

Video mapping na Amazônia: **tecnologia e ressignificação urbana do espaço público em Belém do Pará¹**

Matheus ALMEIDA²

Enderson OLIVEIRA³

Faculdade Estácio do Pará, Belém, PA

RESUMO

Neste trabalho analiso a prática de *video mapping* como forma de intervenção urbana e ressignificação do espaço público da Amazônia, mais especificamente em Belém do Pará. Levando em conta que a prática une arte, história e tecnologia, fiz um estudo de caso onde entrevistei seis artistas locais, nacionais e internacionais e apliquei um questionário ao público com perguntas relacionadas ao *video mapping*, intervenção urbana, patrimônio da cidade e a sua importância.

Palavras-chave: Video mapping; intervenção urbana; Amazônia; Belém do Pará; tecnologia.

INTRODUÇÃO

Quando reflito sobre quem eu sou, logo penso na minha origem e onde estou vivendo. Nasci no Brasil, mais precisamente em Belém do Pará, no norte do país. O Brasil, que possui tamanho continental, foi povoado por diversos imigrantes, formando assim um país multicultural, misto de culturas e de etnias por todo o território. Esse processo migratório tem grande importância na formação cultural do país. A cultura é muito dinâmica, transmitida de geração para geração.

Cada uma tem seus hábitos, costumes e ritos, assim ela é passada e assimilada pelos novos. Para o relativismo cultural, cada geração tem seus traços próprios, sendo assim um conjunto que gera um complexo cultural. O relativismo chama atenção para a diversidade e

¹ Trabalho apresentado no IJ07 – Comunicação. Espaço e Cidadania do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, realizado de 24 a 26 de junho de 2019, em Parintins-AM.

² Graduado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Faculdade Estácio do Pará. E-mail: matheus.series@gmail.com.

³ Jornalista, professor na Faculdade Estácio do Pará e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia na Universidade Federal do Pará. Coordenador da Linha de Pesquisa “Comunicação, Consumo e Antropologia” (<http://blogdoentredes.wordpress.com>), no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) da Estácio do Pará. Coordenador no projeto de extensão Agência Além-margem (<https://agenciaalemmargem.wordpress.com/>). E-mail: enderson.oliveira1@gmail.com.

diversificação de culturas e etnias, quando é possível gerar abertura e diálogo, pessoas de culturas diferentes aprendem e também influenciam.

Temos no Brasil todos os tipos de climas, ritmos, cores e arquiteturas. O que nos proporciona um contato muito forte e variado com arte e cultura. Belém não está alheia a isto, é uma cidade que originalmente era povoada por índios, foi colonizada por portugueses e até hoje vemos reflexos da influência indígena na culinária, costumes e na arte, e portuguesa na arquitetura como os casarões, as ruas e calçadas espalhados pelo centro da cidade.

Nesse sentido, mostrar através da arte os espaços na cidade que estão abandonados que talvez no cotidiano a maioria das pessoas não percebam e assim trazer de volta os significados e sentidos daquele lugar.

Levando isto em conta, para este artigo, foram escolhidos seis artistas visuais que trabalham com *video mapping* para serem entrevistados:

TABELA 1 - DESCRIÇÃO DOS ENTREVISTADOS

Nome	Descrição
Luan Rodrigues	Paraense, é artista multimídia, desenvolve projetos de pesquisa e experimentação no campo do audiovisual, design, arte e tecnologia desde 2017. Foi responsável pela criação de programações visuais e interativas para video projeções e video mapping de espetáculos musicais e teatrais.
Lucas Bambozzi	Desde o final dos anos 80, Lucas Bambozzi desenvolve estudos e trabalhos artísticos em torno da linguagem audiovisual com ênfase nas confluências entre meios. Nessa trajetória, ele construiu um corpo consistente de obras em video, filme, instalação, trabalhos site-specific e projetos para web. O projeto Multidão, que vai ser exibido no FAM Belém, já passou por São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Cidade do México, Santiago (Chile), Buenos Aires (Argentina), Wroclaw (Polônia) e Viena (Áustria).
Lucas Mariano	Trabalhando com intervenções urbanas, cinema improvisado, performances de rua, arte visuais e tecnologia possíveis, mas sem deixar visão crítica de resistência de lado.
Ricardo Caçado	Nos últimos 8 anos o Vj Eletroiman vem se dedicando ao mapping e é um dos Vjs mais premiados internacionalmente. Além de seu trabalho artístico, o Vj Eletroiman também organiza o Festival Visual Brasil, é realizador do projeto Videoteka, é coordenador do TkLab e é um dos fundadores do Darklight Studio.
Roberta Carvalho	Artista visual nascida em Belém do Pará. Estudou artes visuais na Universidade Federal do Pará (UFPA). Desenvolve trabalhos na área de imagem, intervenção urbana e videoarte. Já participou de várias exposições, coletivas e individuais, no Brasil, França, Espanha e Martinica.
Rodrigo Sabbat:	Nascido em Belém, é artista visual e atualmente realiza projetos na área de cenografia mapping, criando arquiteturas com materiais alternativos para stage mapping de shows, peças teatrais e na cena eletrônica, em parceria com grandes empresas do norte do país.

FONTE: Informações concedidas em entrevistas

O objetivo era analisar, por meio de pesquisas e entrevistas, diretamente com os artistas selecionados e com quem consome esse tipo de arte, a importância do local e do conteúdo a serem exibidos e de que forma esses processos podem interagir com os espectadores.

Cada artista tem suas características e particularidades dentro de sua arte, mas todas com um mesmo interesse; transportar o espectador para o seu universo, ressignificando espaços e aguçando o poder de percepção das pessoas, utilizando da tecnologia para aplicações das artes visuais, linguagem fotográfica e cinematográfica causando assim uma imersão da pessoa que assiste.

Com um intuito de voltar o olhar para questões sociais e seus espaços, assim articular a tecnologia para os processos sociais, artísticos, estéticos e poéticos. De modo que se observe a percepção das pessoas que assistem, provocando-as e tirando-as de seus lugares.

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste ensaio, foi realizado um estudo de caso sobre a influência da intervenção urbana para ressignificação do espaço público, usando o *video mapping* para mediar os processos artísticos, estéticos, políticos e poéticos dentro da cidade.

Por intermédio de seis artistas, observo então que o estudo de caso, para Antônio Carlos Gil (2007, p.57), “é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado”. Indo além, de acordo com Robert Yin (2005, p. 32), o estudo de caso é um estudo empírico que investiga um fenômeno atual dentro do seu contexto de realidade, quando as fronteiras entre o fenômeno e o contexto não são claramente definidas e no qual são utilizadas várias fontes de evidência.

Sendo assim, quero compreender se, de fato, a intervenção urbana é importante para a ressignificação da cidade e junto com o *video mapping* evidenciar a importância desses patrimônios através da arte. Segundo Lucas Bambozzi

o video mapping é uma forma de sugerir um pensamento ampliado, um pensamento expandido com relação a noção do lugar, o espaço onde pode ocorrer uma intervenção. Entender as características desse lugar, o que se esconde por trás da arquitetura, ou seja, pensar a fisicalidade desse espaço, mas também pensar as outras forças que atravessam esse lugar. Questões ligadas a história, as tensões, os conflitos que ocorreram ou formas ligadas ao espaço informacional, que tipo de informação circula, qual o ruído desse ambiente, que tipo de informação comunicacional visível e não visível ali.⁴

⁴ Entrevista concedida ao mim em novembro de 2017, para o festival de Amazônia Mapping em outubro de 2017

Assim, o estudo de caso como estratégia de pesquisa compreende um método que abrange tudo - com a lógica de planejamento incorporando abordagens específicas a coleta e análise de dados. Nesse sentido, o estudo de caso não é nem uma tática para a coleta de dados nem meramente uma característica do planejamento em si (Stoecker *apud* Yin, 2001, p.33), mas uma estratégia de pesquisa abrangente.

O início da pesquisa aconteceu no dia 24 de novembro de 2017, onde foram feitas entrevistas, com os artistas visuais; Lucas Bambozzi (Pesquisador em novos meios), Ricardo Cançado (VJ Eletroiman) e Lucas Mariano (QUALQUER QUOLETIVO). As 3 (três) entrevista foram captadas em vídeo no museu do estado do Pará. Já em 27 de março de 2018 em São Paulo (capital) a artista visual Roberta Carvalho foi entrevistada no condomínio cultural. No 14 de novembro o próximo a ser entrevistado foi o artista multimídia Luan Rodrigues no casarão floresta sonora. E por fim no dia 16 de novembro foi realizada entrevista com João Sabbat (VJ) em sua residência, neste dia também foi disponibilizado um questionário online ao público com perguntas relacionadas à intervenção urbana, *video mapping*, centro histórico de Belém e o papel da arte na cidade.

Levando em conta a metodologia aqui apresentada, as entrevistas, minha experiência e observações teóricas, foram fundamentais para compreender o olhar do artista sobre a utilização dos espaços públicos para uma intervenção e o papel do *video mapping* sugerindo uma recepção do lugar e espaço, fazendo o encontro da projeção e da arquitetura que veremos no próximo tópico.

O CONTEXTO DA ‘NOVA ARTE’

A partir do Renascimento, movimento iniciado entre os séculos XIV e XV, de percebemos uma renovação em diversos campos de atuação e produção de novos artistas que determinaram novos modos de se pensar e executar a arte. Esse processo foi influenciando a produção artística nos próximos séculos, quando houve a mudança de tinta óleo para às telas, artes que antes expressas em murais e paredes de igrejas. Desenho, escultura, gravura, pintura e arquitetura foram classes artísticas que se tornaram autônomas nesse período, pois os próprios reis e famílias de mercadores-banqueiros ou a igreja contratavam esses artistas para produzirem obras de artes em seus espaços.

Segundo Lucia Santaella, Renascimento trouxe novos meios para produção da arte e a exposição das obras.

Embora a arte, em todos os tempos, seja portadora de valores presumivelmente universais, tão universais quanto difíceis de discernir, a arte tem aspecto material que não pode ser desprezado para ser produzida, ela depende de suportes, dispositivos e recursos. Ora, esses meios, através dos quais a arte é produzida, exposta, distribuída e difundida, são históricos. (SANTAELLA, 2003, p. 248)

Indo além, cada fase na história tem seu próprio meio de produção: a arte, a cerâmica e a escultura, por exemplo, caracterizam o período grego. Já a tinta a óleo caracteriza o período do renascimento, a fotografia do século 19. No século 21 vivenciamos a cultura da convergência que é basicamente a grande convergência de meios de produção e de mídias.

A convergência está ocorrendo dentro dos mesmos aparelhos, dentro das mesmas franquias, dentro das mesmas empresas, dentro do cérebro do consumidor e dentro dos mesmos grupos de fãs. A convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação. (JENKYNS, 2009, p.44)

Assim, a chamada artemídia representa formas e investigações estéticas e poéticas que se utilizam dos recursos tecnológicos das mídias, indústria cultural em geral e seus canais de difusão, para propor alternativas estéticas, em especial na Pós-Modernidade e no Pós-Modernismo.

O pós-modernismo, é um processo contemporâneo de mudanças significativas nas tendências artísticas, filosóficas, sociológicas e científicas. Surgiu após a segunda guerra mundial e o movimento modernista. Foi introduzido a partir dos anos 60 e veio acompanhando dos avanços tecnológicos da era digital, da expansão dos meios de comunicações, da indústria cultural, bem como do sistema capitalista e da globalização.

No contexto pós-moderno, o multiculturalismo e a pluralidade são frutos da mistura de culturas, fragmentando os estilos e tendências, assim, abrindo portas para um processo artístico novo e original. Dentre os assuntos abordados nesse ensaio, o homem pós-moderno reside no universo imagético, que contém signos e ícones. Simula a substituição da realidade nua como conhecemos e dando espaço para o hiper-realismo, que é a mistura entre o real e o imaginário, com a ajuda das tecnologias e ambientes, assim provoca uma certa estranheza e um fascínio em que observa. O pós-modernismo pode ser visto como um estilo artístico-cultural, que parte da arquitetura e ganha grande dimensão para as artes e literatura.

Diante dessa provocação, surge o *video mapping*, transitando do que é factual para o imaginário com suas projeções radiantes e luminosas, que consegue distorcer o que é real e dando novos sentidos e percepções.

VIDEO MAPPING: CONCEPÇÃO E ASPECTOS TECNOLÓGICOS

A técnica surge no final dos anos 1960, e inspirada no cinema, era conhecida como mapeamento de video ou *shader lamps*. Uma das primeiras projeções foi em 1969, na inauguração da mansão mal-assombrada (FIGURA 1) na Disney. Foram filmadas cabeças de cantores reais com uma câmera 16 mm e projetada em bustos de mármore, assim as cabeças cantavam durante o passeio. Com o avanço da tecnologia, as técnicas foram aprimoradas com a criação de softwares que possibilitaram projeções de imagens em 3 dimensões.

FIGURA 1 - MANSÃO MAL ASSOMBRADA NA DISNEY. 1969



FONTE: Movi Blog (2014)

O *video mapping* ou projeção mapeada, é antes de tudo uma linguagem que se utiliza da luz e de alguma superfície transformando-a em mídia. É uma das técnicas visuais mais inovadoras da atualidade. A projeção mapeada é uma forma de projeção audiovisual onde não importa o tamanho ou forma da estrutura, pode ser exibida em edifícios e monumentos históricos, e possibilita a interação com a arquitetura onde é projetada. O resultado é surpreendente, criando ilusões, distorções e até mesmo recriando a arquitetura.

Ao contrário de uma tela de cinema que é plana, na projeção mapeada o diferencial é o mapeamento, tornando uma performance intensa e muito interativa dando a quem assiste interagir com a obra. Através da utilização de um software especializado os objetos de duas ou de três dimensões são formados virtualmente, a partir dessas informações o software interage com um projetor para adaptar qualquer imagem à superfície do objeto escolhido. Com isso, o artista consegue criar mundo virtual totalmente novo através da reconstrução do espaço original. Objetos estáticos ganham movimento, profundidade e interação. Algumas dessas projeções são grandes obras de arte, espetáculos únicos e criam narrativas audiovisuais através da combinação da imagem projetada e com som. (PORTAL DESIGN CULTURE, 2014)

Para Bambozzi, entrevista concedida em 2017 “Video mapping é a expressividade daquele acontecimento, é o encontro do imaterial com o material, encontro da projeção, da condição cinematográfica das imagens com a rigidez da arquitetura e cada um tornando o outro menos rígido”.

FIGURA 2 - THE SECOND PRIZE IN ARTVISION CLASSIC / THE CIRCLE OF LIGHT (MOSCOW INTERNATIONAL FESTIVAL 2016)



FONTE: Frame do vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=fzAXCW9s-Q4>

FIGURA 3 – LUCAS BAMBOZZI (FESTIVAL AMAZÔNIA MAPPING 2017)



FONTE: Imagem Facebook Festival Amazônia Mapping disponível <https://www.facebook.com/AmazoniaMapping/>

O local da intervenção determinará quais projetores devem ser usados. O *video mapping* trabalha com uma experiência visual, mas também colabora com uma experiência auditiva, combinados e sincronizados a reação do público é imediata, os receptores sensoriais como olhos e ouvidos, reagem aos estímulos de luz, cor, texturas e sons. Dependendo do conceito usado na

obra o artista tem o poder de provocar além da percepção de espaço, mas também da atmosfera do local.

No contexto da produção artística, o *video mapping* vem sendo utilizada em diferentes frentes como nas artes visuais, dança, teatro, publicidade, entre outros. Estas produções podem envolver profissionais com diferentes formações como programadores, designers, artistas visuais, atores, videomakers. Dentre os trabalhos que exploram situações cinematográficas, audiovisuais, com mapeamento, pode-se categorizar o uso da técnica da seguinte maneira, existem diversas categorias para o *video mapping*, falarei de algumas para a compreensão da grandiosidade dessa técnica.

A CIDADE COMO SUPORTE

Do *graffite* ao *video mapping*, o conceito “arte de rua” surgiu nos anos 60, porém nos últimos anos ela tem ganhado frentes mais representativas na arte contemporânea, a cidade é o suporte e a rua é a galeria de arte mais democrática que existe. Pensar o espaço público como suporte para o processo artístico não é de hoje.

IMAGEM 6 - Mistura Boa



FONTE: Imagem disponível em <https://epoca.globo.com/vida/noticia/2015/06/10-intervencoes-urbanas-simples-e-surpreendentes.html>

Segundo Barja (2008), o lugar pensando como suporte e o interator da ação artística pressupõem o pensar a cidade e toda sua complexidade, sua historia, sua logica socioespacial e sua geografia física e humana, postas em consonância com elementos e fundamentos conceituais para elaboração de um projeto artístico de intervenção urbana pode-se, de certa forma também considerar esse suporte/cidade. Para Mariano,

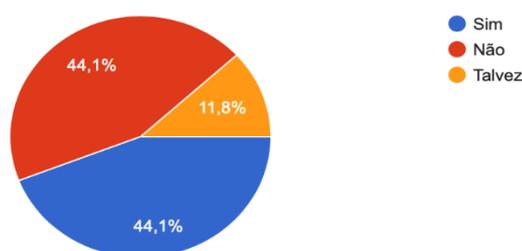
uma coisa muito forte que acontece em Belém é a característica arquitetônica e o maior problema é desmonte público dessa arquitetura e desse patrimônio público, é muito importante o mapping dentro desse processo porque evidencia

a importância desses patrimônios através da arte. A cidade se torna um suporte para projetos artísticos, os prédios dizem muito para quem tá produzindo a obra, eles carregam uma história, uma poética que transborda através dessa arquitetura⁵

Nessa perspectiva, ao falar dos espaços dentro da cidade percebemos que são construídos através de histórias e acontecimentos. Além disso, Massimo Canevacci diz que “compreender uma cidade significa colher fragmentos, E lançar estranhas pontes, por intermédio das quais seja possível encontrar uma pluralidade de significados. Ou de encruzilhadas herméticas” (2003, p.35). As cidades se comunicam com os palácios, residências, monumentos, lojas, assim “estamos, entretanto, habituados a procurar comumente numa cidade somente a sua riqueza artística, comercial ou industrial”, ressalta Canevacci (1997, p. 36). Para ele, na cidade o papel dos indivíduos não é apenas meros espectadores urbanos, mas também protagonistas que dialogam com as ruas, prédios e monumentos.

Em uma pesquisa *on-line* disponibilizada ao público, desenvolvida por mim e pelo meu orientador de curso, no período de 16 de novembro de 2018 até 29 de novembro de 2018, levantamos dados com perguntas relacionadas à *video mapping*, intervenção urbana e patrimônio de Belém. Nossa amostragem foi composta por 127 participantes. Composto por pessoas de ambos os sexos. E várias idades, sendo que a maioria está entre 18 a 54 anos

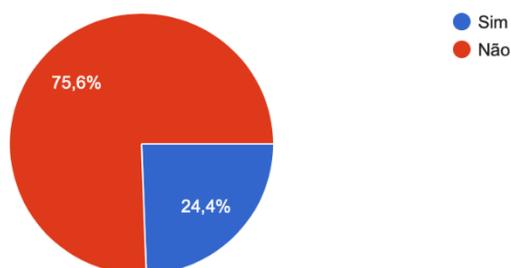
GRÁFICO 1 – PERGUNTA: VOCÊ SABE O QUE É VIDEO MAPPING?



FONTE: Pesquisa realizada pelo autor.

GRÁFICO 2 – PERGUNTA: VOCÊ JÁ FOI EM ALGUM EVENTO DE VIDEO MAPPING EM BELÉM?

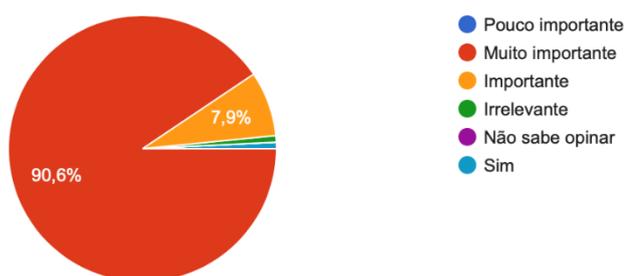
⁵ Entrevista concedida ao autor em novembro de 2017



FONTE: Pesquisa realizada pelo autor.

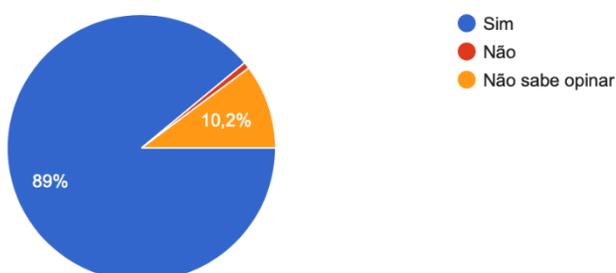
Ao analisar os dados, observo que 41,1% dos participantes sabem o que é *video mapping*, porém apenas 24,4% já foram em algum evento de mapping. Podemos considerar que apesar das pessoas conhecerem, ainda sim não se sentem tão motivadas a irem em algum evento ou festival.

GRÁFICO 3 – PERGUNTA: ACREDITA QUE O PATRIMÔNIO HISTÓRIO DA CIDADE É...



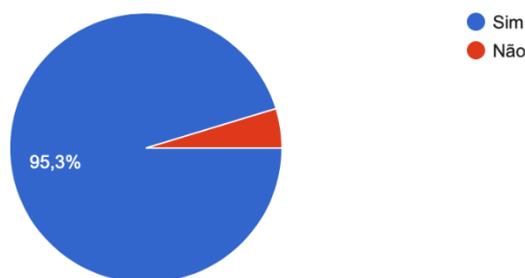
FONTE: Pesquisa realizada pelo autor.

GRÁFICO 4 – PERGUNTA: ACHA QUE OS PRÉDIOS HISTÓRIOS DE BELÉM ESTÃO ABANDONADOS OU ESQUECIDOS?



FONTE: Pesquisa realizada pelo autor.

GRÁFICO 5 – PERGUNTA: ACREDITA QUE A ARTE PODE SER UM MEIO DE TRANSFORMAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO?



FONTE: Pesquisa realizada pelo autor.

Em consequência desses dados obtidos, cheguei a conclusão de que o público de Belém conhece e reconhece que o patrimônio histórico da cidade está abandonado, afirmando a importância desses espaços e acreditam que a arte e a intervenção urbana podem uma ferramenta de transformação e ressignificação dentro da cidade. Para o artista Luan Rodrigues em entrevista realizada em novembro de 2018.

“A intervenção urbana é muito importante, ela desencadeia uma série de fatores que ao meu ver são de extrema importância no sentido de coesão social baseado pela arte. É muito interessante em Belém passar por alguns muros, esquinas e ver elas pintadas e de certa forma ressignificando os signos locais, ressignificando o sentido de se sentir local. Também pode ser vista de uma forma de revitalização urbana através da arte, temos inúmeros exemplos de vários lugares no mundo que através de uma simples iniciativa conseguiram revitalizar bairros que era visualmente degradado e com altos índices de criminalidade.”

Dentro desse contexto a arte vai ocupando espaços e imaginários tornando em uma intervenção, podendo ocupar ruas, prédios, árvores e esculturas. Através do video mapping é possível estreitar a relação dos espaços com as pessoas.

Ricardo Cançado em entrevista fala “com o video mapping é interessante que você dialoga com o prédio, é como se o prédio ganhasse vida novamente, criar narrativas e dialogar com contextos social, cultural e fazer algumas co-relações.”⁶

IMAGEM 7 - Mimetismo de Roberta Carvalho, projeção mapeada
2017, Festival Chave do Centro - SP

⁶ Entrevista concedida ao autor em 2017



FONTE: instagram Roberta Carvalho disponível em <https://www.instagram.com/p/BmG5Wj5A0P-/>

Na cidade contemporânea as modificações físicas podem criar brechas para cenários artísticos, culturais e comunicacionais. Podemos observar na produção da artística visual Roberta Carvalho.

Roberta desenvolve trabalhos na área de imagem, intervenção urbana e videoarte. A artista traz a possibilidade da experiência dentro da cidade, da experiência à percepção, proporciona uma relação até que afetiva com as árvores, prédios e muros. Suas imagens surgem na cidade, em espaços entre a arquitetura e a natureza. Para ela, “é interessante a gente pensar a obra de arte inserida nos espaços da cidade, interagindo com a arquitetura, com a história da cidade, com a memória desses espaços, dessas edificações, que já possuem um significado para a cidade, então é possível criar novas camadas e novas possibilidades de perceber esses espaços.”

Indo além, é interessante discutir a percepção das obras e sua transposição para os espaços da cidade. As obras da Roberta, contribuem para a afirmação de Walter Benjamin, ao dizer que “Saber orientar-se numa cidade não significa muito. No entanto, perder-se numa cidade, como alguém que se perde numa floresta, requer instrução.” (1995, p.73). Benjamin explica que para saber instruir, requer se perder, é estando perdido que as pessoas começam a descolonizar aquele olhar treinado que só ver o que quer.

Podemos levar em conta a recepção disso, a recepção tátil é aquela que está sujeita à interpretação física, palpável, de olhar presente e atuante. É a recepção do hábito. A recepção ótica, é guiada por um olhar controlado, dirigido. A projeção mapeada é uma ferramenta que possibilita uma realidade aumentada, seja ela em ambientes reais ou virtuais.

Os edifícios comportam uma dupla forma de recepção: pelo uso e pela percepção. Em outras palavras: por meios táteis e óticos. Não podemos compreender a especificidade dessa recepção se a imaginarmos segundo o modelo do recolhimento, atitude habitual do viajante diante de edifícios célebres. Pois não existe nada na recepção tátil que corresponda ao que a contemplação representa na recepção ótica. (BENJAMIN, 1936, p. 193)

O ensaio “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” de Walter Benjamin escrito no século passado, serve muito bem até hoje para debates sobre as produções artísticas nas mídias digitais. Benjamin analisa as mudanças estéticas trazidas às manifestações artísticas pelo estabelecimento da reprodutibilidade técnica.

Nessa perspectiva, é possível ver a importância do papel da tecnologia para a arte, os novos recursos tecnológicos que já se encontrava em processo desde o século 19 com a criação da fotografia, hoje ganham novas formas de se pensar em arte.

Este ensaio tem como objetivo analisar a influência da intervenção urbana para ressignificação do espaço público usando a tecnologia (*video mapping*) para mediar os processos artísticos, estéticos e poéticos dentro da cidade. Visando identificar locais que geralmente ocorrem intervenções, e de forma mais crítica, analisar a percepção das pessoas sobre o espaço público e avaliar o *video mapping* como meio de intervenção urbana.

À vista disso, foram realizadas entrevistas com os artistas da cena paraense, nacional e internacional para mediar os processos para uma intervenção, a escolha do local, estruturas e monumentos que serão projetados, também do conteúdo da apresentação; questionários com o público, sobre o que os instiga a parar e assistir uma intervenção, quais locais poderia ter esse tipo de apresentação.

Quando falamos em intervir, basicamente é intervir em algo que já está acontecendo. Sempre crítica e com um viés ideológico, político ou social. A intervenção urbana é o termo usado para os movimentos artísticos dentro dos espaços públicos, para assim alcançar cada vez mais olhares. Nesse contexto, a plataforma de uma intervenção é o espaço público, coloca a arte como a forma de mediar os questionamentos e mudanças na vida cotidiana. Bambozzi fala sobre o uso do espaço público para eventos,

“nessa perspectiva de utilizar espaços públicos para eventos eu gosto de pensar também em contrapor a ideia de entretenimento, de que o entretenimento não deve ser só o que rege essa motivação, mas sim a conscientização ou a possível transformação que essas imagens, essas obras, esses trabalhos e projetos podem produzir no espectador, podem instigar, estimular pensamentos que talvez não estejam muito fáceis de ocorrer. Conectar ideias, conectar pensamentos do passado com os pensamentos do presente que podem apontar para um futuro ou

podem talvez nos fazer refletir sobre o que está acontecendo nesse momento e por que essas imagens estão sendo projetadas ali.” (informação verbal)⁷

Segundo Henrique, as práticas de intervenção urbana que se propõem a experimentação estética numa união entre arte e vida, e que se colocam de forma crítica na sociedade, buscam inspiração para suas atividades em movimentos artísticos (MAZETTI, 2006, p. 4), como discuti aqui em Belém, Amazônia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos nesta análise, a intervenção urbana é muito importante para a cidade; ela proporciona cor, cria signos, reafirma a arte nos espaços urbanos e na vida das pessoas. Em Belém, vemos um grande descaso com o nosso patrimônio público, centro cultural, ruas e prédios. Contudo, apesar das dificuldades, sempre tem o que pode ser feito.

Para os artistas é um momento de troca, a rua se torna se torna a galeria mais democrática que existe, logo é possível exibir seus trabalhos, interagir com o espaço e mandar uma mensagem para o público. Com o avanço tecnológico, foi possível ter novas frentes de intervenção, dando mais visibilidade ainda para obras no espaço público e de forma mais ampla utilizando o *video mapping*.

Com isto, cheguei a conclusão de que intervenção urbana, em especial por meio do *video mapping*, é importante porque existe uma relação não comum, se utiliza da tecnologia para viver a realidade, quando normalmente, é usado a tecnologia para fugir da realidade e assim é possível experimentar a cidade de uma forma que não seria possível normalmente.

No mais, as intervenções usando *video mapping*, só tendem a crescer nos dias atuais, já que o consumo da tecnologia, para a arte, oferece novas possibilidade de intervenção. Os artistas, como observamos, não busca o entretenimento sem conscientização, além de mostrar a sua obra, querem se comunicar, dialogar, ter uma troca de experiências. Até o público, mesmo não sendo tão presente em eventos de *video mapping*, acredita que a arte pode ser uma ferramenta importante para a valorização da cidade, afirmando signos e significados locais. Infelizmente sempre haverá problemas na cidade, mas a arte sempre estará lá, para ser resistência, para dar voz a quem tem algo a dizer.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade**. Alemanha, 1936.

⁷ Entrevista concedida ao autor em 2017

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana.** São Paulo: Studio Nobel, 1997

COSTA, Josimey. **A palavra sobreposta: imagens contemporâneas da Segunda Guerra em Natal.** EDUFRN: Natal, 2015.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas, 2008.

HARVEY, D. **Condição Pós-Moderna.** 12. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia: Aproximações e distinções.** São Paulo, PUC-SP e ECA/USP, 2004.

CHY, Orlando. **A produção videográfica na arte contemporânea de Belém: Uma abordagem da situação.** Belém, Universidade Federal do Pará, 2009.

MAZETTI, Henrique. **Intervenção urbana: representação e subjetivação na cidade,** Rio de Janeiro, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2006

MOTA, Márcio Hofmann. **Video mapping / Projeção mapeada espaços e imaginários deslocáveis.** Brasília: Universidade de Brasília, 2014

OLIVEIRA, Annlore Spieker. **Estética pós-moderna na publicidade.** Rio Grande do Sul, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2005.

PATTON, M. G. **Qualitative Research and Evaluation Methods,** 3 ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2004.

YIN. R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.