

Efeitos de presença em telas (móveis) urbanas

Tiago Ricciardi Correa Lopes

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Resumo

O texto aborda as relações entre a imagem e o espaço desde um ponto de vista que enfatiza a passagem do conceito de imagem enquanto modelo de representação da experiência ao de imagem como agente produtor de experiência. Parte-se do contexto atual, em que o exponencial aumento de interfaces gráficas nos ambientes cotidianos parece atingir um ponto de saturação que coloca em xeque, inclusive, a própria noção do que entendemos, hoje, por “tela” e, consequentemente, por “imagem”. Metodologicamente, o texto propõe apontar, através de um olhar ao mesmo tempo abrangente e genealógico, algumas tendências em distintos contextos estéticos que enunciam a imagem como uma superfície que não se deixa penetrar, que assume-se como um dispositivo ou como um ato performativo, substituindo a ideia de imagem como sinônimo de “representação” pelo princípio da imagem como presença.

Palavras-chave:

Telas. Presença. Representação. Espaço urbano. Dispositivos móveis

Introdução

Nunca estivemos tão cercados por telas – e, por consequência, por imagens – como na época em que vivemos. Elas estão por toda a parte: fixadas nas paredes de locais públicos e privados; apoiadas sobre as mesas de escritórios, cafés, restaurantes, salas de aula, salas de espera, salas de embarque ou de estar; suspensas a grandes alturas, como nas empenas dos edifícios, nos estádios de futebol e em concertos musicais; embutidas nos painéis de automóveis e também nos vagões do metrô. Neste cenário, a soma dos diferentes formatos e dos diferentes usos efetuados sobre os dispositivos técnicos de recepção e exibição imagética colaboram para produzir um vasto conjunto de novos ambientes “audiovisualizados”, isto é, que colocam no centro da experiência comunicacional contemporânea o consumo de imagens.

No que tange ao escopo deste trabalho, objetiva-se destacar os impactos e os efeitos decorrentes da expansão de telas dinâmicas – sobretudo as telas móveis e pessoais que nos acompanham em nossas rotinas diárias – sobre as formas de fabricar, consumir e, sobretudo, pensar as imagens.

A hipótese aqui formulada busca sustentar a ideia de que, como possível desdobramento da saturação imagética provocada pelo aumento de telas em nossa sociedade, a própria noção do que entendemos, hoje, por “tela” e, consequentemente, por “imagem” está sendo colocada em xeque. Neste cenário, buscamos perseguir um deslocamento conceitual acerca do enten-



dimento sobre a função social e cultural das imagens, enquanto signos que nos auxiliam no processo de mediação da experiência, para o entendimento do conceito de imagem enquanto ato performativo produtor de presença¹.

Metodologicamente, propõe-se, através de um olhar ao mesmo tempo abrangente e genealógico, apontar algumas tendências no campo estético que enunciam a imagem como uma superfície que demanda engajamentos outros por parte do espectador, os quais diferenciam-se dos modelos de consumo de imagens ditas tradicionais, e, por isso mesmo, produzem instabilidades na ideia de imagem como sinônimo de “representação”, fazendo emergir o princípio de imagem como agente produtor de presença.

Na primeira parte, são exploradas duas possibilidades de utilização de recursos audiovisuais em obras de instalação artística que apontam em direção ao conceito de imagem-dispositivo (DUBOIS, 2009): em primeiro lugar, são descritas técnicas que utilizam o potencial projetivo da imagem para gerar ambientes audiovisuais que envolvem o olhar do espectador; em segundo lugar, abordamos algumas estratégias de criação artística em que o caráter expositivo da imagem é usado como recurso para confrontar o olhar do espectador e produzir experiências de reflexão sobre a própria imagem.

Na continuação, avançamos sobre o estudo de interfaces audiovisuais urbanas, as quais apresentam-se acopladas e misturadas à materialidade dos lugares e dos corpos humanos. Trata-se de imagens que apresentam o potencial de “aderir” a quaisquer superfícies, seja através de painéis de LED, projeções mapeadas, pinturas de *trompe-l'oeil* ou realidade aumentada móvel.

Videoinstalações

A presença dos meios audiovisuais, em especial do vídeo, na produção artística contemporânea, aponta para estratégias de espacialização das imagens audiovisuais (DUBOIS, 2009) levadas a cabo por vários artistas, principalmente, através do uso dos recursos de projeção de imagens em diversos tipos de ambientes expositivos, indo desde as galerias de arte tradicionais até espaços não-convencionais de apresentação.

Tais processos de projeção audiovisual extrapolam em larga medida o dispositivo clássico de recepção cinematográfica – sala escura, espectador imóvel em seu assento, projeção vinda de trás, tela brilhante. A nosso ver, as instalações, sobretudo as videoinstalações e as instalações multimídia, apresentam-se como formatos privilegiados para o estudo dos efeitos de presença de imagens audiovisuais, visto que constituem lugares em que a imagem apresenta-se como um elemento, um objeto, que se projeta em direção ao espaço, modificando-o e sendo por ele modificada.

Para Dubois (2009), a ideia de instalação é mais ampla que o dispositivo de instalação propriamente dito (digamos, por exemplo, o espaço expositivo e os materiais que integram a obra) e, por isso mesmo, pode ser experimentada para além das noções de espaço, território e

¹ Tomamos de empréstimo o conceito de Hans Ulrich Gumbrecht (2010). Para o autor, “Uma coisa ‘presente’ deve ser tangível por mãos humanas – o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos. Assim, uso ‘produção’ no sentido de sua raiz etimológica (do latim *producere*), que se refere ao ato de ‘trazer para diante’ um objeto no espaço. Aqui, a palavra ‘produção’ aponta para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos ‘presentes’ sobre corpos humanos”. (2010, p. 13).

matéria. Neste sentido, a “instalação”, enquanto conceito, pode ser experimentada em algumas obras audiovisuais em que a imagem apresenta-se mais como estímulo sensorial - endereçado ao corpo como um todo e que coloca o espectador em uma condição de ativação física - do que como algo a ser interpretado cognitivamente. Com base nesta premissa, Dubois (2009, p. 204) sustenta a tese de uma “interiorização do princípio de instalação” que surge na medida em que o filme (ou qualquer obra audiovisual que remeta a essa ideia) seja pensado como um *lugar* (dotado de uma memória) ou como algo que se enuncia como uma *imagem-dispositivo*. (DUBOIS, 2004).

No campo das artes, a chegada do vídeo aos ambientes de instalação significou a possibilidade de incorporar elementos arquitetônicos adicionais ao espaço expositivo; elementos estes que significavam, sobretudo, uma ampliação da dimensão temporal das obras. Para Rush (2006) a imagem de vídeo permitiu a expansão do conceito de escultura, tornando-o mais fluido e ativo. Neste sentido, se a exploração do tempo já era um ponto central em várias obras de videoarte, as possibilidades tornaram-se ainda maiores com o emprego de recursos de vídeo nas instalações. A projeção com múltiplas telas (fossem telas cinematográficas ou telas de aparelhos televisores) foi, de longe, uma das estratégias mais exploradas. Para Dubois (2009), as telas múltiplas enunciam um princípio de transposição das formas temporais do cinema, em especial daquelas tributárias das técnicas de montagem, para uma disposição espacial no ambiente expositivo, seja o da galeria de arte ou outro.

Deste modo, a sucessão temporal que efetua-se na montagem cinematográfica é encenada por princípios de simultaneidade espacial através de inúmeros recursos, dentre os quais, a projeção em múltiplas telas constitui-se como uma das alternativas. Peter Greenaway, conhecido cineasta e artista plástico, produziu várias instalações baseando-se no princípio de projeção da imagem filmica sobre o espaço. Para Manovich (2006, p. 306, tradução nossa), ao “transferir” para o espaço do museu os elementos estéticos e narrativos cinematográficos, Greenaway expressava um desejo de “arrancar o cinema de dentro do cinema”², dando a ver o caráter modular e fragmentado inerente à natureza deste meio. Em suas instalações, as imagens e sons dispostos através de estruturas espaciais endereçavam ao próprio corpo do participante a tarefa de agrupar e significar os estímulos sensoriais captados dispersamente no ambiente da exposição.

Seguindo estratégias semelhantes às de Greenaway, a artista norte-americana, Amy Jenkins, projetava imagens sobre objetos comuns, como camisas ou banheiras. Neste ponto, já não estamos mais diante de um processo de inserção de telas audiovisuais no espaço comum, o ambiente natural das imagens-objeto, mas, por outro lado, defrontamo-nos com técnicas através das quais o audiovisual projeta-se em direção ao espaço que habitamos, combinando-se aos objetos do cotidiano (uma camisa, uma colher), tal como vemos na obra *Tell Me TV* (**Figura 1**), da artista Elizabeth Demaray, em que a projeção de uma figura humana é feita diretamente sobre um travesseiro, gerando uma qualidade de presença da imagem que inquieta a superfície amorfa do objeto cotidiano.

Há algo de lúdico, certamente, na equivalência de proporções que geram o encaixe entre a imagem da figura humana e o travesseiro, mas arriscamos afirmar que a força desta obra reside mesmo na afecção que ela produz no corpo de quem a contempla: ao olhar para ela, o espec-

² No original, em espanhol: “(...) sacar el cine del cine”. Pela revista pede parêntese ao invés de colchetes.

tador se vê diante da imagem de seu próprio corpo, cansado após um dia de trabalho, jogado sobre a cama, deixando-se perder em meio ao fluxo luminoso que emana da tela, deixando-se transformar no familiar amálgama corpo-travesseiro-televisão.

Ao lançarem mão de expedientes audiovisuais sobre objetos familiares, produzindo distúrbios na superfície dos objetos cotidianos, obras como as de Jenkins e Demaray tendem a revelar um certo distanciamento crítico provocado pela dupla distância que efetua-se diante da presença de algo que se mostra, por um lado, conhecido, mas, por outro lado, constitui-se como uma presença desconhecida, inalcançável e inexprimível. O efeito lembra algumas das obras minimalistas de Robert Morris, que, frequentemente, empenhava-se em “inquietar as circunstâncias de objetos” (DIDI-HUBERMAN, 2004, p. 166), empregando revestimentos reverberantes ou opalescentes em suas obras, ou, ainda, adicionando elementos sonoros que emanavam do interior de objetos como estranhas manifestações.

Se a videoarte introduziu a imagem de vídeo nas galerias de arte, por outro lado, foi o cinema que primeiro manifestou-se a favor da “instalação”, em sentido amplo, através de inúmeras estratégias que promoviam a expansão do seu campo em direção a outras formas de arte (DUBOIS, 2009). Por este caminho, vários artistas passaram a trabalhar sobre a imagem cinematográfica, tendo em vista a exploração do seu potencial *expositivo*. Para Dubois (2009), em uma obra como *24 hours Psycho* (Douglas Gordon, 1990), em que o artista apropria-se do filme *Psicose* (Hitchcock, 1960) e o transforma numa projeção de vídeo que dura exatas 24 horas, o poder de exposição das imagens do filme atua no sentido contrário ao potencial das técnicas de *projeção*. Enquanto a qualidade de projeção é responsável por acionar diversos mecanismos psicológicos do espectador (a empatia com os personagens, o voyeurismo escópico, o devaneio etc.), a qualidade expositiva, por outro lado, “deflagra mecanismos mais analíticos ou teóricos, e, muitas vezes, autorreflexivos, que levam o espectador a uma postura mais crítica ou desconstrucionista”. (DUBOIS, 2009, p. 199). A imagem fílmica, quando trabalhada assim, potencializando suas qualidades expositivas, apresenta-se diante do espectador como uma presença que, necessariamente, o conduz através de uma experiência analítica em que o próprio ato de ver imagens é confrontado e interrogado: o olhar, ao tentar aprofundar-se na imagem, acaba por colidir em sua superfície, ricocheteia, e volta-se sobre si mesmo, colocando em questão as condições de sua própria fenomenologia.

Videoartistas como Bruce Nauman souberam extrair o poder expositivo do vídeo. Em várias de suas obras de videoarte, vemos o artista sozinho em seu estúdio trabalhando ou simplesmente não fazendo nada. “Nada” talvez seja a melhor palavra para definir a visualidade de algumas das obras dos referidos artistas, pois a imagem pouco tem para mostrar. O espectador deposita seu olhar sobre ela, mas ela o rebate de volta, como em um circuito fechado, um loop de imagens que se retroalimentam – a imagem do artista, que olha para o espectador, e imagem do espectador, que se vê olhando para o artista. Como diria Dubois (2004), a imagem, neste contexto, assume-se como um dispositivo, um estrito ato performativo que deixa de lado tudo o que é supérfluo para substituir a ideia de representação pelo princípio mesmo da presença. Uma imagem-dispositivo, isto é, uma imagem que apela aos sentidos corpóreos mais do que aos sentidos semióticos, que institui-se, portanto, não como imagem que representa alguma coisa, mas como imagem que mostra-se a si mesma.

Em *Theme Song* (1973), de Vito Acconci, vemos o artista deitado em um tapete do que



Figura 1 - Tell Me TV. *Elizabeth Demaray/Media-N.*



Figura 2 - Theme Song. *Vito Acconci/Video Data Bank.*



Figura 3 - Técnica de *trompe-l'oeil* em intervenção urbana.
Joe Hill e Max Lowry/Mail Online.



Figura 4 - Grafite Tecnologizado. *Graffiti Reserach Lab/Eyebcam.*

parece ser a sua sala de estar (**Figura 2**). Ele está muito próximo da câmera, vemos seu rosto ocupando quase metade da tela. Ele acende um cigarro, coloca uma música para tocar (a música é *I can't see your face in my mind* [1967], do The Doors). Ele olha para a câmera, ou melhor, olha para nós, espectadores. Ele dá uma tragada no cigarro, cantarola o início da canção, ele está relaxado. Já passamos de um minuto e meio do vídeo. A introdução da música termina e ouvimos Morrison cantar “eu não consigo ver seu rosto em minha mente”. É a deixa para Acconci (1973) começar a conversar com o espectador:

É claro que eu não consigo ver seu rosto, eu não tenho a menor ideia de como seu rosto se parece. Você poderia ser qualquer um aí desse lado. Você deve ser alguém olhando pra mim, alguém que quer se aproximar e estar aqui comigo. Eu poderia enroscar meu corpo no seu. Se eu poderia tocar em você quando você chegasse aqui? Claro que sim...

E, assim, o vídeo segue por mais de meia hora, sempre com Acconci tentando convencer o espectador de se juntar a ele em sua sala de estar. A força deste vídeo reside, justamente, no poder dialético que instaura-se entre o desejo do artista em ter o espectador ao seu lado e a impossibilidade de que o ato se realize. Mesmo que o espectador ceda aos encantos do artista e deseje também juntar-se a ele, não há artista para estar junto, tudo se resume a uma imagem que apela com intimidade inquietante ao corpo do espectador. O espectador olha para a imagem, apropria-se dela, mas ela olha de volta, não só correspondendo ao olhar, mas manifestando, ela própria, seu desejo de possuir o olhante. Contudo, permanece distante.

Conforme vimos até aqui, uma das tendências que despontam no campo das artes, nas últimas décadas, indica formas de experimentação com o audiovisual que enunciam estratégias de utilização e penetração do espaço expositivo as quais colocam em xeque as próprias diferenças entre os espaços de exposição e os de representação imagética. Os artistas do século XX conseguiram transpor os limites do quadro pictórico, expandindo-o para o espaço inteiro da galeria e, desta maneira, mais do que criar um objeto para o qual os espectadores deveriam olhar, eles conseguiram, literalmente, colocar os espectadores dentro do objeto.

Espaços ampliados urbanos

Uma das consequências do processo de audiovisualização da cultura (KILPP, 2010) aponta para o fato de que certas imagens, sobretudo aquelas produzidas através de aplicações que integram funcionalidades de geolocalização em seus protocolos de consumo, estão tornando-se cada vez mais territorializadas e, em certa medida, acopladas e misturadas à materialidade dos lugares e dos corpos humanos. Com efeito, ao se desprenderem das telas convencionais, as imagens passam a dispor de diversas estratégias de “aderência” a quaisquer superfícies.

Nas metrópoles comunicacionais de nossa época, multiplicam-se as edificações que apresentam estratégias de integração de imagens eletrônicas em seus projetos arquitetônicos – pensemos nos painéis dinâmicos de LED que iluminam e coloreem as empenas de edifícios nas grandes metrópoles, ou, ainda nos ambientes de lojas de departamento dos shopping centers, que misturam displays eletrônicos, espelhos e superfícies brilhantes e translúcidas, gerando a

sensação de um espaço visualmente dinâmico; por outro lado, a expansão dos usos operados sobre mídias móveis pautam uma outra tendência em promover a associação de conteúdos informacionais às materialidades e territorialidades dos espaços urbanos: seja através de telas *multi-touch* ou de acessórios vestíveis inteligentes, as imagens podem agora acoplar-se a um conjunto vasto de objetos do cotidiano e, inclusive, ao corpo humano, contribuindo, decisivamente, para fomentar ainda mais um quadro de ruptura com o modelo de tela tradicional.

Estratégias de integração de imagens tecnológicas a objetos arquitetônicos ocorrem, pelo menos, desde a passagem do século XIX para o século XX, período em que a modernidade elétrica transformou o espaço público. Desde então, arquitetos e artistas envolvidos com as transformações culturais emergentes buscam novas formas de apropriação de recursos tecnológicos de imagens em projetos arquitetônicos. Ao assumirem esta postura, tais estratégias enunciam as superfícies de edificações como meio de expressão comunicacional. Nestas condições, a fachada assume uma dupla função: ao mesmo tempo em que esconde o que há por detrás, ela revela o que nela é projetado, como numa tela de cinema. (DUARTE; DE MARCHI, 2010).

Manovich (2006b, p. 219) refere-se a estes ambientes permeados por conteúdos informacionais multimídia como “espaços ampliados” (*augmented spaces*) – espaços físicos e geográficos densamente preenchidos por dados informacionais, que são “despejados” por diferentes tipos de mídias digitais, desde displays e painéis luminosos anexados às paredes e fachadas de construções urbanas até as telas dos dispositivos móveis utilizados pelas pessoas que circulam nesses locais.

Para Firmino e Duarte (2008), os espaços ampliados não deveriam constituir novidade, visto que compõem ao longo de toda a história da humanidade estratégias artísticas e arquitetônicas – e mesmo religiosas ou metafísicas – que apresentavam no horizonte de seus propósitos estender, senão o espaço em si, a percepção que se tem do espaço. Técnicas seculares de *trompe-l'œil* são utilizadas para promover a fusão entre o campo da representação imagética e a estrutura arquitetônica das edificações. Desde o conhecido afresco renascentista de Michelangelo Buonarroti, que recobre o teto da Capela Sistina, realizado no início do século XVI, até as intervenções urbanas realizadas pelos artistas Joe Hill e Max Lowry (**Figura 3**), as técnicas de *trompe-l'œil* vêm sendo utilizadas como artifício para simulação de volumes em fachadas de prédios, interiores, cenários teatrais ou de apresentações musicais etc.

O que deve ser destacado nas técnicas de *trompe-l'œil* é a sua capacidade de conferir à imagem uma qualidade que ultrapassa sua função de representação para adentrar o terreno da ilusão. O que se destaca, portanto, é o potencial para produzir *presença* que a imagem pode alcançar. No caso específico das técnicas de *trompe-l'œil*, o potencial para produção de efeitos de presença reside, sobretudo, em seu teor mimético, que comunica-se diretamente com os sentidos do corpo, antes mesmo de relacionar-se com os sentidos semióticos das obras apresentadas.

No entanto, há que considerar-se diferenças em relação às estratégias de ampliação espacial adotadas nas técnicas, por assim dizer, analógicas (como a de *trompe-l'œil*) daquelas que marcam a experiência proporcionada por tecnologias eletrônicas e informacionais. Em primeiro lugar, o emprego de tecnologias computacionais em espaços físicos apresenta como principal vantagem a possibilidade de inserção de dados dinâmicos, isto é, conteúdos que podem ser alterados de diferentes maneiras e, por isso, oferecem um amplo repertório de possibilidades de diálogo com o contexto ambiental: uma fachada de prédio recoberta por displays eletrôni-

cos pode ser utilizada tanto para comunicar mensagens publicitárias quanto funcionar como uma tela de cinema ou mesmo como elemento que se integra à arquitetura, como é o caso das projeções audiovisuais sobre edifícios, conhecidas como projeção mapeada de vídeo. Tais práticas tomam a superfície arquitetônica como o suporte para a projeção de imagens e, com isso, atualizam as técnicas de *trompe-l'oeil* para o contexto urbano contemporâneo, potencializando de forma radical os efeitos de anamorfose possibilitados através da projeção de audiovisuais sobre edificações.

Como consequência desse modo de intervenção urbana, observamos a emergência de estéticas que mesclam a territorialidade de espaços físicos à efemeridade e leveza que caracterizam a (i)materialidade dessas imagens. Contudo, as alternativas de incorporação de tecnologias informacionais a edificações e demais objetos do mobiliário urbano extrapolam o uso de projetores ou de displays eletrônicos para geração de sequências pré-gravadas de audiovisuais, visto que a relação entre dados informacionais e espacialidades físicas não necessita estar, necessariamente, limitada a fluxos unidirecionais de informação “despejados” no ambiente sem nenhum tipo de *feedback*.

Várias obras artísticas e projetos com tecnologias digitais estabelecem uma relação dialógica com o ambiente através do emprego de tecnologias que capturam dados contextuais, como aquelas empregadas em sistemas de vigilância e monitoramento, que captam e traduzem informações do ambiente em uma extensa gama de imagens (vídeos de câmeras de vigilância, gráficos de controle de temperatura e luminosidade, imagens obtidas através de sinal infravermelho, fotografias capturadas via-satélite). Em conjunto, tais tecnologias expressam um certo desejo de penetrar, capturar, mapear e remontar o “real” segundo as lógicas de manipulação e perfectibilidade que caracterizam os ambientes computacionais.

Intervenções urbanas do tipo laser tag, como as realizadas pelo grupo de artistas Graffiti Research Lab³, geram grafites tecnologizados (SILVEIRA, 2007) sobre fachadas de edificações com o uso de projetores e canetas laser, indicando mais uma possibilidade de como técnicas de projeção de imagens podem transformar o mobiliário urbano em enormes superfícies de enunciação imagética (**Figura 4**).

Neste formato de acoplamento da imagem com o espaço urbano, o efeito visual (o grafite tecnológico) resulta de processos técnicos que caracterizam, pelo menos, dois tipos de fluxos informacionais que atuam no sentido de promover efeitos de ampliação espacial: um fluxo que vai do equipamento de projeção em direção ao espaço e outro que vai do espaço em direção ao equipamento de captura de informação. Trata-se, portanto, de uma outra possibilidade de produção de acoplagens imagéticas a objetos urbanos que utiliza-se de expedientes de captura de informação, além, é claro, dos recursos de projeção audiovisual.

Tal processo de acoplamento imagético em que, por um lado informações são capturadas do ambiente, processadas e revertidas em projeções audiovisuais, constitui a base sobre a qual produzem-se, atualmente, muitas aplicações para dispositivos móveis. Neste contexto, o emprego dos chamados serviços de informação baseados em localização torna-se cada vez mais comum. Tais serviços oferecem informação customizada a partir do posicionamento no espaço geográfico. Entre os sistemas de localização mais conhecidos estão aqueles que operam através

3 Disponível em <<http://graffitiresearchlab.com/>>.

da rede GPS. Até alguns anos atrás, os dados de GPS só podiam ser acessados através de aparelhos especializados, contudo, nos últimos tempos, diversos hardwares portáteis – smartphones, tablets, videogames, relógios, dentre outros – já trazem essa funcionalidade embarcada em seus sistemas. Como consequência do processo de standardização do sistema GPS nesses aparelhos, cresce em igual proporção a oferta de aplicações (*softwares*) que baseiam seus serviços em funções de geolocalização.

Tais serviços dependem de algum tipo de infraestrutura locativa que calcula a posição dos dispositivos no espaço físico e alimenta o serviço com coordenadas através das quais se pode transmitir informação filtrada geoespacialmente para o usuário. (SHEPARD, 2010). Portanto, a principal característica das tecnologias locativas é o seu potencial de extração de dados contextuais – sobretudo dados de localização, mas também outros tipos de dados, como informações sonoras, temperatura, movimentações do corpo.

Aplicativos para dispositivos móveis que articulam em seu funcionamento tecnologias de realidade aumentada, geolocalização e conexão em rede, como Layar⁴ e Wikitude⁵, oferecem a possibilidades de mostrar, visualmente, uma variedade de conteúdos relacionados ao contexto dos lugares em que são acessados pelos seus usuários. Por exemplo, através destes aplicativos, é possível enxergar informações turísticas e de serviços gerais (como a localização de postos de gasolina ou supermercados), vídeos e fotografias produzidos por outras pessoas, dentre outros conteúdos que tenham sido disponibilizados na web e que estejam vinculados a coordenadas espaciais de latitude e longitude.

Em aplicações de realidade aumentada, o que está em jogo é, sobretudo, um redimensionamento do conceito de “lugar”, que passa a ser percebido como um espaço de possibilidades (sobretudo simbólicas) que se expande na medida em que valores estéticos e simbólicos estão associados às camadas técnicas sobrepostas. A imagem, neste sentido, também deixa de ser pensada em sua dimensão representacional, isto é, como uma instância que aponta para um espaço outro, alheio ao ambiente de sua recepção, e passa a ser concebida a partir de uma concepção de metarreferencialidade, pois é uma imagem que pensa e faz pensar sobre o próprio lugar e as próprias condições de sua fabricação. No contexto de experiências com realidade aumentada, a condição de presença da imagem surge, portanto, da dependência que produz em relação ao espaço em que é constituída e consumida: são imagens incompletas, que só podem ser concebidas dessa maneira na medida em que corpo, espaço e dispositivo midiático performizam juntos operações técnicas e simbólicas.

Considerações finais

Ao longo deste texto, buscamos apontar para a condição de presença das imagens, que ora se mostra através de uma qualidade de ubiquidade imersiva, como nas instalações que usam múltiplas projeções de vídeo; ora através de uma qualidade de impenetrabilidade, como em obras que exploram o potencial expositivo da imagem; e, ainda, como uma imagem performativa, que demanda o engajamento todo do corpo do sujeito para tomar forma e que se produz

4 Disponível em <<https://www.layar.com/products/app/>>.

5 Disponível em <<http://www.wikitude.com>>.

em conexão com as materialidades espaciais de objetos do mobiliário urbano e do corpo de usuários de dispositivos móveis.

O que se conclui, deste breve trajeto, é que presenciamos, cada vez mais, estados da imagem que referendam uma cultura audiovisuoespacial (MANOVICH, 2006) que emerge dos diferentes usos e apropriações das ferramentas hoje disponíveis para a produção imagética.

As consequências deste novo cenário, para o campo criativo, ainda estão por ser descobertas, pois ainda estamos nos primeiros estágios de um processo que, tudo indica, está apenas começando. Cabe a nós, portanto, pesquisadores que apreciam e dedicam-se a este tema, inventar as ferramentas adequadas para a compreensão de fenômenos que desafiam o próprio entendimento sobre o que é, hoje em dia, uma “imagem”.

Referências

- ACCONCI, Vito. *Theme Song*. Video Data Bank. Disponível em: <<https://www.vdb.org/titles/theme-song>> Acesso em: 30 ago. 2018.
- DEMARAY, Elizabeth. *Media-N: Journal of the New Media Caucus*, v. 7, n.2, 2011. Disponível em: <<http://median.newmediacaucus.org/fall-2011-v-07-n-02-caa-conference-edition-2011-a-room-to-view/>> Acesso em: 30 ago. 2018.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Editora 34, 2004.
- DUARTE, Fábio; DE MARCHI, Poliese. Fantasmagorias, vitrines, infiltrações: ensaio sobre as tecnologias e a cidade. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Org.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- _____. Um “efeito cinema” na arte contemporânea. In: COSTA, Luiz Cláudio (Org.). *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/FAPERJ, 2009.
- GRAFFITI RESEARCH LAB. *Eyebeam*. Disponível em: <<https://www.eyebam.org/unleashed/>> Acesso em: 30 ago. 2018.
- FIRMINO, Rodrigo; DUARTE, Fábio. Cidade infiltrada, espaço ampliado: as tecnologias de informação e comunicação e as representações das espacialidades contemporâneas. *Arquitextos. Vitruvius*, São Paulo, ano 8, n. 96.01, maio 2008. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.096/3408>>. Acesso em: 25 nov. 2013.
- GUMBRECHT, Hans. *Produção de presença – o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto e PUC-Rio, 2010.
- KILPP, Suzana. Imagens conectivas da cultura. In: ROCHA, Alexandre; KILPP, Suzana; ROSARIO, Nísia (Org.). *Audiovisualidades da cultura*. Porto Alegre: Entremeios, 2010.
- HILL, Joe; LOWRY, Max. Don't look down now: Cyclists faced with huge 'hole' in the ground on towpath... luckily it's just pavement art. *Mail Online*. Disponível em: <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1193610/Dont-look-Cyclists-faced-huge-hole-ground-towpath--luckily-just-pavement-art.html>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós, 2006. Acesso em: 30 ago. 2018.

_____. Poetics of augmented space. *Visual Communication*, Londres, Sage Publications, v. 5, n. 2, p. 219-240, 2006b.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Senac, 2009.

RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SHEPARD, Mark. Kit de ferramentas para um jardim sonoro tático [TSG, Tactical Sound Garden]. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Org.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

SILVEIRA, Fabrício. Remediação e extensões tecnológicas do grafite. In: INTERCOM, 2007. *Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Santos: Intercom, 2007.

Sobre o autor

Tiago Ricciardi Correa Lopes é Graduação em Publicidade e Propaganda, mestrado e doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). É professor nos níveis de graduação e pós-graduação lato sensu da Escola da Indústria Criativa da UNISINOS, atuando, principalmente, em temas relacionados à cultura digital e meios audiovisuais. É integrante do grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAv), vinculado ao programa de pós-graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS. tiagorclopes@gmail.com

Effects of presence on urban (mobile) screens

Abstract

The text approaches the relations between image and space from a point of view that emphasizes the passage from the concept of image as a model of representation of experience to that of image as an agent of experience. It starts from the current context in which the exponential increase of graphical interfaces in daily environments seems to reach a saturation point that even puts in check the very notion of what we understand today by "screen" and, consequently, by "Image". Methodologically, the text proposes to point, through a look at the same time genealogical and comprehensive, some trends in different aesthetic contexts that enunciate the image as a surface that is not allowed to penetrate, which is assumed as a device or as a performative act, replacing the idea of image as synonymous with "representation" by the principle of the image as presence.

Keywords

Screens. Presence. Representation. Urban space. Mobile devices.