

**Projeção mapeada:**

**o real e o virtual nas edificações das grandes cidades**

**Mapping projection:**

**the real and virtual on metropolises buildings**

*Felipe Muanis*<sup>1</sup>

**Resumo**

Têm sido frequentes, nos grandes centros urbanos, os espetáculos de projeção mapeada, em que imagens de prédios antigos, animadas em computação gráfica, são projetadas e sobrepostas sobre a edificação, criando uma série de efeitos espetaculares que dialogam com a própria construção de maneira autorreferente. Pretende-se fazer uma comparação entre três tipos de imagens indissociáveis dos grandes centros urbanos: a *street-art*, o cinema e a projeção mapeada, suas semelhanças e distinções que definem a visualidade das cidades. Para Renato Cordeiro Gomes e Martine Joly, a metrópole é polifônica, alimentada de imagens-agentes cheias de intertextualidade, que não comportam apenas uma narrativa ou uma possibilidade de memória. É nessa configuração que as projeções surgem como espaço de análise, reunindo a efemeridade da imagem e a virtualidade da memória.

**Palavras-chave**

projeção mapeada; *street-art*; destruição; memória; imagem ativa.

<sup>1</sup> Doutor em Comunicação Social pela UFMG com bolsa pela Bauhaus Universität-Weimar, Alemanha. Professor-adjunto do Departamento de Cinema e Vídeo da Universidade Federal Fluminense.

## **Abstract**

The display of mapping projection has been frequent in the large cities. It consists of images of old buildings, animated by graphic computing, that are projected and overlapped on the building, creating a set of spectacular effects which dialogue with the construction itself in a self-referent way. We compare three types of images which can not be dissociated from the large urban centres: the street-art, the cinema and the mapping projection. They all bear similarities and distinct features that help one understand the visuality of the metropolises. Renato Cordeiro Gomes and Martine Joly reinforce the idea of a metropolis being polyphonic, fed by image-agents full of intertextuality, which does not hold only one narrative or one possible memory. It is in this configuration that projection emerges as a space for analysis that brings together the ephemeral of image and the virtuality of memory.

## **Keywords**

mapping-projection; street-art; destruction; memory; active image.

A caverna de Chauvet-Pont-d’Arc, em Ardèche, descoberta na França na década de 1990, é o museu para mais de 400 pinturas rupestres datadas entre 30 e 35 mil anos e, de acordo com o cineasta Werner Herzog, expressa o nascimento da arte. Para o cineasta, que foi um dos poucos a poder visitar as mais antigas pinturas do homem, “as pessoas tinham a caverna como um lugar onde podiam expressar os seus sentimentos artísticos. Há marcas dos pés de uma criança de oito anos, e, perto, as de um lobo. Ao vê-las, temos a impressão de que eles estiveram ali há pouco tempo” (MAGALHÃES-RUETHER, 2011, p. 40). As pinturas rupestres e os painéis mostram o cotidiano do *Homo sapiens* e hoje são indissolúveis da narrativa pré-histórica. Qualquer representação que se faça do início do homem e de seu tempo inclui as pinturas nas cavernas como parte daquele universo. Cavernas eram as páginas daquela época, como único espaço em que os homens antigos podiam reproduzir seu próprio imaginário. De acordo com alguns especialistas, a caverna em Ardèche não era habitada pelos homens, que lá só entravam na primavera e no verão, provavelmente com intenções religiosas. Provavelmente, naquela época, o homem primitivo pode ter desenhado também fora das cavernas em função de uma melhor luminosidade, mas esses desenhos desapareceram em função da degradação natural pelo tempo e pelo clima. O fato é que as imagens que se perpetuaram podem ser encontradas hoje em espaços interiores.

Das cavernas, as imagens passaram a adornar objetos, templos e livros por meio de vinhetas e iluminuras. Novamente interiorizadas, as imagens passaram a decorar templos do sagrado e do profano, sejam igrejas e palácios, até termas e bordéis na antiga Roma. Com mais técnica e dinheiro, transformando-se em um símbolo de *status*, as imagens tornam-se arte e paulatinamente se sacralizam em seus próprios espaços: os museus. Mas o museu não resiste ao último século, à arte moderna, a Duchamp, à difusão da educação, do desenvolvimento de culturas visuais, da guinada imagética,<sup>2</sup> bem como à proliferação, popularização e barateamento dos materiais, cada vez mais acessíveis. Se para questionar o estatuto da arte o objeto do cotidiano vai ao museu, e este não consegue absorver a profusão de imagens, imaginários e técnicas cada vez mais crescente, a arte busca outros caminhos para escoar, desde as galerias até mesmo as ruas. Ainda vulnerável ao tempo e às

<sup>2</sup> Para mais detalhes sobre a guinada imagética, ver MITCHELL, W. J. T. *Picture theory: essays on verbal and visual representation*. Chicago: The University of Chicago, 1994.

interferências de outros artistas ou mesmo do cotidiano, em função da diversidade de materiais mais duradouros e de uma cultura que dialoga com a *pop-art* e o *hip-hop*, a *street-art* despontou como legítima representante das artes sem museu ou da arte que não precisa nada além de um muro ou um prédio para se tornar pública e conhecida.

O espaço público, suscetível a interferências e manipulações, volta, assim, a ser um ambiente para uma arte que volta para o povo e o dia a dia, rejeitando o espaço sacralizado, transformando as ruas em galerias de arte ao ar livre. A rua, de fato, é o seu suporte, e os *street-artists* assumem a perenidade da obra diante das forças da natureza e das interferências do cotidiano. Como declaram os grafiteiros brasileiros Otávio e Gustavo Pandolfo, conhecidos como *Os Gêmeos*, no caso de algum desenho apagado, não há problema, “a gente vai lá e faz de novo”, afirmam. Aparentemente, contudo, a rejeição popular à interferência urbana feita pelos *street-artists*, que muitas vezes a considera apenas como sujeira, vem diminuindo. Enquanto moradores do bairro do Cambuci, em São Paulo, admiram e criam uma relação afetiva com os desenhos d’Os Gêmeos, em Londres até se enquadra uma intervenção feita por Banksy em um muro, na rua, protegendo-a com um vidro. Uma de suas últimas intervenções foi em um *outdoor* publicitário da The Light Group, em Los Angeles, no qual figura uma mulher dançando apenas de *jeans* e sutiã preto. Banksy adicionou o desenho de um Mickey bêbado apalpando a modelo e uma Minnie do outro lado, aparentemente anestesiada, segurando um cigarro duvidoso. Dona da placa, a CBS a retirou, criando um conflito com a empresa anunciante, que afirma ser dona da imagem. Segundo funcionários, já teriam oferecido até 10 mil dólares pela placa<sup>3</sup>.

Neste caso, o que era público e efêmero torna-se privado e duradouro. Não obstante, as obras de Basquiat, Keith Haring e Barry Macgee passam a figurar em museus, galerias e coleções privadas. O próprio Banksy faz rotineiras ironias com o fato de suas intervenções se tornarem valiosas, ganhando um valor de mercado antes restrito às obras presentes nos sacralizados museus ou galerias. Hoje, tal e qual as pinturas rupestres, é impossível traduzir os grandes centros urbanos sem passar pela *street-art* e seus expoentes. O grafite faz parte da narrativa da cidade, que se apresenta como uma enorme página em branco em que os artistas não apenas expõem a sua arte, mas oferecem uma nova compreensão e entendimento do

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://www.brainstorm9.com.br/advertising/banksy-ataca-outdoor-em-los-angeles-anunciante-achou-epico/>>. Acesso: em 1º de março de 2011.

espaço urbano. De acordo com Os Gêmeos, “o bairro, para nós, é um grande ateliê. Às vezes, estamos em casa, surge uma ideia e vamos para a rua à procura da parede mais próxima para fazer”, revelam.

Se ampliarmos o conceito de texto para as imagens pintadas nos muros, em que se tornam elementos em diálogo com a grande narrativa que é a cidade, talvez seja oportuno recordar Chartier, quando propõe, referindo-se ao livro, que seu conteúdo não é apenas o que está escrito, mas sua própria forma e materialidade:

Contra a abstração dos textos, é preciso lembrar que as formas que permitem sua leitura, sua audição ou sua visão participam profundamente da construção de seus significados. O “mesmo” texto, fixado em letras, não é o “mesmo” caso mudem os dispositivos de sua escrita e de sua comunicação. (CHARTIER, 2002, p. 62)

Dessa maneira, ao olharmos para uma *street-art*, o fato de ela estar na rua e dialogar com o espaço urbano e seus elementos é um diferencial para a sua compreensão. Tirar um grafite da rua e colocá-lo dentro de uma moldura em uma galeria é como devolver o urinol de Duchamp para um banheiro. Seu espaço lhe dá força e lhe confere identidade, diferenciando-o das obras em museus. Poder-se-ia mesmo dizer que o grafite, pela imponderabilidade do dia a dia das ruas, agregou em si, muito antes que qualquer outro meio, uma característica do texto eletrônico de código aberto, frequentemente encontrado hoje em instrumentos como a Wikipédia. Em ambos, complementamos o texto livremente, interferindo, sobrepondo, apagando e editando o seu conteúdo. Nesse processo, afirma Chartier, é que “estão constantemente modificados por uma escritura coletiva, múltipla, polifônica, que dá realidade ao sonho de Foucault quanto ao desaparecimento desejável da apropriação individual dos discursos – o que ele chamava a ‘função-autor’” (CHARTIER, 2002, p. 25). Ainda que haja um respeito pelo que é feito nos muros da cidade, nada impede que outro artista interfira, manipule e transforme uma obra de rua em outra coisa.

Independente da época, essas imagens ocupam fisicamente o que se poderia chamar de um ambiente público, seja ele a caverna da pré-história, sejam os espaços das ruas ocupados com grafites, ou mesmo os espaços internos de castelos, palácios e catedrais – ainda que estes últimos não sejam tão públicos e abertos.

Mas a imagem ainda pode ser mais efêmera. Sem retenção por meio de pigmentos e fixadores, a luz é outro mecanismo capaz de imprimir cores e formas em uma superfície, com

a projeção. É mais que evidente e conhecida a comparação das imagens encontradas nas cavernas arcaicas com o cinema. O cinema, tal e qual as pinturas rupestres, reproduz o exterior e as cenas de cotidiano do homem contemporâneo. No entanto, mediado pela tecnologia e pela crescente e quase infinita capacidade da máquina de sintetizar imagens, esse cotidiano é levado para outros limites, rompendo as fronteiras da realidade. Ainda assim, lugares, cidades e monumentos reaparecem na sala escura, tomando parte dessas narrativas.

Monumentos e prédios não são presenças estáticas na urbe. Eles absorvem para si o teor de tantas narrativas provenientes das mais variadas mídias, especialmente na atual velocidade de imagens e informação. Para Alain Montesse,<sup>4</sup> o cinema e a televisão são um sistema de memória e tendem a criar a memória artificial de um mundo de consumo ideal. Com outra mirada, Alain Brun crê que “a memória coletiva, como qualquer máquina de memória, seria uma máquina de fabricar esquecimento, na medida em que se enfrentaria a memória subjetiva e se trataria de erradicar a subjetividade em proveito de um discurso coletivo” (JOLY, 2003, p. 215). Tais observações podem ser constatadas em inúmeros filmes no cinema. O espectador pode se sentir em casa e familiarizado com Nova York por meio dos filmes de Woody Allen. Também é impossível olhar para a Fontana di Trevi e não lembrar de Anita Ekberg e Marcello Mastroianni. Esses monumentos e espaços públicos não apenas incorporam em si sua própria história e a narrativa da cidade, mas também absorvem para si as outras narrativas ficcionais, construídas no cinema e em outras diversas mídias, tomando parte de sua memória coletiva.

Ainda que ficcionais e muitas vezes não passando de um cenário ou uma imagem sintética, as imagens desses filmes são incorporadas pelo seu imaginário e passam a ser reconhecidas como parte de sua história. Esses lugares tornam-se simbólicos mediante dois movimentos: primeiro, eles ocupam um espaço na narrativa da própria cidade; depois, por tomar parte de narrativas midiáticas, absorvem aquela narrativa para si próprios, juntando a ficção com o imaginário do monumento e da própria cidade – ou seja, há uma absorção dessa memória coletiva midiática. Todos esses relatos compõem juntos, por meio de suas imagens e narrativas, a memória da cidade.

Recordar imagens midiáticas depende, para Martine Joly (2003, p. 216), da frequência de repetição das imagens, o que se pode ver claramente na programação de televisão, ou

---

<sup>4</sup> apud JOLY, 2003, p. 215.

mesmo no cinema, com DVDs. Também a memória é acionada no interior da leitura, em que a compreensão do texto parte da ativação de uma memória pertencente ao leitor. Ou seja, ele lembra o que reconhece: refere-se a gêneros e outros gêneros, indicando uma intertextualidade. Isso fica muito claro pensando nas transformações estéticas no cinema e na televisão. Assim, reconhecer o estereótipo, diz a autora, parte de depósitos, de espaços de leitura. As formas de preencher esses espaços dependeriam dos dispositivos midiáticos, ou de como as imagens devem ser lembradas e vistas na televisão ou na internet; da morfologia informativa, ficcional ou seriada do relato; dos que dependem dos tópicos verbais, que por sua vez dependem de antigos e novos campos léxicos; e preencher as ausências de imagens a partir da lembrança de outras imagens. Concluindo, “as imagens fazem um jogo umas com as outras, buscam umas as outras em um processo de alegorização. [...] A alegoria [...] nos diz: “quando falo de uma coisa, falo de outra coisa”<sup>5</sup> (JOLY, 2003, p. 207).

A sala de cinema tampouco conseguiu prender a imagem, entre paredes, longe do espaço urbano. Com as novas possibilidades tecnológicas, não apenas de criação da imagem sintética, mas também de projeção com qualidade de resolução, realizam-se gigantescas projeções audiovisuais ao ar livre, especialmente sobre prédios. A *projeção mapeada* é uma maneira de projetar imagens em 3D e alta resolução, cada uma ajustada em faces de objetos tridimensionais específicos. Dessa maneira, cada camada de projeção ocupa uma parte da forma tridimensional que se faz passar por tela. Quando a projeção é feita sobre um prédio com colunas e janelas, uma camada de animação pode projetar apenas sobre as janelas, outra projeta sobre as colunas, a terceira projeta sobre o espaço entre janelas e colunas e a quarta, sobre todo o prédio. É a alternância ou concomitância da projeção dessas camadas que possibilita ao espectador uma compreensão mais tridimensional da imagem e uma maior dinâmica de animação. É importante ressaltar que, o prédio sendo pensado como tela, a própria animação reproduz fielmente as dimensões e o projeto arquitetônico deste, ajustando-se perfeitamente a ele. Assim, a projeção proporciona uma experiência metalinguística, em que o espectador constrói uma relação entre o conteúdo e os movimentos da animação, com a própria edificação. Ou seja, a arquitetura do prédio não é reprimida pelo conteúdo das imagens sobrepostas, mas, ao contrário, a projeção reforça e faz uso das linhas arquitetônicas para criar sua simulação de tridimensionalidade e robustece seu efeito espetacular. Exemplos

---

<sup>5</sup> Tradução nossa.

de projeção mapeada sobre prédios podem ser vistos com cada vez mais frequência, como na recente projeção Earth Hour 2011, na FAAP, em São Paulo; no bicentenário da cidade de Mar del Plata, no Uruguai, em fevereiro de 2010, no Hotel Provincial; no Vinicius Town Hall, na Lituânia, em 2009; ou no Bremen Viertelfest de 2006, na Alemanha, entre outros.

Ao projetar uma imagem sobre um prédio, interagindo com sua forma e linhas, em espaço aberto, repete-se com luz a mesma relação entre o *grafite* e a cidade, já que temos imagens que são vistas na rua, em muros ou prédios, e que têm uma perenidade maior que as imagens guardadas em museus. Mais do que isso, em ambas sobrepomos narrativas: a tela de projeção não é uma folha de papel em branco prestes a ser preenchida, assim como os muros que abrigam a *street-art*. Ambos os espaços estão repletos de narrativas da cidade, e ambos ganham a sobreposição de outra – uma, pintada e fixa, e a outra, projetada e efêmera. Se tomarmos os conceitos de Chartier como ponto de partida, pode-se concluir que uma projeção sobre o prédio dialoga com a história do prédio, com a cidade e com a relação entre ambos. Dessa maneira a projeção mapeada complementa a narrativa já existente daquele monumento. No entanto, há diferenças importantes a serem examinadas.

Por ser uma exibição normalmente de poucos minutos e única, ela se mostra um tanto efêmera. Não se fixa como a tinta física do grafite nos muros da cidade. A projeção também não é tão passível de receber interferências externas e tampouco se torna ela própria um espaço a ser editado e modificado por outros. Ela intervém na narrativa do monumento e da cidade, mas é momentânea, e por causa de sua especificidade técnica de alto custo, limita eventuais interferências que outras queiram promover. O que não quer dizer que seja impossível ser feita das formas mais simples. Por exemplo, no espetáculo realizado no Palacio Barolo em Buenos Aires, na Argentina, em 2009, a luz de uma janela foi, deliberadamente ou não, deixada acesa.<sup>6</sup> Com todas as outras apagadas, a janela acesa era uma interferência na animação, chamando muitas vezes a atenção do espectador para ela. Ironicamente, já que falamos de imagens digitais, a janela se assemelhava a um *pixel morto* que às vezes encontramos em uma tela de LCD.

Outra dificuldade da imagem projetada é ela se incorporar com consistência ao imaginário do monumento. Em virtude do alto custo e de a projeção se realizar uma única vez, a possibilidade de ela ser lembrada por muitos é pequena, já que poucos tomaram parte

<sup>6</sup> Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=JHwWC\\_ePs4g](http://www.youtube.com/watch?v=JHwWC_ePs4g)>. Acesso em: 7 fev. 2011. Fotos do palácio, sem a projeção, podem ser vistas no *site* <<http://www.pbarolo.com.ar/fotos.htm>>.

do evento no qual foi vista. A projeção mapeada é, para os poucos que a presenciaram, rápida, única e fugidia. Portanto, ela depende de outro recurso para continuar sendo vista e entrar de maneira mais contundente pela narrativa do monumento e da cidade: no espaço virtual da internet, por intermédio de pessoas que lá estiveram com seus celulares, câmeras fotográficas e registraram a projeção. Renato Cordeiro Gomes (2008) fala de uma *cibercidade*, que, em função das novas tecnologias, da globalização e das redes de comunicação, favorece uma nova lógica organizacional que leva uma continuidade da cidade para o espaço virtual. Citando Michel Tancman, o autor aponta para

o surgimento de uma das dimensões do espaço geográfico, o ciberespaço, em que as cidades reais adquirem um novo conteúdo, a partir da sobreposição de uma camada virtual traduzida como cidade digital, que emerge como uma alternativa de potencializar o território de modo complementar, portanto não substitutivo ou transpositivo, à organização das cidades reais. (apud GOMES, 2008, p. 180)

Na verdade, se compararmos as narrativas da cidade e suas camadas virtuais com as narrativas transmídia, veremos a narrativa da cidade como a nave mãe ou principal, enquanto outras narrativas estão centralizadas em outros meios, como, por exemplo, as midiáticas e as virtuais, como as narrativas complementares ou secundárias. A cidade, portanto, ainda mantém o seu caráter de narrativa principal que recebe interferência de narrativas que acrescentam informação a ela. Se, em um primeiro momento, com a modernidade, a imprensa e o cinema criaram outras camadas, enriquecendo a narrativa da cidade, hoje se passa o mesmo com a internet, mas com uma força ainda muito maior pela sua amplitude de distribuição: os vídeos da cidade se propagam e se eternizam pela *nuvem*, possibilitando uma compreensão diferenciada e mais diversificada do que é a cidade em sua amplitude. Enfim, é “a multiplicidade de vozes que formam a cidade polifônica” (GOMES, 2008, p. 186) e, para Certeau, o “teatro da guerra de relatos”.

Ainda que aparentemente sem tanta força quanto o cinema – justamente por este ser uma atividade de massa apoiada em estratégias de *marketing* e mercado que colocam os filmes em todo o mundo, nas salas de exibição, em DVDs, na televisão e em diversos produtos de licenciamento –, o evento único da projeção mapeada se espalha e se multiplica pela internet, repete-se e pode ser incorporado ao imaginário da população, fazendo parte da *cibercidade*.

## Memória e destruição

Essas projeções criam imagens espetaculares e uma série de situações metarreferenciais em que o espectador não dissocia a camada da projeção da sua *tela* – a edificação. Assim se interagem as duas narrativas como se houvesse de fato uma interferência no prédio e ambas se fundissem em uma única narrativa. Uma das imagens mais impactantes e que é realizada em praticamente todas as projeções, independente de países ou cidades, é justamente a simulação de desmoronamento do prédio, criando um efeito espetacular e bastante realista, especialmente para quem está localizado frontalmente e a maior distância, não enxergando tanto as formas e linhas que contornam sua arquitetura, nas áreas de penumbra. Martine Joly lembra da importância das imagens de violência, que, por serem surpreendentes e fugir do lugar-comum, ocupam um espaço privilegiado na memória das pessoas:

Este é o princípio que os antigos retomaram na Memória, princípio que consistirá, por exemplo, para recordar um discurso, em recomendar que se recorra mentalmente uma arquitetura (casa, corpo, signo do zodíaco, etc.) cada uma de cujas etapas se corresponderia com uma etapa do discurso enquanto que nesses lugares, sempre mentalmente, se dispõem imagens (imaginadas) cujo conteúdo, chocante ou violento, se corresponderia então com os argumentos a desenvolver. Essas imagens imaginárias se chamavam *imagens-agentes*, quer dizer imagens “ativas”, ou melhor, imagens “atuantes”, são as que, com este propósito, pretendiam ser surpreendentes, quer dizer, o contrário da repetição e da estandardização.<sup>7</sup> (JOLY, 2003, p. 214)

Ainda que de forma visivelmente alegórica, esses momentos de destruição são inevitavelmente indissociáveis do que até então, neste século, se transformou em seu maior referencial e trauma: a queda das torres do World Trade Center (WTC) no dia 11 de setembro de 2001. Talvez, não haja *imagens-agentes* tão fortes quanto essas, por serem surpreendentes, violentas e atípicas. Tais imagens levam também para uma leitura simbólica. Como afirma Renato Cordeiro Gomes, “ao buscar compreender o fato, o habitante da cidade tomou a consciência de que ela ficou destrutível” (GOMES, 2004, p. 203). Assim, qual a relação que se pode encontrar entre as destruições reais e as virtuais de edificações, as primeiras apontadas seja por guerras, seja por atentados terroristas, e as últimas, pela projeção mapeada?

---

<sup>7</sup> Tradução nossa.

Gomes lembra que, para E. B. White, a cidade de Nova York parece exalar um “encanto irresistível” (GOMES, 2004, p. 206) como prioridade de alvo para pervertidos enlouquecidos. A cidade norte-americana, de fato, assume duas narrativas de catástrofe, uma real e outra ficcional. A ficcional se encontra sempre presente nos filmes *blockbuster*, em que sua destruição por terremotos, maremotos, meteoros e invasões alienígenas acarretaria um trauma para o país, pelo fato de a cidade ser o símbolo do consumo, do capitalismo e do livre-mercado, que norteiam a *Weltanschauung* dos Estados Unidos. Por outro lado, a narrativa da catástrofe real aponta para os ataques terroristas dos últimos dez anos e a queda das duas torres, tornando real o pior dos pesadelos da ficção, o qual nunca se pensou poder vislumbrar. De acordo com Renato Cordeiro Gomes, “a fragmentação concreta, via destruição, representa também a fragmentação simbólica desse sistema, e portanto de identidades e valores, que a ficção midiática e a literária já vinham explorando havia algum tempo” (GOMES, 2004, p. 202). Dessa maneira, talvez seja oportuno observar a destruição e a reconstrução de prédios sob outro prisma, para ter um maior entendimento do simbólico a partir das fragmentações concretas que parecem estar mais estabilizadas na história.

Apesar do apelo popular para que se reconstruísse o WTC tal e qual era antes, em seu lugar se erguerá a Freedom Tower, apenas uma torre, com projeto arquitetônico distinto do conjunto anterior. Optou-se, assim, por duas operações em uma só: reconstruir algo novo. Ou seja, as torres poderiam não ser reconstruídas, ser reconstruídas da mesma forma de antes ou em seu lugar reconstruir algo distinto. Cabe perguntar por seu efeito simbólico e como é quando outras opções são escolhidas, para posteriormente podermos fazer uma relação entre o concreto e o virtual nas grandes cidades.

Boa parte das cidades alemãs foi destruída durante a Segunda Guerra Mundial, não apenas os complexos militares, mas palácios, igrejas, teatros, óperas e mesmo uma série de edifícios. Fotos de Berlim e Dresden da época, por exemplo, revelam um amontoado de ruínas, onde pouca coisa restou. Passado mais de meio século, a Alemanha parece lidar de maneiras distintas com sua própria reconstrução. Enquanto cidades foram inteiramente recuperadas com outros prédios, algumas construções emblemáticas e certamente simbólicas para o povo alemão foram refeitas em seus detalhes, como a Frauenkirche e a Semperoper, em Dresden.

Esse processo continua hoje em diversos pontos do país, com palácios sendo refeitos nas cidades de Potsdam e Berlim, por exemplo. Paralelamente a essa reconstrução, alguns prédios construídos durante o nazismo e no período comunista de cidades pertencentes à antiga Alemanha Oriental têm sido demolidos – alguns para ceder espaço a novos prédios e outros mesmo para reconstruir os que foram bombardeados no período da Segunda Guerra Mundial. Máquinas de construção e guindaste são parte da paisagem de cidades alemãs como Leipzig, Dresden e Berlim, entre outras.

Destacam-se desse contexto dois exemplos distintos: o primeiro é simplesmente a proposta de manter propositalmente um prédio em ruínas, em uma parte central e nobre da cidade, como monumento em memória aos horrores da guerra. Bem no centro de Berlim encontra-se o que restou da Kaiser Wilhelm Gedächtniskirche, e em Hiroshima se mantém a Cúpula Genbaku, também conhecida como Memorial da Paz de Hiroshima. Ambas as construções tornaram-se monumentos para lembrar às cidades reconstruídas e à civilização a destruição da guerra. São cicatrizes da cidade, que atestam seu passado e sua narrativa.

Exemplo oposto é encontrado na cidade de Weimar, na Alemanha. O *Gauforum* é um complexo de cinco prédios que deveria ter sido construído em várias cidades do Terceiro Reich, com o intuito de abrigar o alto escalão e a burocracia do Estado nazista. O conjunto de Weimar foi projetado pelo arquiteto nazista Hermann Giesler e construído em 1937, ao norte do centro da cidade, na Adolf Hitler Platz, hoje Platz des Friedens. Anos atrás se tentou demolir o prédio principal do Gauforum, local onde Adolf Hitler fazia os seus discursos na cidade. Enquanto as construções clássicas da cidade tremiam e corriam risco de desabamento após as primeiras explosões visando à sua demolição, o prédio que fora feito para ser um *bunker* sequer se abalou. Inviável de ser destruído, em 2005 ele ganhou roupa nova: com uma cobertura branca que o envolveu por completo e com modernas lojas em seu interior, renasceu na forma de um *shopping center*. Em protesto, os estudantes da Bauhaus Universität criticaram a maquiagem do prédio e sua transformação em local de consumo e diversão, e produziram e distribuíram aos moradores um encarte falso de *shopping*, em que se colocavam à venda desde máquinas de lavar até escavadeiras, barracas e cabanas militares. A maior ironia, contudo, estava em uma pretensa foto de moda em que a modelo usava uma roupa listrada que remetia claramente ao uniforme usado por prisioneiros dos campos de

concentração.<sup>8</sup> O golpe foi forte e as críticas aos estudantes vieram de todos os lados, reprovando a edição do folheto. Hoje em pleno funcionamento, o *shopping* revela de noite o contorno das antigas janelas do Gauforum, por onde passa a luz que atravessa sua fina casca branca. A solução encontrada para o prédio em Weimar não goza da simpatia de muitos moradores da cidade, que veem a construção como um pretexto para se tentar encobrir o passado.

É possível notar as especificidades distintas no caso da destruição desses prédios e como elas se relacionam com sua destruição simbólica. Enquanto se constrói algo novo no mesmo espaço, apesar de muitos preferirem a reconstrução do antigo prédio, dá-se chance ao novo monumento de absorver, nele próprio, o acontecimento para a narrativa da cidade. O fato de o WTC dar lugar a uma Freedom Tower remete primariamente ao acontecimento que destruiu as torres gêmeas, tornando-se também um monumento à tragédia. Reconstruir o WTC tal e qual no passado seria uma forma de significar não apenas que o prédio seria indestrutível, mas também todo o aspecto simbólico que este carregava. Mostrar-se-ia forte também o povo norte-americano, que não se abala e se reconstrói. Contudo, não deixa de ser um sinal de fraqueza: reconstruir o prédio como era é voltar a história no tempo, apagar o evento do passado ou ao menos enfraquecê-lo, para que seja suportável na sua lembrança e na memória da cidade.

As reconstruções de antigos palácios em curso na Alemanha, por exemplo, tendem a dois efeitos de memória complementares e distintos: em um primeiro, lembra-se de um passado glorioso do pré-guerra, da Alemanha clássica de Goethe e Schiller, essencial para o seu campo simbólico. De outro lado, é como se apagasse a memória do pós-guerra ou de que aquela realidade trágica existiu. Com a volta do palácio, simbolicamente, é como se o classicismo alemão tivesse dado um passeio e retornasse décadas depois. Nesse caso, a reconstrução concreta da cidade parece não acompanhar sua própria população: é possível reconstruir a cidade exatamente como era antes da guerra, mas é impensável que as pessoas sejam as mesmas e que o país não incorpore em si seus devastadores efeitos. Nesse caso, simbólico e concreto parecem sofrer de uma variação.

É importante que se diga, contudo, que a Alemanha tem inúmeros memoriais que lembram os horrores da guerra, desde museus, esculturas e monumentos até mesmo os

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://die-turbine.de/site/2008/04/der-supergau-prospekt/>>. Acesso em: 10 abr. 2011.

próprios campos de concentração, que hoje são espaços cuidadosamente pensados para reflexão sobre o passado. Nesse contexto, é inegável a força que tem um pedaço visivelmente destruído de uma igreja neorromânica em Berlim, estilo que alcançou o *status* de nacional no país no século XIX, em meio a uma cidade moderna construída ao seu redor. Seu impacto visual é enorme, e é impossível não refletir sobre o período da guerra, os acontecimentos naquela época e como pais e avós dos atuais cidadãos viveram essa realidade. Em sentido complementar, com a afirmação de Martine Joly, de que as *imagens-agentes* vivem apenas na memória, as ruínas da igreja em Berlim tornam-se a possibilidade de uma imagem-agente realmente concreta. Ou seja, ela mantém sua existência não apenas na memória, mas no mundo real, o que permite reativar e renovar sua força em nossa memória, superando o esquecimento. O contraste entre os restos do que foi destruído com a cidade construída vivendo o seu ritmo normal sugere uma conjugação de temporalidades em que o imaginário do pós-guerra torna-se indissociável da atualidade.

O *shopping* de Weimar é o exemplo oposto: nem retoma uma memória da Alemanha clássica nem faz referência ao passado inglório. Simplesmente se transforma em outra coisa, maquiado, como se ali nada tivesse acontecido para ser refletido. Cabe ressaltar que a escolha do *shopping* parece ser paradigmática, pela maneira como ele se relaciona com a cidade, como um não lugar. De acordo com Beatriz Sarlo:

“O *shopping* tem uma relação indiferente com a cidade que o rodeia e oferece seu modelo de cidade miniaturizada, que se torna independente soberanamente das tradições e do seu entorno”: “foi construído rápido demais, não conheceu hesitações, marchas e contramarchas, correções, destruições, influências de projetos mais amplos”, “e quando há algo de história, não se coloca o conflito apaixonante entre a resistência do passado e o impulso do presente”. (apud CANCLINI, 2001, p. 135)

De fato, como afirmam os estudantes que protestaram contra o *shopping*, citando George Santayana, “aqueles que não lembrarem da história, estarão condenados a repeti-la”. Enquanto a igreja de Berlim celebra a memória, o *shopping* de Weimar parece querer celebrar o esquecimento.

Comuns a essas experiências podemos encontrar dualidades que se complementam e alternam: memória e esquecimento, fragilidade e fortaleza. Enquanto um traço de fortaleza é dialogar de forma positiva com sua própria memória, reforçar o esquecimento pode ser um

sinal de sua própria fragilidade. Os prédios podem ser reconstruídos, iguais ou melhores, mas os símbolos estão abalados e possivelmente nunca serão restituídos como eram, pois absorvem o acontecimento para seu imaginário e para a narrativa das cidades. Aqui, há a narrativa da cidade, que parece tentar voltar no tempo, da mesma forma que um livro de vários finais. Há um sentimento de vazio, de algo que podia estar ali e não está mais, sua inexistência funciona quase como um símbolo do tempo e da perenidade das coisas. Se um prédio solidamente estruturado deixa de existir e parece nunca ter feito parte desse espaço, o que se dirá da frágil carcaça humana? O sumiço de monumentos importantes evidencia nossa mortalidade, nossa própria fragilidade diante do tempo. Uma tentativa de arrumar a casa, de deixá-la como era anteriormente e, em certo sentido, de se reescrever a história e tentar se eternizar, superar ou enganar o tempo. Até que ponto o simbólico aqui consegue também ser reconstruído tal como era?

É quando percebemos que não há uma necessária correspondência entre a cidade concreta e seu imaginário. Assim se justificaria a importância das camadas de narrativas que a acompanha, preenchendo suas lacunas, resgatando o passado e reativando sua memória. Ela está presente nas ruas e nos prédios das grandes cidades: ali, houve o sequestro de um embaixador; aqui, um determinado prédio foi bombardeado; neste muro havia palavras de ordem em um período de instabilidade política. Essa memória ajuda a construir a narrativa da cidade e das pessoas que ali vivem. A tecnologia e o mundo virtual fazem da cibercidade um importante espaço de leitura complementar ao texto da cidade concreta. Nesse sentido, é importante retornar à projeção mapeada e pensar como a destruição dos prédios nesse contexto se relaciona com o sentimento real da cidade concreta.

A projeção mapeada cria uma destruição fictícia e segura, que não destrói o prédio nem seu campo simbólico. Ao contrário, ao promover a destruição virtual do prédio, não promove apenas o espetáculo, mas, sim, o fortalecimento do monumento como símbolo da sua capacidade de se manter sólido e ressurgir intacto e indestrutível, bem como o imaginário das pessoas e elas próprias. Essa rápida junção entre a cibercidade e a cidade, em que se projetam também imagens da destruição de um prédio sobre ele próprio, reforça sua fortaleza, enaltece sua memória como eterna, criando uma zona de conforto para quem vê. O destino dessas imagens, para continuarem sendo vistas e conectadas com a narrativa da cidade, são a internet e a televisão. Joly pergunta se, comparando as imagens-agentes com as imagens midiáticas, é

possível encontrar essas imagens ativas, da mesma maneira, na memória do espectador. A autora argumenta que tanto as imagens do 11 de Setembro como as do chinês que luta solitariamente contra os tanques na Praça da Paz Celestial, ao transcenderem seu meio original e se difundirem em outros lugares, oferecendo comentários e análises, tornam-se também imagens-agentes. Para a autora, “a standardização midiática se oporia, portanto, à memorização das próprias imagens, mas, em troca, favoreceria a memória do tempo, do ritmo e uma memória de formas em todos seus aspectos”. É dessa maneira que se encontra a memória da projeção *mapeada* na internet. Joly assume um discurso positivo com relação ao fato de as imagens midiáticas também serem *imagens-agentes*:

Podemos portanto reconhecer uma função social à imagem midiática, não apenas nociva e irreal, como aliás se teme, mas de reconhecimento e integração social. Sem dúvida é essa a expectativa que determina a interpretação da imagem midiática da qual, no final das contas, tema-se que cumpra essa função.<sup>9</sup> (JOLY, 2003, p. 221)

Ao final, tudo estava como era antes, e o fato de aquele prédio um dia ter sido destruído virtualmente, sem deixar qualquer marca, entra para a narrativa da cidade. Mas esta só poderá ser conferida e lembrada ao se buscar a cibercidade no mundo virtual, na *nuvem*, a imagem do evento da projeção mapeada. É na segurança da experiência ilusória, também exercitada em nível individual nas redes sociais e em experiências de jogos e sexo virtual, que se elimina o desconforto ou o risco físico que redimensiona também a experiência das cidades. Para Renato Cordeiro Gomes:

Os novos modelos de “estar junto” relacionam-se com as transformações da sensibilidade que produzem os acelerados processos de modernização urbana e os cenários de comunicação que, em seus fluxos e fragmentações, conexões e redes, constroem a cidade virtual. (GOMES, 2008, p. 191)

A cidade virtual, com a projeção mapeada, reforça o poder do monumento como símbolo, expondo-o em segurança e resguardando, de maneira espetacular, uma narrativa da cidade que se torna capaz de enfrentar ou de minimizar qualquer desastre. Talvez os cidadãos de Hiroshima e Berlim preferissem que suas espetaculares lembranças de guerra fossem fugazes, como a destruição vista na projeção mapeada, e que em um piscar de luzes seus

---

<sup>9</sup> Tradução nossa.

monumentos e símbolos retornassem intactos em toda a sua solidez, podendo seguir o caminho de sua narrativa sem traumas, com confiança inabalável.

A projeção mapeada é efêmera para quem passa por ali, especialmente para quem não é da cidade. Mas ela se intensifica na cibercidade, onde ocorre em um eterno presente. Contudo, ao contrário, as interferências de *street-art* nos muros das grandes cidades ali permanecem e passam a fazer parte da cultura e da narrativa da cidade. O *grafite* é não audiovisual, e a projeção mapeada não é massiva. Mas são sistemas indissolivelmente atrelados ao espaço e ao território da cidade – à experiência coletiva. Não se resolvem dentro de casa, mas no espaço urbano, e, de uma forma ou de outra, seja no espaço da própria cidade ou no espaço do virtual midiático que se faz dela, passam a compor e a agregar a narrativa da cidade.

A projeção mapeada é apenas luz, fugaz na cidade concreta, mas se mostra indestrutível na cibercidade, um espetáculo que não deixa marcas nem traumas, opondo-se completamente à durabilidade e ao mesmo tempo fragilidade das edificações. Por sua vez, a resistência da *street-art* é dada apenas pelas condições climáticas e por seu caráter intrínseco de vulnerabilidade, de poder estar em um espaço público que qualquer um pode modificar e no qual pode interferir.

Para Cordeiro Gomes, a cidade mediada pela tecnologia e por uma nova cultura comunicacional torna-se uma “arena de multiculturalidade” (GOMES, 2008, p. 187). Então, da mesma forma que se vê uma efêmera projeção audiovisual em um prédio, observam-se a degradação e a interferência de um *grafite* em um muro da cidade: todas imagens que se transportam para a narrativa da cidade, concreta ou virtualmente, passando a fazer parte de sua memória e de sua história. O campo virtual torna-se, assim, não apenas complementar para compreendermos nossas narrativas. É o único lugar em que podemos rememorar não apenas as exposições únicas de projeção mapeada, mas o instante da *street-art* registrada em vídeo antes de se desfazer em meio às outras interferências urbanas. Ou agora, como as pinturas de Ardèche, que nem o tempo nem o homem conseguiram apagar, e que para nós só serão apreensíveis no campo virtual.

## Referências bibliográficas

CANCLINI, Néstor G. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Unesp, 2002.

GOMES, Renato Cordeiro. Cenas urbanas: identidades em fragmentos em crise da representação. In: PEREIRA, Miguel; GOMES, Renato C.; FIGUEIREDO, Vera Lúcia F. (Orgs.). *Comunicação, representação e práticas sociais*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2004.

\_\_\_\_\_. Da metrópole à cibercidade: cultura e cosmopolitismos. In: MARGATO, Izabel; GOMES, Renato C. (Orgs.). *Espécies de espaço: territorialidades, literatura, mídia*. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

JOLY, Martine. *La interpretación de la imagen: entre memoria, estereotipo y seducción*. Barcelona: Paidós, 2003.

MAGALHÃES-RUETHER, Graça. O nascimento da arte: filme em caverna francesa revela obras-primas de 30 mil anos. *Jornal O Globo*, Rio de Janeiro, p. 40, 26 mar. 2011.

WAINER, João. Os Gêmeos colorem o Cambuci e o mundo. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, p. E6, 30 out. 2005.