

## ***Video mapping* na Amazônia: um estudo de caso sobre a arte e (res)significação do espaço público em Belém do Pará<sup>1</sup>**

Matheus ALMEIDA<sup>2</sup>

Enderson OLIVEIRA<sup>3</sup>

Faculdade Estácio do Pará, Belém, PA

### **RESUMO**

Este ensaio condensa parte das discussões realizadas em meu trabalho de conclusão de curso desenvolvido nos últimos meses de 2018. Nele observo o crescimento da prática de *video mapping* em Belém do Pará, Amazônia, e sua importância como arte, intervenção urbana e (res)significação do espaço público da cidade. Para isto, fiz um estudo de caso em que parto da observação de algumas produções e eventos e, principalmente, de entrevistas com seis artistas e pesquisadores locais, nacionais e internacionais, com o objetivo de ampliar a compreensão sobre os processos estéticos, sociais e culturais que fazem parte da prática do *video mapping*.

**Palavras-chave:** Video Mapping; Belém do Pará; Amazônia; Intervenção Urbana; Cidade

### **Considerações iniciais**

Sabemos que 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.

Além disso, todos nós, seres humanos, temos a capacidade de atuação sobre o lugar em que vivemos, nossa condição existencial faz da nossa experiência algo muito relevante, pois temos a plena consciência dela. A nossa vida é uma experiência, assim como a arte também é experiência.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ06 – Interfaces Comunicacionais da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Faculdade Estácio do Pará. E-mail: [matheus.series@gmail.com](mailto:matheus.series@gmail.com).

<sup>3</sup> Jornalista, professor na Faculdade Estácio do Pará, mestre em Ciências Sociais e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia na Universidade Federal do Pará. E-mail: [enderson.oliveira12@gmail.com](mailto:enderson.oliveira12@gmail.com).

Diante de todo este contexto, essa pesquisa, que condensa parte das discussões desenvolvidas no trabalho de conclusão de curso em 2018, visa observar a relação entre o artista e os espaços da cidade; espaços esses que são construídos através de histórias, acontecimentos, signos e símbolos. Segundo Josimey Costa,

a construção das significações é parte da rede simbólica que constitui a vida e as coisas, que torna uma e outra passíveis de percepção e representação – ou seja, de sofrer a atribuição de sentido racional ou emocional, e, portanto, de serem comunicadas (COSTA, 2015, p. 25)

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.

A arte e nada mais que a arte! Ela é a grande possibilitadora da vida, a grande aliciadora da vida, o grande estimulante da vida. A arte como única força superior contraposta a toda vontade de negação da vida, como o anticristão, antibudista, antiutilista por excelência. A arte como a redenção do que conhece – daquele que vê o caráter terrível e problemático da existência, que quer vê-lo, do conhecedor trágico. A arte como a redenção do que age – daquele que não somente vê o caráter terrível e problemático da existência, mas o vive, quer vivê-lo, do guerreiro trágico, do herói. A arte como a redenção do que sofre – como via de acesso a estados onde o sofrimento é querido, transfigurado, divinizado, onde o sofrimento é uma forma de grande delícia” (NIETZSCHE, 2017, p. 36).

Levando isto em conta, neste artigo parti 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. 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), Wrocław (Polônia) e Viena (Áustria).

Lucas Mariano	Trabalhando com intervenções urbanas, cinema improviso, performances de rua, arte visuais e tecnologia possíveis, mas sem deixar visão crítica de resistência de lado.
Ricardo Cançado	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

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.

## 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.<sup>4</sup>

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 video 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 realizado entrevista com João Sabbat (VJ) em sua residência.

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.

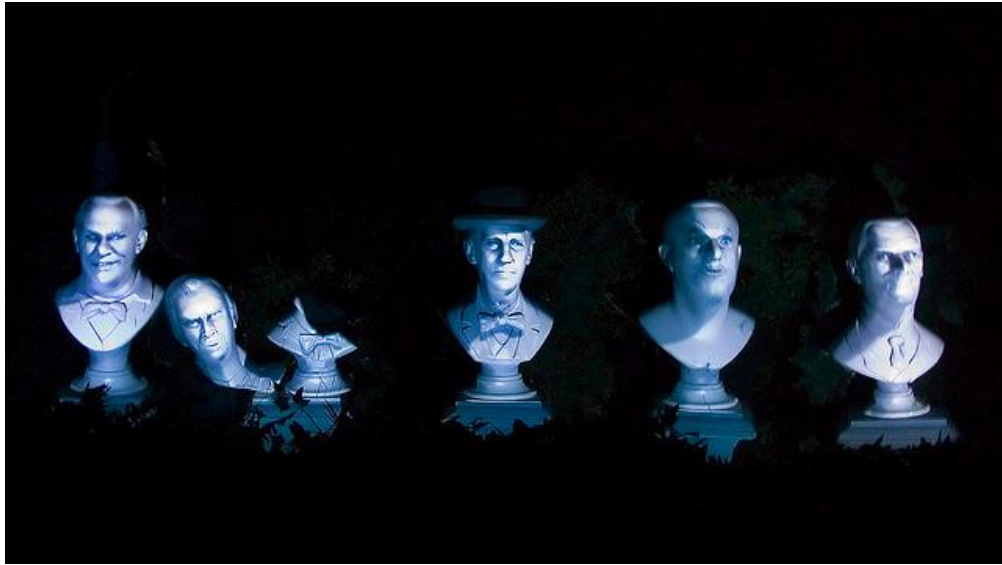
### ***Video mapping*: concepção e aspectos tecnológicos**

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.

---

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

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”.

A técnica se utiliza para a projeção imagens em 2D e 3D, é necessário um projetor que exibirá as imagens que estão no computador no local da intervenção. Assim ocorre

criação de camadas onde será feita a projeção de vídeos baseados neste mapeamento. Essas camadas se alternam possibilitando uma compreensão tridimensional da imagem.

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>

O local da intervenção determinará quais projetores devem ser usados. A capacidade de lumens determinará suas limitações dentro de um projeto de video mapping. Ansi-lumens é a medida criada em 1992 pelo Instituto de Padrões Nacional Americano, para medir a potência do brilho de cada projetor, é usado também distinguir os projetores e comercializá-los com valores diferentes. Para se praticar o video mapping podem ser utilizados projetores de 5.000, 6.000 ansi-lumens, deve se levar em conta que a prática da projeção mapeada não é barata, levando em conta que um projetor com 5.000 ansi-lúmens custa em média de R\$ 8.000,00. Bambozzi ainda afirma:

as tecnologias sempre foram quase que consideradas um fator de alienação com relação a experiência do espaço público, com relação da imersão na realidade, elas sempre foram pensadas, como um dispositivo que afasta as pessoas da realidade, mas não mais, não só as projeções acontecem no espaço público, como também através dos meios moveis, das mídias locativas, é possível experienciar o espaço público e volto da tecnologia e a tecnologia não sendo esse elemento de alienação<sup>5</sup>.

Assim, como se nota, o *video mapping* é uma técnica que precisa de tecnologia para lhe dar força, vimos que precisamos de projetores e que não é qualquer projetor. Nesse tópico vamos falar sobre os programas que são utilizados, podem ser encontrados tanto de graça

<sup>5</sup> Entrevista concedida ao autor em novembro de 2017

quanto pagos, eles são fundamentais para a projeção, geram interatividade dentro da obra, com efeitos, criação e camadas, mudanças de perspectivas e muitas outras formas de interação com a obra.

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.

#### - Projeção em esculturas:

IMAGEM 3 - Campanha carinho de verdade - O maior abraço do mundo.



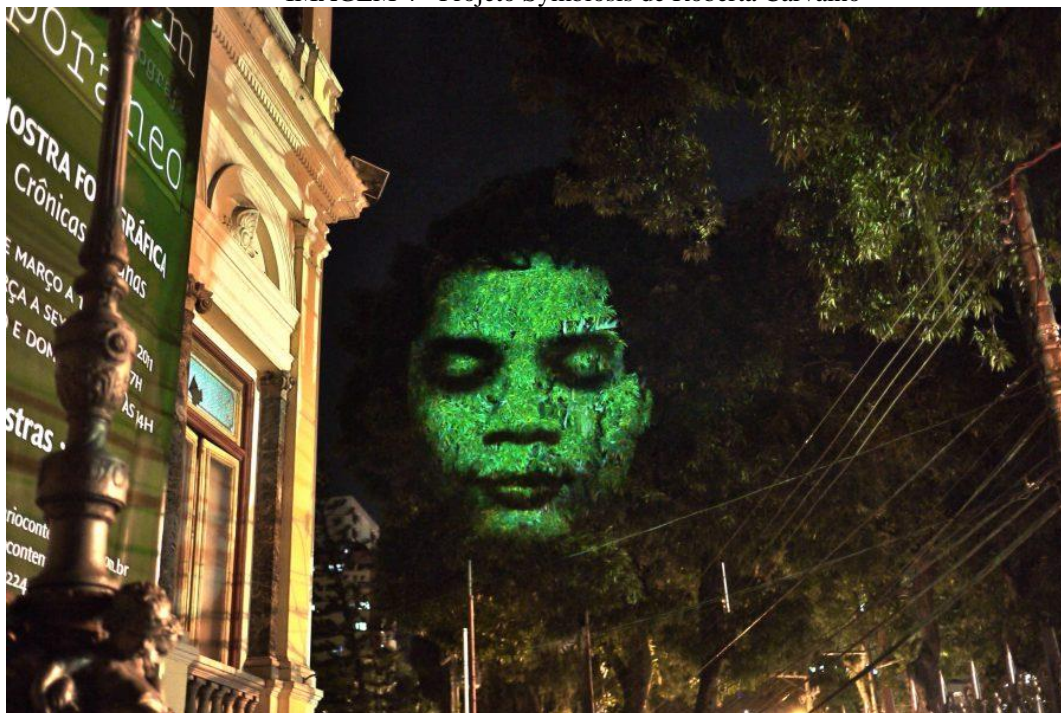
FONTE: site visualfarm disponível em <http://www.visualfarm.com.br/blog/?p=514>

Lançamento da campanha carinho de verdade do SESI em 19/10/2010, com direção de Fernando Salis, solução visual de Visualfarm e criação e idealização da campanha de

Casanova Comunicação que visa o combate da exploração sexual de crianças. Oito projetores de 15.000 Al cobrem a estátua do Cristo Redentor com imagens da cidade do Rio de Janeiro e de animações em 3D, culminando com o "maior abraço do mundo"<sup>6</sup>. Música de Villa Lobos, Bachianas Brasileiras no. 7.

### - Artístico

IMAGEM 4 - Projeto Symbiosis de Roberta Carvalho



FONTE: O Globo disponível em <https://oglobo.globo.com/cultura/veja-imagens-do-projeto-symbiosis-4263061>

Consiste numa série de ações<sup>7</sup> de projeção digital videográfica ou fotográfica em copas de árvores e vegetações em diversos espaços de cidades, comunidades, áreas verdes, florestas, misturando a um só tempo intervenção urbana, fotografia, video digital e instalação.

Segundo Orlando Maneschy (2009, p.06) em Belém, videoarte não era tão conhecida e se buscava referência de outros estados do país, bastante relacionada ao cinema e videos experimentais onde eram apresentadas em mostras de video e exposições de arte.

Os primeiros projetos audiovisuais na capital, foram realizados por estudantes de diversas áreas cujo interesse era fazer algo diferente no cenário da arte contemporânea na cidade. O foco era provocar uma mudança significativa em termos visuais e sonoros das experiências realizadas até então. (MANESCHY, 2009, p. 06)

<sup>6</sup> Vídeo completo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=PNzi5JS46U8>

<sup>7</sup> Vídeo completo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=tyzSofHqfxA>



Já ocorreram alguns festivais de *video mapping*, dentre eles o Amazônia mapping, que foi um festival de arte e tecnologia que propõe o diálogo entre artistas e público. Com grandes imagens em movimento, repletas de som e cor.

IMAGEM 5 - RICARDO CANÇADO - VJ ELETROIMAN. APRESENTOU O TRABALHO "GEOMETRIA SAGRADA" PALÁCIO ANTÔNIO LEMOS – BELÉM DO PARÁ) 2017



FONTE: facebook Festival Amazonia Mapping disponível em  
<https://www.facebook.com/AmazoniaMapping/photos/a.1044746052333408/1044747825666564/?type=3&theater>

Festivais como o *Amazonia Mapping* foram “um presente” para Belém. A cidade precisa ser ocupada com arte, cultura e expressão. Ações como essas servem para tanto democratizar a arte quanto os espaços da cidade, além disso propor o diálogo entre o artista e o público.

### **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: Época 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 história, sua lógica 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 arquitetura<sup>8</sup>

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.

Para o artista Luan Rodrigues em entrevista realizada em novembro de 2018.

---

<sup>8</sup> Entrevista concedida ao autor em novembro de 2017

“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.”<sup>9</sup>

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



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,

<sup>9</sup> Entrevista concedida ao autor em 2017

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 às 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 artemídia, 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.

---

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.

### **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*. Como afirma Bambozzi,

“nessa perspectivas 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)<sup>10</sup>

Com isto, cheguei à 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 experienciar 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,

---

<sup>10</sup> Entrevista concedida ao autor em 2017

---

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.
- 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.
- MANESCHY, 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
- NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia**. Alemanha, 2007.
- OLIVEIRA, Annlore Spieker. **Estética pós-moderna na publicidade**. Rio Grande do Sul, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2005.
- YIN. R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.