhos com novas mídias parecem endossar uma espécie de cidadania global do artista. Talvez pudéssemos resumir o tipo de *Dingpolitik* que elas promovem naquilo que o crítico Boris Groys chamou de “política de instalação”: a privatização do espaço público de acordo com a vontade soberana de um indivíduo (o artista), que impõe regras externas ao ambiente (Groys, 2009). De acordo com Groys, a dinâmica espacial criada por tal violência da lei não expressa legitimidade democrática, mas sim controle autoritário. Nesse sentido, não importa com quanto poder o artista queira dotar o público: seu modo de ação está previamente comprometido com a preservação das hierarquias que simultaneamente autorizam o seu trabalho no espaço público e lhe conferem uma posição excepcional na sociedade.

Em contrapartida, essas instalações proporcionam ao Estado uma maneira de reinventar sua própria violência. O modo como elas aparentemente desestabilizam monumentos nacionais não coloca em disputa o caráter cívico dessas estruturas: parece tratar-se de uma estratégia para esconder a sua intransigência institucional do público, enquanto a preservam pelos anos vindouros. Desse modo, é pouco provável que os sistemas de representação instaurados por essas obras sejam capazes de dar qualquer poder aos participantes. Só nos resta esperar que a audiência possa desenvolver suas próprias maneiras de iludir o *status quo*, ocupando as frestas dessas novas tecnologias de uma maneira que essas instalações não são capazes de ocupar o espaço público.

Bibliografia

- ANTIMODULAR RESEARCH. **BodyMovies – Relational Architecture 6**. Rafael Lozano-Hemmer, 2010. Disponível em: <<http://goo.gl/zxDDA>>. Acesso em: 14 out. 2011.
- BAUDRY, Jean-Louis. **Cinema: Efeitos Ideológicos Produzidos pelo Aparelho de Base**. In: XAVIER, Ismail (ed.). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- BISHOP, Claire. **“Antagonism and Relational Aesthetics”**. *October*, vol. 110, 2004, pp. 51–79.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006.
- DEUTSCHE, Rosalyn. **Evictions: Art and Spatial Politics**. Cambridge: MIT, 1996.
- DROBNICK, Jim & FISHER, Jennifer. **“Introduction”**. *Public*, vol. 45, 2012, pp. 6–7.

GEUZE, Adrian. *Paysages*. Paris: Pavillon de L'Arsenal, 2006.

GROYS, Boris. **"Politics of Installation"**. *e-flux journal*, vol. 2, 2009. Disponível em: <<http://goo.gl/cfWK>>.

Acesso em: 14 out. 2011.

HABERMAS, Jürgen. **The Structural Transformation of the Public Sphere**. Cambridge: MIT, 1991.

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. **Relational Architecture**. *Net time mailing list archives*, 1998. Disponível em: <<http://goo.gl/YrF7J>>. Acesso em: 14 out. 2011.

LOZANO-HEMMER, Rafael. **"History"**. *Vectorial Elevation Reading*, 2000. Disponível em: <<http://goo.gl/S2zay>>.

Acesso em: 14 out. 2011.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Arte/Cidade**. São Paulo: SESC/SENAC, 2002.