

Dogville,  
de Eder Santos

Janelas habitadas,  
Chico Jofilsan

l mostra

# vide urbe

videoarte sobre superfícies urbanas



Circuito,  
de João Penoni



Fogos de artifício,  
de Simone Michelin



# I Mostra Vide Urbe

## Contextos e experiências

[ *Ipanema, Centro, Lapa e Maracanã, Rio de Janeiro, de 5 a 11 de maio* ]

A videoarte tem hoje um longo histórico de contestações em relação aos formatos tradicionais e comerciais da imagem em movimento - em especial a sala escura, modelo calcado no teatro elisabetano, que se tornou a forma mais hegemônica da “instalação-cinema” até os dias atuais. As videoinstalações, ou ainda trabalhos chamados de cinema expandido, bem como o cinema dispositivo, espacializaram o vídeo e expuseram a estrutura, as engrenagens, e também as suas próprias estratégias de discurso. As videoinstalações em circuito fechado alargaram a percepção sobre as questões intrínsecas à imagem ao vivo e aos sistemas de vigilância, também em projetos *site specific*, propondo críticas institucionais no próprio interior de galerias e museus.

A linguagem cinematográfica, durante pouco mais de um século, construiu diversas imagens e sinfonias de cidade, incorporando a paisagem urbana e flexionando-a no tempo. A mimese cidade-cinema instalou-se nos olhares e também nos corpos. A percepção dinâmica da cidade adquire a “batida” do cinema - muito de colagem/bricolagem, e também de montagem cinematográfica. O tempo corpóreo do transeunte também se torna um editor de fragmentos, e o constructo “paisagem urbana”, gerado pelo suporte cinema, recontamina tanto a nossa visão (atual) quanto a nossa memória (virtual) da cidade, entre clichês, apagamentos e epifanias. Por sua vez, o vídeo expandido no campo ampliado das ruas pode gerar, mediante uma diversidade de operações signícas e pelo próprio dispositivo-projeção, não só experimentações em torno de questões anteriores da videoarte - bem como de suas possibilidades tecnológicas atuais -, mas também percepções estéticas mais variadas e um certo ambiente plural e relacional de experiências, diferente do silêncio da sala escura de cinema ou do cubo branco das galerias e museus.

A crescente difusão dos aparatos de projeção em larga escala permite também que o vídeo no espaço público esteja em plena experimentação no mundo. O acesso mais amplo aos meios de produção e circulação do audiovisual e suas novas mídias, bem como as apropriações da cultura do remix e do *veejaying*, também catalisam essas práticas. No entanto, hoje vemos os projetos mais sofisticados de *videomapping* a céu aberto promoverem, em geral, marcas e eventos, através da retórica do espetáculo tecnológico, nos maneirismos *high tech* das si-

mulações volumétricas modeladas em 3D. No Rio ainda são poucas as experiências de artistas com o vídeo na interface com as ruas e, nesse sentido, Vide Urbe responde a certas demandas como uma plataforma colaborativa para projetos de videointervenção. A idéia é incentivar trabalhos capazes de criar novas visibilidades sobre a cidade através dessa linguagem e de seus híbridos, entendendo a paisagem como rede de trocas, pensamento, transformações, tensões, e de atravessamentos estéticos e políticos contemporâneos.

Conceber o Vide Urbe foi um desejo também inspirado por uma pesquisa artística que desenvolvo desde 2003 - com o vídeo expandido em superfícies alternativas ou aliado à performance, bem como nos territórios mais abertos, coletivos e colaborativos da cidade. Somando outros tantos desejos, tenho buscado articular contextos cada vez mais colaborativos, que viabilizem e difundam propostas de artistas, coletivos e de outros atores nesse campo, apostando na sua potência em criar novos atravessamentos nas artes contemporâneas e diálogos poéticos entre o vídeo, o público e a cidade.

Nessa primeira edição, convidei dois artistas veteranos - Eder Santos e Simone Michelin -, que inclusive já haviam realizado trabalhos em interface com o espaço público carioca, e dois jovens artistas - Chico Jofilsan e João Penoni -, que iriam ter essa experiência pela primeira vez. Propus a cada um deles um lugar diferente no espaço aberto da cidade. Ao longo de uma semana, entre as zonas sul, centro e norte do Rio, quatro projeções se instalaram em espaços públicos, criando novos lugares para o vídeo, em conexões poéticas com temas e questões diversas da cidade.

Durante as noites de intervenções coletivas, que seriam apenas para testes de projeção, buscamos integrar iniciativas artísticas afins e também a participação criativa dos alunos das Oficinas Vide Urbe, recém-formados pela Oi Kabum! - Escola de Arte e Tecnologia e moradores de diversas comunidades populares cariocas. Os jovens participantes, dois deles trabalhando no projeto como monitores, formaram o coletivo Vide Urbe/ Oi Kabum!, e mixaram coletivamente uma série de vídeos criados a partir de seus percursos pela cidade. Também participaram com projeções nas três últimas locações da mostra os coletivos Filé de Peixe e Estética Central, e os artistas Julio Lucio e Bernardo Marques, também pensando esses espaços e atuando numa parceria estimulante e generosa com o projeto. Outra plataforma que se somou ao nosso roteiro foi o Passeio Completo, que propõe as bicicletas como meio de circulação do público pela cidade e por seus tantos eventos culturais.

O projeto Vide Urbe foi selecionado pelo Programa Oi de Patrocínio Cultural Incentivado, e assim contamos com o patrocínio da Oi, da Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro, através da Lei de Incentivo à Cultura do Estado do Rio de Janeiro, e com apoio cultural do Oi Futuro- parcerias que foram essenciais para a concretização desse primeiro formato da mostra.

O processo de curadoria da mostra Vide Urbe teve início num primeiro mapeamento de superfícies projetáveis, desenvolvendo-se em seguida em contato com artistas, produtores e colaboradores. Atuei numa linha de interlocução entre artistas e o contexto urbano da mostra, sendo minha proposição a de um trabalho de videointervenção, considerando as singularidades de sua locação no espaço público carioca. Uma contingência importante nesse primeiro processo de produção foi a negociação das áreas de projeção (empenas ou fachadas de edifícios), que deveriam ser autorizados tanto pelos seus proprietários ou dirigentes, como pela prefeitura do Rio por meio de seus órgãos responsáveis, com exceção da UERJ, que tinha sua própria prefeitura. Mantendo o calendário da mostra, em face dos prazos de tais (de)liberações, e dentro de tais limites, não foi possível a realização de obras de cunho estritamente *site-specific*. Nesse contexto, aos artistas coube o desafio de, em curto tempo, criar ou articular projetos que, de alguma forma, se orientassem em torno de temas referentes às locações viabilizadas.

Ainda que desenvolvida *a priori*, a instalação da imagem e de seus dispositivos, exposta ao contato com o público transeunte durante algumas horas, propiciou algumas vivências e redesenhos momentâneos da paisagem (discursiva e sempre em construção) da cidade. Nos textos contidos neste livreto, busquei dar um enfoque especial nas associações entre os trabalhos e sua presença no contexto atual da cidade. Das relações entre a imagem e sua temporalidade, às tensões poéticas com o suporte-superfície ou sua assimilação pela paisagem em relações de continuidade, também ocorreu o encontro, deflagrado numa espécie de extracampo circunstancial ao vídeo - o maquinário de luz; uma concentração transitória de pessoas vivendo novas sociabilidades em redes inusitadas de convívio e de conversa; a situação da cidade nessa interseção de tantas derivas e as conexões possíveis entre os imaginários emergentes do Rio. Que o Vide Urbe seja sempre, assim como a cidade já é, por si só, um convite à imaginação, à reflexão crítica e às suas múltiplas e livres formas de ocupação.

**Moana Mayall, idealização e curadoria independente**



# Dogville, de Eder Santos

## Cuidado com a imagem. É ela que domestica você.

[Vídeo criado em parceria com Andre Hallak, Leandro Aragão e Ana Beatriz Moraes]

“Sei o que digo porque moro em uma rua um pouco deserta e as pessoas levam seus cachorros para passear. O que ouço de minha janela é espantoso. É espantoso como as pessoas falam com seus bichos. Isso inclui a própria psicanálise. A psicanálise está tão fixada nos animais familiares ou familiares, nos animais da família, que qualquer tema animal... em um sonho, por exemplo, é interpretado pela psicanálise como uma imagem do pai, da mãe ou do filho, ou seja, o animal como membro da família. Acho isso odioso, não suporto.”<sup>1</sup>

*Carve Canem* (em latim, “cuidado com o cão”) - além de título de um vídeo anterior de Eder Santos (2004), é a inscrição antiquíssima, encontrada nos destroços de Pompeia, que já indicava a companhia dos cães como mediadores de segurança do homem, velhos índices também de sua vida sedentária. O cachorro era desenhado de forma assustadora, alertando qualquer incauto transeunte que ali vagasse, com ou sem intenções escusas. A advertência, até hoje comum em placas e portões, remonta também aos períodos pré-históricos em que os lobos foram se tornando (*canis familiaris*).

No imaginário midiático atual, os cachorros - mais simpáticos e apaziguados - habitam desde propagandas de ração às de serviços gratuitos de internet. E, segundo pesquisas de marketing, essas imagens são apontadas - assim as de bebês-, como as mais capazes de cativar os afetos do público. Além disso, são figuras populares nos quarteirões da zona sul carioca, e uma fonte generosa de metáforas humanizadas, positivas ou negativas.

Convidado a participar da mostra com um trabalho de vídeo que habitasse a ampla fachada entre uma instituição cultural (o Oi Futuro em Ipanema) e a rua (Visconde de Pirajá, habitada pela classe média alta carioca e por milhares de cachorros de apartamento), Eder Santos optou por ressignificar Dogville - que já havia sido exposta, dentro de televisores, como videoinstalação em galerias e feiras de arte nacionais e internacionais.

No lugar do limite entre o pensamento e o não-pensamento - o que separa o homem do animal<sup>1</sup> -, a sedução fácil pela imagem de animais

---

1 DELEUZE, Gilles. In *O Abecedário de Gilles Deleuze*. “Fica-se no limite que separa o pensamento do não-pensamento. Deve-se estar sempre no limite que o separa da animalidade, mas de modo que não se fique separado dela.”

“humanizados” (desterritorializados/ reterritorializados). Os quatro personagens na projeção são de fato exemplares dóceis e bem cuidados, muito distantes do devir animal deleuziano. Quais os espelhamentos entre esses *canis* familiares e nós, humanos, rendidos, “por livre arbítrio”, a outras tantas redomas mentais, culturais e sociais?

O vídeo consiste numa sequência em *loop* de quatro cães, numa espécie de “presente cíclico”, com poucos cortes e elipses, demonstrando também que os mesmos estavam num certo limite espacial, cuja barreira transparente era revelada pelo toque de alguns deles sobre o vidro. No entanto, não são animais selvagens, que se insurgiriam com agressividade contra o vidro, lutando por liberdade. São *canis familiaris*, animais mais próximos do ser humano, e acostumados com os limites de um certo território (domado/ doméstico).

Na rua, grande parte do público foi pega de surpresa. A empatia com a imagem era quase instantânea, atijando a imaginação de quem passava e estranhava sua dimensão, e alguma identificação mais estreita com quem levava seu cachorrinho. Para outros espectadores, segundo me relataram na mesma noite, alguma frustração, dadas as sérias expectativas de uma intervenção “mais site-specific”, ou que trouxesse à tona uma relação “mais crítica” com a cidade. Esse lado da repercussão de Dogville faz Eder lembrar o impacto que teve sua obra Fever, instalada na fachada de um hotel no Leblon, e divulgada como “um termômetro virtual que medirá a febre da cidade do Rio de Janeiro, transformando pétalas de rosas brancas em vermelhas”<sup>2</sup>.

O vermelho dessa febre era dosado a partir de números estatísticos de casos de violência na cidade do Rio de Janeiro, dado que incomodou muito os donos do hotel, fazendo com que o artista ocultasse os reais diagnósticos da febre carioca. Dois anos depois, Eder opta por mostrar dóceis cachorros carismáticos, presos momentaneamente numa “caixa-arquitetura” gigante, domesticando os tantos olhares em trânsito. “Não me deixaram colocar os assaltantes, então eu coloquei os cachorros”, brincou Eder.

Mas aqui, *cave canem* tornou-se *cave imagon*: o perigo é a imagem que facilmente me seduz e anestesia. Numa certa linha de continuidade na obra de videointervenção de Eder, expor dessa vez os cães de Dogville me pareceu também uma resposta às recorrentes censuras sobre a potência do discurso mais político e insurgente da arte pública. Os cachorros não me fazem pen-

---

<sup>2</sup> *Fever*, de Eder Santos, participou do Projeto Lumen, com curadoria de Paulo Reis, em 2009.



sar sobre questões de segurança ou violência na cidade. Num comentário em que se traduz alguma autêntica ironia, o artista expôs o seu próprio campo de experiências com a videoarte no espaço público carioca. Em sua cidade natal (Belo Horizonte), Eder também brinca de povoar a paisagem urbana com suas imagens, à espreita de algum mundo, alguma poesia.

Sobre Dogville na rua, diz o artista: “O cachorro está preso na imagem. Ao mesmo tempo, a gente sabe que ele está preso apenas pela imagem, mas quem fica preso é quem está do lado de fora”. O espectador é capturado pela imagem, num contexto diferente da publicidade ou da TV. Sucedem-se os planos dos cães, mas sem mensagens ou outros vetores para esse olhar que está ali de passagem. Aludindo tanto à cidade dos cachorros em que Ipanema se tornou, quanto à cidade-cativeiro do filme de Lars Von Triers, Eder também provoca, com esse enigma, a questão do lugar do vídeo no campo ampliado da urbe, já saturado por outras inserções imagéticas. Outra referência visitada por Eder é a pesquisa do biólogo Rupert Sheldrake<sup>3</sup> sobre o dom telepático dos cães e sua capacidade de saber quando seus donos estão voltando para casa. Nessa ótica, é possível afirmar que foram os homens igualmente domesticados (sedentarizados) pelos cães, guardiões de sua dispensa e de outros bens: estes é que demarcaram de certa forma o espaço cativo humano, seu próprio lar, dócil lar, e não o oposto.

É nesse ponto mesmo da “domesticação” do olhar - quem domestica quem? - que a escolha da figura do cachorro aponta a estratégia do artista. Não são os cachorros que são soltos na rua, e sim a situação que em geral temos em casa - a entrega (adesão) do olhar às imagens em movimento da TV -, em fragmentos que se deslocam para outros contextos perceptivos.

Os cães na projeção e o tema da domesticação ou “docilização” me fazem pensar a velha questão: será que a arte solta na rua estaria realmente livre do contexto institucional? Projetada sobre a fachada de um centro cultural, além do aspecto da nova dimensão que os cachorros adquirem na projeção, Dogville evoca outras metáforas possíveis para o cachorro, e para a própria interface arquitetura (um outro *domus*) e o contexto atual - dos tantos “filtros institucionais” - para a arte pública na cidade. Dogville reflete acima de tudo uma “cidade de imagens”.

---

3 SHELDRAKE, Rupert. *In Dogs that Know When Their Owners Are Coming Home*. Crown Publishers, 1999, hardback edition. Three Rivers Press, paperback edition, 1999.



# Janelas Habitadas, de Chico Jofilsan

## O público está em trânsito, e é nesse fluxo que ele habita a rua.

(...) Mas mesmo sendo identificada com o feminino e o doméstico, a janela oferece fuga ao lar sem dele precisar sair. É a circulação da rua sem seus perigos. É contato, intercâmbio, economia. “Não saber e ficar e não ver e continuar, é o que se chama esperança”. Princípio de organização social e política, a janela é menos o limite do que o limiar. Marca o ponto em que se tocam o próprio e o alheio, o espaço e o tempo. Verdadeiro quadro genealógico, a janela acena com o firme mas também com o fluido, embaralhando frases e efeitos capazes e conseqüentes com diferenças efêmeras e irrelevantes.<sup>1</sup>

Chico Jofilsan revestiu com Janelas Habitadas a empena de um grande edifício garagem na rua das Marrecas, humanizando e fazendo “sonhar” um prédio habitado, no seu dia a dia, apenas por carros. Numa locação no centro da cidade, voltada para os Arcos da Lapa e com a agitação típica de um sábado à noite, a projeção pôde ser observada de pontos diversos desse corredor cultural.

No centro do Rio, dominado por prédios empresariais e funcionais, os carros abarrotam as ruas e também ocupam edifícios garagem, com grandes elevadores customizados para automóveis. Por outro lado, há também os muitos “vazios” disfuncionais - prédios abandonados e, por isso mesmo, reivindicados por uma série de movimentos sociais pelo direito à moradia, como as ocupações coletivas dos ativistas sem teto. Além disso, não muito longe dali, alargam-se atualmente os desertos provisórios e planejados das obras olímpicas, timbradas como novo projeto de “revitalização” da cidade, embora o enfoque não aponte para os fluxos vivos humanos que já habitam anteriormente esses espaços, articulando neles tanto a sua subsistência como as suas subjetividades - a exemplo de comunidades tradicionais como o Morro da Providência, com várias casas marcadas para remoção, à revelia de seus moradores e desconsiderando mais de um século de história, cultura e resistência dessa ocupação.

---

1 ANTELO, Raul. Introdução de *A alma encantadora das ruas, de João do Rio*

Na Lapa, a revitalização pela via do entretenimento - com mais bares que lares em seu “corredor cultural” -, oferecendo a programação de escape ao cotidiano dos escritórios do centro e Cinelândia. E também as boemias mais ecumênicas do Rio, onde se misturam o *mainstream* e o alternativo, o som erudito, os *pops* e o *noise*, ponto de encontro entre todas as zonas da cidade, da crescente visibilidade turística, das fantasias para todos os gostos, os *rendevous* e outros encontros fortuitos.

É nesse meio que Chico propôs, através da linguagem da animação somada a cenas de vídeo captadas em seu próprio ambiente caseiro, habitar a empena de um prédio frequentado por carros. São micro-narrativas visuais com recortes do cotidiano e do onírico, como quando, por exemplo, uma planta enorme vai crescendo e habitando esse mesmo espaço, e parece bem vinda para os moradores imaginários, que apenas retiram as folhas que obstruiriam sua visão do exterior.

A projeção combina cenas em vídeo e animações sem uma narrativa sequencial, deixando o transeunte livre para absorver cada cena do filme como uma micro-história. O espectador, em trânsito, pôde então acompanhar alguns trechos, ou todo o ciclo narrativo em *loops*, sobre a arquitetura, de pontos de vista diversos na Lapa. O suporte dessas “histórias” são as superfícies vazias do concreto, mas, nesse caso, o vídeo pode criar também um lado de dentro por alguns momentos, uma certa interioridade para esse objeto em questão, o prédio inabitado. Nesse sentido, a projeção tem a capacidade de simular uma vida em movimento através dessa “pele” ou interface concreta, efeito buscado na grande maioria dos projetos de *videomapping* ou mesmo os de realidade aumentada.

Olha-se para a imagem em movimento, e imerge-se em sua temporalidade própria. Mas há outras temporalidades e ritmos em torno. Outras imagens. O espectador está em trânsito. E de repente é interpelado pelo vídeo. Cativado pela imagem, ele também pode reparar mais no seu entorno. Como habitar e ainda produzir experiências cognitivas ou afetivas nesse espaço já expandido por tantas outras camadas sensoriais? As intervenções urbanas ocupam ambientes já aparentemente decifrados por quem os vive rotineiramente, quando, no entanto, sempre há mais o que decifrar e reinventar...

Próxima ao Passeio Público, situada num ponto histórico setecentista do Rio, e através do tema das janelas, a obra também evoca um tempo em que essas eram as interfaces privilegiadas de interação entre o privado e o público. O projeto da construção do jardim do Passeio, inclusive, foi inspirado no desejo de uma bela moça que morava nessa área; ouvido ao pé de sua janela pelo engenheiro que tempos depois pôde materializá-lo. Por esse e outros episódios, o Rio se tornou conhecido como uma “civilização janeleira”.





## Circuito, de João Penoni.

### O que pode um corpo (animado e projetado) no espaço?

Circuito situou o corpo acrobático do artista na superfície concreta da empena de uma casa noturna na Lapa, transformando-a numa espécie de portal para um passeio por diversas áreas do Rio e de outros recantos, guiado por uma figura meio real e meio fantástica. Bem distantes topográfica e esteticamente, as paisagens no vídeo se revezam entre urbe e natura, numa narrativa circular, também sugerida em seu título, e que é típica das construções mitológicas. Além das metamorfoses da figura, outro dado narrativo é a sua desconstrução ou desvelamento, quando expõe a montagem e a desmontagem das barras para acrobacia, antes e depois de seu *parkour* imaginário pela cidade. A imagem em movimento também se decompõe e se reconstrói através da interferência quase artesanal sobre as fotografias.

A animação de fotos, segundo Penoni, permite conservar características próprias desse suporte, com efeitos de transição diferentes das séries de fotogramas do vídeo ou do cinema. Em grande parte fiéis ao movimento do corpo do artista, os movimentos são entremeados por seus próprios rastros através da longa exposição à luz, no processo minucioso de captação de cada fotografia. De corpo presente no vídeo, em alguns momentos o artista acrobata também reinventa seus próprios movimentos, através da combinação fluida de técnicas de vídeo e animação, analógicas e digitais.

Na medida em que era observado de diversos pontos de vista, o quadro do vídeo, seguindo o contorno da empena, pôde também ganhar molduras distintas na paisagem urbana, justaposições, sobreposições, fusões etc. - *assemblages* possíveis somente através de um olhar em trânsito. Imagens capazes de liberar a fabulação, por deslocar esse olhar que pode passar, mesmo que apenas rasante, para outro mundo-imagem que não o dominante ou utilitário do cotidiano da cidade.

Quando Foucault cita o cinema ou o teatro como exemplos de heterotopias<sup>1</sup>, são estes exemplos intermediados por um espaço intervalar e fecha-

---

1 FOUCAULT, Michel. Espacios Diferentes.

do que cria certas condições (e regras) para a imersão nesse outro “lugar incompatível” com o real, como, por exemplo, a arquitetura e ambientação das salas escuras. Projeções digitais de vídeo, por sua vez, vêm se tornando cada vez mais frequentes nos chamados “espaços públicos”, em meio aos olhares gerais - e desprevenidos - de espectadores em trânsito. Quando se cria esse lugar no espaço heteróclito da cidade, somam-se lugares outros, por novas condições e descondicionamentos.

Numa noite de segunda-feira na Lapa, a projeção da obra de Penoni, ainda que em larga escala, estava mais próxima da calçada e de quem passava por ali. Sem concorrer os burburinhos do fim de semana, o vídeo pôde criar um campo de experiências diferente do que aconteceria numa galeria, reunindo não só artistas e atuantes desse circuito, como também equipe da mostra, os ciclistas convidados pelo Passeio Completo, além de transeuntes, trabalhadores da área e moradores de rua, que pararam ali para compartilhar dessa mesma coletividade instantânea. Fora da agenda mais comum nas noites da Lapa, Circuito pôde criar um movimento inusitado de encontro. Esse público, ao mesmo tempo esperado e inesperado, reuniu indivíduos e grupos a princípio desconectados, que puderam se tornar visíveis uns para os outros, e estabelecer diálogos, perguntar e manifestar suas impressões sobre o trabalho com o artista e coespectadores.

As grandes cidades são favoráveis à distração que chamamos de deriva. A deriva é uma técnica do andar sem rumo. Ela se mistura à influência do cenário. Todas as casas são belas. A arquitetura deve se tornar apaixonante. Nós não saberíamos considerar tipos de construção menores. O novo urbanismo é inseparável das transformações econômicas e sociais felizmente inevitáveis. É possível se pensar que as reivindicações revolucionárias de uma época correspondem à idéia que essa época tem da felicidade. A valorização dos lazeres não é uma brincadeira. Nós insistimos que é preciso se inventar novos jogos.<sup>2</sup>

Da temporalidade interior (automática) do caminhante urbano até a vivência da temporalidade própria do vídeo, vivia-se uma possível situação de desvio das rotas programadas dos transeuntes, a partir da qual o olhar podia ter uma duração, também compartilhada com o ritmo próprio da cidade. Nesse sentido, Circuito pôde ser experimentado como cápsula de tempo: fluxo de tempo “virtual” atravessando o fluxo real de toda a trama de movimentos em torno da paisagem.

---

2 DEBORD, Guy. *In Potlatch*, n. 14, novembro 1954



Tendo o artista realmente vivido suas acrobacias, exposto assim em tantos lugares abertos da cidade, inclusive na Praça Marechal Floriano, na Cinelândia, seu trabalho, quando devolveu corpo e paisagem para a cidade na projeção, me fez refletir também sobre a normatização dos corpos em movimento no espaço urbano. Ao andarmos “retilinamente”, e de preferência com um rumo e ritmo definidos, estamos, por assim dizer, seguindo uma normalidade no tráfego pedestre. Onde pressupõe-se essa espécie de manual coreográfico social, introjetado nos indivíduos, a dança ou o movimento inusitado e performático entram de imediato no mundo das atrações, onde subentende-se, antes de tudo, a “proposta” de ser assistido por um espectador (passivo ou “interativo”) - também regra desse manual hipotético, e que pode envolver mais uma vez a concessão das autoridades para ocupar o chamado “espaço público”.

Por outro lado, é interessante observar como essas atuações “espetaculares” do corpo são apropriadas e reinventadas por vários “habitantes cotidianos” do espaço público, a exemplo dos tantos vendedores ambulantes no centro da cidade, no teatro do embate corpo a corpo pela sobrevivência, e outros jogos de cintura do subemprego no Brasil. Outros exemplos interessantes são as *jams* de contato e improvisação ao ar livre e a arte do deslocamento dos *parkours*, que vão fundo na interface corpo-cidade. Quais as possibilidades e limites desses potentes “corpos *detournements*”, na transgressão dos automatismos dos movimentos humanos pela cidade?





# Fogos de Artifício, de Simone Michelin

## Atenção. Você não tem uma só opção.

A cidade e o espaço público são campos de investigação muito presentes na trajetória artística de Simone Michelin. E o vídeo, um meio estético expressivo para articular dados interdisciplinares e ativar questionamentos semióticos, políticos e tecnológicos. Projetada sobre uma das empenas do campus da UERJ, no Maracanã, voltada também para as comunidades da Mangueira e Parque Candelária, Fogos de artifício fez acender um diálogo poético em combustão, conectando imagem, informação e dois espaços bem próximos, porém díspares na geografia social carioca.

“A utopia de parte das vanguardas clássicas pensava ser possível constituir um espaço urbano absolutamente tomado pela lógica construtiva, a lógica do projeto: planejado pelo urbanista, pelo arquiteto e pelo artista. Porém, o que se estabeleceu foi um caos descontrolado, pulsando num ritmo abstruso orquestrado pela lógica capitalista, e neste contexto, como e que tipo de arte poderia vir a constituir uma intervenção significativa na cidade? É possível, ainda, interferir no espaço visual da cidade de modo a resgatar, recuperar vínculos afetivos (de valor), reestruturadores da dimensão humana da existência?”<sup>1</sup>

É para esse campo que a artista, também teórica, direciona seu trabalho de arte pública - espaços que definiu como “zonas polisensoriais”, dos territórios urbanos já frequentados por diversas mídias, até o ciberespaço como novo espaço comunitário contemporâneo. Já sendo a paisagem urbana um *locus* contaminado por múltiplas interferências, intervir sobre seus espaços também significa interagir com uma miríade de discursos de poder e seus imaginários emergentes. Predominantemente, experimentamos o espaço público como um grande mercado a céu aberto, repleto de imperativos publicitários. Por outro lado, quando se propõe a inserção de imagens ou mensagens de “código aberto”, transgredindo o apelo ao consumo, transita-se por estéticas e campos semânticos capazes de desanestesiarem olhares e criar espaços outros<sup>2</sup>.

---

1 MICHELIN, Simone. *In Zonas Polisensoriais: Estruturação sensível do espaço urbano*. (Pesquisa da artista sobre arte pública, as tecnologias de representação e a produção do espaço urbano) <http://www.simonemichelin.com/sm/mmm/tx01por.html>

2 FOUCAULT, Michel. *In Espacios Diferentes*. “Tercer principio. La heterotopía tiene el poder de yuxtaponer en un solo lugar real varios espacios, varios emplazamientos que son por sí mismos incompatibles.”

No caso da I Mostra Vide Urbe, a videointervenção em larga escala suscitou para Simone, de imediato, a tomada de um território dominado pelas macrogravuras publicitárias. Mais comuns na forma de *outdoors* impressos, atualmente a linguagem do vídeo expandido também tem sido apropriada pelo mercado em projetos sofisticados de *videomapping* ao ar livre. Vejo Fogos de artifício também como um contraponto a essa tendência. As imagens, a um só tempo, geram e comentam uma certa alquimia em contraste. As técnicas de modelagem 3D foram usadas para sintetizar visualmente moléculas de substâncias entorpecentes, que pulsam em movimentos circulares, ora aglutinando-se, ora espalhando-se pelo espaço, como fogos de artifício. “A cena é interrompida por acontecimentos, transformando-se numa gigantesca tela de anúncios publicitários insólitos”, descreve Simone.

Onde funciona o campus da UERJ, existia, até a década de 1960, uma favela chamada de Esqueleto, removida após ter ocupado o entorno e própria estrutura (disfuncional) de um hospital público em construção - abandonado pelo próprio Estado. Hoje em dia, é o terreno de uma universidade pública - e sua comunidade acadêmica - a contemplar uma outra comunidade, muito tradicional e popular, embora marginalizada: a Mangueira, ambiente de resistências e de produções culturais intensas através dos tempos, das antigas heranças afrobrasileiras ao samba, às inspirações estéticas de Helio Oiticica e o funk. Como tantas outras favelas do Rio, é também alvo da guerra contra o narcotráfico, intensificada com a instalação da 18ª UPP em seu território.

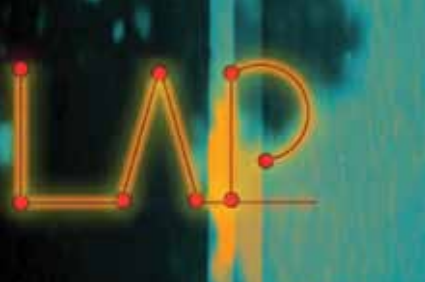
Ainda hoje, os fogos de artifício fazem parte do imaginário da cidade, de formas especialmente diversas. Se, nos grandes *réveillons* praianos, celebram a virada do ano, ou gols do Flamengo em todas as zonas da cidade, nos morros cariocas são também sinalizadores de advertência típicos do universo do tráfico de drogas, indicando, por exemplo, a entrada de policiais na comunidade. Através da simulação em 3D, Simone abstrai a imagem do “inimigo público” (as substâncias entorpecentes e seus princípios ativos), numa representação gráfica de suas formas microscópicas.

Num outro momento, um personagem virtual sombrio aperta o gatilho contra alguns desses modelos moleculares das drogas, revelando certa

ironia: será realmente possível erradicar para sempre esse “terrível problema” da face da Terra? Existe uma só opção para pensar sobre isso?

O assunto é complexo, e exige ser pensado e discutido amplamente, por toda a teia viciosa de relações e de conflitos que o mesmo constrói na cidade há décadas. No terreno do proibido, a leitura sobre o significado dos grafismos que explodem como fogos de artifício na obra de Simone também precisaria de uma tradução a partir do texto da artista, ou de um cientista. Sem essa decodificação, para os espectadores em geral, as partículas estouram na superfície urbana apenas como imagens-artifício, assim como, durante um certo tempo, mantiveram-se protegidos os códigos dos traficantes e de seus mensageiros “fogueteiros”. Entre a esfera acadêmica e científica da UERJ e o terreno relegado por certa divisão internacional do trabalho a exercer os papéis desse mercado marginalizado, Simone cria também uma série de mensagens textuais, propondo uma outra visão, nas entrelinhas dos maniqueísmos, tanto dos noticiários policiais quanto dos anúncios da publicidade. É também no território das macrogravuras publicitárias de um capitalismo lotérico e pró-acúmulo, que a artista anuncia para o público uma alternativa ética possível: “Atenção. Pense nisso: ao invés do modelo onde um leva tudo, um modelo onde todos ganham. Acredite que é possível.”





## Noites de intervenções coletivas

Vide Urbe também se associou a outros projetos em torno da experimentação do vídeo e das intervenções urbanas, viabilizando suas ações no contexto da mostra e potencializando suas propostas a partir do contato com o público no espaço aberto da cidade. Participaram da I Mostra Vide Urbe, durante as noites de intervenções coletivas:

**Coletivo Vide Urbe/ Oi Kabum!** (Adrizia Muniz, Ana Moura, Bruno Callado, Degê Ribeiro, Daniel Matil, Flavia Viana, Gabriela Pimentel, Igor Laurentino, Jefferson Arcanjo, Rafael Galo, Ricardo Aleixo, Tatiana Martins, Vinicius Ladeira, Yago Furtado) :: As oficinas experimentais Vide Urbe revelaram a arte dos alunos formandos da Oi Kabum! - Escola de Arte e Tecnologia, que participaram como o coletivo Vide Urbe/ Oi Kabum!, de todas as três noites de intervenções coletivas da I mostra Vide Urbe. Os monitores Jefferson Arcanjo e Rafael Galo decidiram usar *joysticks* como controladores de mídia mais amigáveis, incluindo também o público que passava por ali, num jogo caleidoscópico de interferências em tempo real sobre as imagens.

“Cada cabeça, um mundo. Em cada olhar, uma cidade.” A visão de uma mesma cidade se faz então de infinitos pontos de vista. Vide Urbe, em latim, quer dizer “veja a cidade”: como você vê a sua? Esse foi o tema guia das oficinas Vide Urbe, que incluiu a produção artística de alunos recém formados na Oi Kabum! - Escola de Arte e Tecnologia. Experiências pessoais ou compartilhadas, a partir do próprio cotidiano dos participantes e de seus percursos dentro do Rio, foram a matéria-prima para a criação de vídeos recombinados ao vivo, em projeções coletivas ao longo da semana da mostra Vide Urbe.

**Portal Central>Lapa, Estética Central - Festival de Mídias Móveis** (Coordenação: Emanuel de Jesus/ Manu) :: Seleção de vídeos realizados em oficinas abertas na Estação Central do Brasil. Também colaborou através de seu Núcleo Móvel para a captação de imagens nas oficinas Vide Urbe. Localização: edifício garagem Marrecas, Centro, com visibilidade entre rua Evaristo da Veiga, Lapa e arredores.

Estética Central é um festival que teve início em 2009 e foi criado com a intenção de promover o uso de tecnologias mais acessíveis à população e oferecer inúmeras possibilidades criativas encontradas nas mídias móveis através de celulares e de pequenas câmeras de vídeo.

<http://www.esteticacentral.com.br>

**Sessão Pirata #28: Urbe Muda, Coletivo Filé de Peixe** (Alex Topini, Felipe Cataldo e Fernanda Antoun) :: Exibição pública de seleção de videoartes originalmente sem áudio, com uma hora de duração, sem divulgar previamente o seu conteúdo, sem pedir autorização aos autores, nem sequer informá-los. O conteúdo de cada Sessão Pirata é divulgado posteriormente, no site do coletivo Filé de Peixe. Locações: edifício garagem Marrecas, Centro, com visibilidade entre rua Evaristo da Veiga, Lapa e arredores, e casa Alto Lapa, na travessa Mosqueira, com visibilidade entre Lapa e Passeio Público.

Desde 2006, o coletivo Filé de Peixe realiza ações de intervenção urbana com base no audiovisual e projetos de ocupação artística em espaços não convencionais. Desde 2009 desenvolve o projeto Piratão, que, ao modo e preços praticados pelos camelôs piratas dos grandes centros urbanos, comercializou mais de 4.300 vídeos de autores clássicos e recentes, da produção videoartística nacional e internacional. O Piratão é uma prática artística que investiga e simula a economia informal e pirata como situação para inserção, visibilidade, acesso e circulação a trabalhos de videoarte. [www.coletivofiledepeixe.com](http://www.coletivofiledepeixe.com)

**Apropriação Marginal, de Bernardo Marques** :: Intervindo com vídeo e *videomapping*, a performance propõe ressignificar a fachada do prédio da UERJ, lembrando apropriações anteriores, como o fato de esse mesmo terreno ter sido anteriormente habitado pela Favela do Esqueleto, removida nos anos 1960 pelo governo Carlos Lacerda. Utilizando estéticas ditas marginais, como *tags* de pixação, além de texturas de materiais usados na construção de barracos em diversas favelas do Rio, realizou manipulações plásticas ao vivo sobre mesa de luz em maquete estrutural da fachada do prédio. Locação: campus UERJ Maracanã, com visibilidade entre Maracanã e Mangueira.



Vj desde 2008, Bernardo alia temáticas da cultura visual brasileira e latina a seu trabalho, que já foi exibido em festivais como MoLA, RDesign Sudeste, Enearte, MacacuCine, Verão da Cultura (Parque Lage, Rio de Janeiro) e outros. Atualmente pesquisa a viabilização de intervenções urbanas em patrimônios tombados, utilizando novas tecnologias como realidade aumentada e projeções mapeadas em estruturas arquitetônicas.

<http://cargocollective.com/bernardomarques>

**Fecundation, de Julio Lucio** :: Nesta videoinstalação o usuário interage com 3.000 espermatozoides virtuais que perseguem sua sombra pelo chão, e fecundam-na. Quando os usuários somem, os espermatozoides se vão, escondendo-se nas paredes, esperando novas sombras para fecundar. Locação: campus UERJ Maracanã, no teatro Odylo Costa Filho.

Julio Lucio é um artista que cria projetos de arte e tecnologia, para que as pessoas possam jogar, interagir e se divertir. A partir de acontecimentos e avanços tecnológicos cria trabalhos de arte que buscam mostrar ao público como a tecnologia funciona e pode representar o comportamento da matéria e do universo.

<http://www.juliolucio.com>

## **Passeio Completo**

Para ver Circuito, de João Penoni, na Lapa, foi organizada uma pedalada coletiva em forma de circuito, entre o Catete e Centro do Rio.

O Passeio Completo é uma festa sobre duas rodas, um bloco de rua ciclístico, não necessariamente carnavalesco. A bicicleta tem uma velocidade e uma escala que permitem curtir diversos visuais e locais espetaculares da cidade numa tarde ou noite, também como alternativa viável aos carros.

<http://www.passeioCompleto.com/>

# Créditos

Artistas convidados

**Eder Santos**

**Simone Michelin**

**Chico Jofilsan**

**João Penoni**

Artistas e coletivos parceiros

**Bernardo Marques**

**Estética Central**

**Filé de Peixe**

**Julio Lucio**

**Passeio Completo**

Coletivo Vide Urbe/Oi Kabum!

**Adrizia Muniz**

**Ana Moura**

**Bruno Callado**

**Degê Ribeiro**

**Daniel Matil**

**Flavia Viana**

**Gabriela Pimentel**

**Igor Laurentino**

**Jefferson Arcanjo**

**Rafael Galo**

**Ricardo Aleixo**

**Tatiana Martins**

**Vinicius Ladeira**

**Yago Furtado**

Idealização e curadoria independente

(pesquisa e textos)

**Moana Mayall**

Realização

**Fase 10 - Ação Contemporânea**

Coordenação de produção

**Nelson Ricardo Martins**

Produção Executiva

**Lisiane Mutti**

Oficinas Vide Urbe/arte educadora

**Moana Mayall**

Oficinas Vide Urbe/monitores

**Jefferson Arcanjo**

**Rafael Galo**

Apoio/ segmento educativo

**Oi Kabum! - Escola de Arte e**

**Tecnologia**

Assistente de curadoria

**Bia Pimenta**

Assistente de produção

**Monique Anny**

Design gráfico e webdesign

**Multistudium/Otto Kohlrausch**

Locações

**Oi Futuro Ipanema**

**Ed. Garagem Marrecas**

**Alto Lapa**

**UERJ, campus Maracanã**

Videomaker (concepção do DVD)

**Begué**

Montagem das projeções

**Visualfarm**

Fotógrafos

**Odir Almeida**

**Raimundo Bandeira de Mello**

Assessoria de imprensa

**Binômio Comunicação**

Apoio



site: [www.videurbe.com.br](http://www.videurbe.com.br) / contato: [videurbe@gmail.com](mailto:videurbe@gmail.com)

*Agradecemos aos patrocinadores, por acreditarem e tornarem possível o Vide Urbe, e a todos os nossos parceiros, apoiadores e colaboradores, que também ajudaram a materializar e fazer reverberar esse projeto na urbe carioca. A cada um que nos incentivou e nos inspirou de tantas formas, e a todos que estiveram presentes nas noites da mostra. Dedicamos um agradecimento especial ao Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, que cedeu a sua cinemateca para a realização da mesa redonda sobre a I Mostra Vide Urbe, realizada em 22/11/2011. Esse projeto é dedicado aos muitos Rios de Janeiros que não se limitam a uma só visão ou a um só desejo de cidade.*

*Sobre o DVD Catálogo - Considerando o formato de uma mostra dedicada às artes do vídeo, e o enfoque na arte em contato com o espaço público, concebemos o DVD catálogo como o produto final mais expressivo para conter conceitos e registros documentais da mostra Vide Urbe, também a partir da fala dos artistas, da idealizadora, dos jovens participantes das oficinas e do público em trânsito pela cidade. Concebido pelo videomaker e artista visual Begué, nosso DVD catálogo consiste em 4 minidocumentários, relativos a cada locação da mostra, através de um olhar em movimento pelas ruas, preocupado em observar cada trabalho por ângulos diversos, bem como os seus entornos e fluxos vivos/ humanos e a paisagem arquitetônica e tecnológica da cidade - seu extracampo e também sua cartografia momentânea.*

*Vozes em off no vídeo: **Bloco Ipanema** - Eder Santos, Moana Mayall, André Hallak **Bloco Centro** - Chico Jofilsan, Moana Mayall, Jefferson Arcanjo, Daniel Matil, Rafael Galo e Manu **Bloco Lapa** - João Penoni, Moana Mayall, Alex Topini, Julio Lucio, Daniel Matil, Ana Moura, Jefferson Arcanjo e Rafael Galo **Bloco Maracanã** - Simone Michelin, Moana Mayall, Bernardo Marques, Rafael Galo, Ana Moura e Julio Lucio **Filme Institucional** - Begué, Moana Mayall, Eder Santos, Chico Jofilsan, João Penoni, Simone Michelin, Bia Pimenta, Alex Topini, Manu, Jefferson Arcanjo, Rafael Galo, Bernardo Marques e Julio Lucio*

patrocínio



apoio cultural



realização



Oi

Coletivo Vide Urbe/ Oi Kabum!,  
Cada olhar, uma cidade



Apropriação marginal,  
de Bernardo Marques



Passeio Completo em Circuito

Estética Central nas oficinas Vide Urbe



Sessão Pirata #28: Urbe Muda  
Coletivo Filé de Peixe



Fecundation,  
de Julio Lucio



patrocínio



SOMANDO FORÇAS

SECRETARIA  
DE CULTURA

UM PROGRAMA DE  
INCENTIVO  
À CULTURA

apoio cultural



realização

fase 10  
AÇÃO CONTEMPORÂNEA