

Raymundo Firmino  
de Oliveira Neto >

## **O Guarda-Chuva: Arte, paisagem sonora e a cidade de Belém**

### **Resumo**

Esse artigo apresenta o contexto de criação da instalação artística Guarda-chuva (2018), analisa sua relevância dentro do campo da arte e tecnologia e a relaciona com os conceitos de paisagem sonora (SCHAFER, 1977), espaço aumentado (MANOVICH, 2002) e mensagem estética (ECO, 2013). A instalação consiste em um guarda-chuva alterado eletronicamente para emitir sons de três paisagens sonoras de Belém, Pará, conforme o interator se desloca com ele pelo espaço expositivo. O projeto da instalação explora concepções diferentes de espaço e propõe uma reflexão sobre a relação da arte, da tecnologia, da natureza e do homem para repensar o espaço da cidade.

**Palavras-chave:** Instalação. Espaço Aumentado. Paisagem Sonora. Cidade.

> Mestre em Artes pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Atualmente realiza sua pesquisa de criação e experimentação artística como parte do seu doutorado em andamento no Programa de Pós-graduação em Artes (PPGARTES) da UFPA como bolsista CAPES. É professor substituto nos cursos de Multimídia e Cinema da UFPA, atua como artista-pesquisador com experiência no uso de diversas mídias digitais e analógicas no desenvolvimento de instalações multimídia.  
[rfoliveiraneto@gmail.com](mailto:rfoliveiraneto@gmail.com)

COMO CITAR:  
OLIVEIRA, R. (2020). O GUARDA-CHUVA . REVISTA VAZANTES, 4(1), 162-174.  
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.1.15](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.15)

Raymundo Firmino  
de Oliveira Neto **The Umbrella: Art, soundscape and the city of Belém**

**Abstract**

This article presents the creation context of the artistic installation Guarda-chuva (2018), analyzing its relevancy to the field of art and technology and associating it to the concept of soundscape (SCHAFER, 1977), augmented space (MANOVICH, 2002) and aesthetic message (ECO, 2013). The installation consists of a electronically modified umbrella capable of emitting the sound of three soundscapes of the city of Belém, Pará, Brazil, as the interactor moves around the gallery space with it. The installation's project explores different concepts of space and proposes a reflection about the relation of art, technology, nature and human being to rethink the city's space.

**Keywords:** Installation. Augmented Space. Aesthetic Message. Water.

O significado da palavra “espaço” pode variar muito dependendo do contexto em que é abordada. No dicionário online Michaelis, o espaço pode ser definido como “extensão tridimensional ilimitada ou infinitamente grande, que contém todos os seres e coisas e é campo de todos os eventos”, assim como “extensão limitada em três dimensões”. Ouve-se falar sobre diversas categorias de espaço: espaço sideral, espaço vital, espaço decorativo, espaço diegético, espaço aéreo, espaço cibernético, espaço virtual, espaço cultural, espaço educativo, espaço geográfico, espaço urbano, espaço físico, espaço-tempo, espaço bidimensional, espaço tridimensional, espaço vetorial, entre outros. Para Certeau (1998) o espaço pode ser compreendido como o lugar ou lugares postos em prática e percebidos pelo sujeito. Enquanto Merleau-Ponty (1999) faz a distinção entre espaço geométrico e espaço antropológico para diferenciar o primeiro, racional e homogêneo, do segundo, formado por relações e a experiência subjetiva do sujeito. Diante da diversidade de categorias e conceitos encontrada, não é difícil compreender porque Foucault (2009, p.411) afirmou que a época atual é de preferência a época do espaço, “estamos em um momento em que o mundo se experimenta, acredito, menos como uma grande via que se desenvolveria através dos tempos do que como uma rede que religa pontos e que entrecruza sua trama”.

Nas artes visuais o espaço pode ser representado, analisado, interpretado e experimentado de diversas formas. Na arte egípcia a lei da frontalidade era um dogma para representação pictórica, no Renascimento a perspectiva linear racionalizou geometricamente o espaço pictórico do quadro, enquanto a pintura moderna desconstruiu a tradição secular da representação tridimensional e a escultura passou a convidar o observador a se mover ao redor da obra. O espaço na pintura é uma ilusão obtida através de diversas técnicas, portanto, é virtual e na escultura um elemento que precisa ser trabalhado em conjunto com os outros elementos físicos da obra. Mas o espaço virtual contido na representação pictórica também expandiu os limites do quadro na *Assemblage*, e a instalação artística permitiu ao público penetrar no espaço da obra estabelecendo um conflito entre espaço físico e diegético. Na arte contemporânea também existem inúmeras formas de ações no espaço físico, seja através do grafite ou da intervenção urbana, que extrapolam o espaço institucional do museu e da galeria para interferir na cidade, ou da *webarte* que atua entre fluxos comunicacionais na internet.

A compreensão do espaço na arte mudou muito, assim como na ciência e na vida. No século XV, a humanidade viu continentes serem ligados por caravelas, expandindo a percepção do homem sobre a terra, as ferrovias do século XIX encurtaram distâncias e iniciaram a expansão territorial via máquina. No século

XX, Einstein mudou a percepção da ciência sobre o espaço relacionando-o com o tempo na Teoria da Relatividade, aviões passaram a sobrevoar os céus interligando cidades, a missão Apollo 11 levou o homem à lua sendo televisionado para milhões de pessoas, aparelhos comunicacionais conectaram o mundo inteiro em tempo real e o termo “ciberespaço”, cunhado por William Gibson na ficção científica “Neuromancer”, passou a ser corriqueiro no cotidiano para descrever o espaço oriundo das conexões comunicacionais, especialmente da internet, em que a presença física do homem não é necessária.

Hoje, a experiência do sujeito com o espaço pode ser intermediada por mídias locativas (TUTERS; VARNELIS, 2006) digitais via aplicativos para smartphones ou tecnologias vestíveis com GPS e realidade aumentada, provocando uma experiência híbrida (ANDERS, 2001) na qual online/off-line se misturam no mesmo espaço. A era do controle e da vigilância ubíqua chegou às cidades, nas quais territórios informacionais (LEMOS, 2009) são monitorados com câmeras de segurança em rede e aplicativos com geolocalização. O espaço urbano foi cartesianamente quantificado para a eficiência do seu projeto, no qual o cidadão aprendeu a conviver com as câmeras, máquinas, outros objetos, mídias e aparelhos para sua própria segurança e comodidade, cada vez mais sem se importar com os efeitos colaterais provocados pelo seu uso ou mesmo sem perceber o seu próprio entorno cheio de poluição sonora e visual.

Nas cidades, pessoas se aglomeram em centros urbanos sem ter consciência de outras formas possíveis de se relacionar com o espaço que não seja objetiva ou funcionalmente. Paradoxalmente, apesar de toda tecnologia e conhecimento acumulado durante os séculos e a objetividade pretendida no seu projeto, as cidades muitas vezes não conseguem garantir fluxos de trabalho, vida e comodidade aos seus moradores apresentando problemas de trânsito, poluição sonora e visual, alagamento, saneamento básico, entre outros. Assim, o espaço alterado pelo homem visando apenas a objetividade e a eficiência muitas vezes se torna completamente surreal e disfuncional, no qual a água da chuva provoca alagamento, carros congestionam as ruas, câmeras vigiam todos e aos poucos os sons de vento, água e pássaros são substituídos por buzinas, descargas fumegantes, roncões de motor e propagandas. Mas, então, como pensar o espaço da cidade através de um projeto artístico que possa expandir a percepção do homem sobre seu meio?

Na cidade de Belém, Pará, chove durante o ano inteiro, com períodos de maior intensidade entre janeiro e maio, quando ocorrem alagamentos nas áreas urbanas mais baixas. A chuva proporciona experiências singulares na cidade ao longo do ano, por ser uma cidade de clima tropical localizada próxima a linha do equador, provocando em cada morador uma experiência singular. A cidade é dividida entre região insular e continental, com paisagens completamente distintas, construída no conflito do meio urbano com a natureza da mata amazônica. Essas duas regiões são interligadas por rios e pela Baía do Guajará, assim a cidade possui moradores que residem em aglomerados urbanos, na mata das ilhas e à beira

do rio, em paisagens diversas e com experiências diferentes com o meio. A chuva e o sol intenso afetam cada região, tornando o guarda-chuva um objeto comum de ser visto na cidade, seja usado por um canoeiro atravessando o rio sob sol quente, um morador esperando o ônibus sob a chuva ou um transeunte caminhando pela cidade a tarde.

O guarda-chuva é um objeto usado para proteger o usuário da ação da chuva, não se sabe ao certo quem o inventou, mas os chineses já o usavam desde o século XII a.c. Porém, seu uso cotidiano nas cidades, por todas as classes sociais, só ocorreu devido a Revolução Industrial, antes era restrito a elite, cortes e nobres. Hoje, o guarda-chuva é um objeto comum da vida urbana, marca a transição de um espaço interno, fechado, como o interior de uma residência, para um espaço externo, aberto, como a rua de uma cidade. O mecanismo de funcionamento de um guarda-chuva e uma sombrinha é o mesmo, a diferença está no material, enquanto um possui um tecido impermeável, o outro possui um tecido que não deixa passar os raios UV do sol. Assim, o objeto também pode ser usado para proteção contra o sol, contanto que seja opaco o suficiente para isso.

Na exposição *Interurbano* (2018), um guarda-chuva foi apropriado em uma instalação artística para pensar os espaços e as paisagens sonoras distintas da cidade de Belém, emitindo sons conforme o público interagiu com ele no espaço expositivo. A instalação *Guarda-chuva* (2018) esteve exposta entre os dias 31 de agosto e 15 de setembro na Galeria Kamara Kó, no bairro da campina em Belém, como parte de um projeto de pesquisa e experimentação artística financiado pela Fundação Cultural do Estado do Pará através do programa SEIVA, também é parte de um projeto de doutorado em Arte em andamento no Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal do Pará.

A instalação *Guarda-chuva* (2018) consistiu em um guarda-chuva alterado eletronicamente com micro controladores e alto-falantes para reproduzir sons de três zonas distintas da cidade, urbana, fluvial e florestal, conforme o interator se descolava com ele sobre um tapete circular no interior da galeria. O guarda-chuva era suspenso por um fio de aço com luzes de LED verdes sobre um tapete, ao lado encontrava-se um par de sandálias que precisavam ser calçadas para se subir no tapete, ao segurar o guarda-chuva no centro do tapete o interator ouvia a paisagem sonora (SCHAFER, 1977) da cidade, à margem do tapete ouvia a floresta e entre os dois a paisagem sonora da zona fluvial. Ao todo o sistema contava com 4 alto-falantes para simular uma ambientação sonora de 360 graus. A sandália calçada pelo interator era responsável por fechar os circuitos do tapete dependendo de onde o usuário pisava, um sinal sem fio era então enviado do sistema do tapete para o micro controlador no guarda-chuva acionar o som das paisagens sonoras capturadas na cidade.

Segundo Schafer (1977), uma paisagem sonora pode ser definida como um conjunto de sons experimentados que identificam um ambiente em um determinado contexto, sejam eles naturais ou produzidos pelo homem. Para o autor, a paisagem sonora consiste em eventos escutados, não objetos vistos como na fotografia,

o que pode dificultar a identificação exata do local da gravação. Para o autor, uma paisagem sonora é composta por sons: “keynote”, “signal” e “soundmarks”. Sendo o primeiro som onipresente a paisagem sonora, escutado sem a total consciência do ouvinte, é criado pela geografia ou clima: água, vento, floresta e pássaros. O segundo, um som mais evidente, se sobrepõe ao primeiro, escutado de forma consciente, pode ser uma buzina, assvio ou sirene. Enquanto o terceiro e último tipo de som é característico de um determinado ambiente, único a um contexto normalmente reconhecido, e possui significado cultural ou histórico.

De acordo com Schafer (1977) a paisagem sonora do mundo está mudando, novas gerações irão herdar um mundo radicalmente diferente no qual a poluição sonora será um problema mundial. Na instalação *Guarda-chuva* (2018) é possível perceber nitidamente a alteração provocada pela ação do homem na paisagem sonora da natureza, marcando uma distinção latente entre os sons de carros e os de animais, das buzinas e dos pássaros, de propagandas e do vento nas árvores. Os sons reproduzidos na instalação foram capturados no entroncamento da Av. Almirante Barroso, no comércio da Cidade-velha, Mercado de São Brás, Porto do Guamá, Baía do Guajará, Igarapé Perequitaquara e a mata fechada na Ilha do Combú.

**Figura 1:**  
Instalação *Guarda-chuva*  
(2018) na exposição  
*Interurbano* (2018)  
Fonte: Acervo do Artista.



Gravados em ambiente externo e digitalmente editados, os sons das paisagens sonoras foram associados ao espaço físico do interior da galeria, expandindo a percepção do interator conforme o mesmo interagia com a instalação se deslocando por um espaço aumentado (MANOVICH, 2002) eletronicamente. O autor Lev Manovich (2002) cunha o termo “espaço aumentado” derivado da tecnologia de realidade aumentada para se referir a uma experiência sensorial com o espaço enriquecido ou preenchido com informações digitais dinâmicas com as quais as pessoas podem interagir.

Para colocar de outra forma, a sobreposição de informações dinâmicas e contextuais sobre o espaço físico é um caso particular de um paradigma estético comum: como combinar espaços diferentes juntos. Claro, espaço aumentado eletronicamente é único – uma vez que a informação é personalizada para cada usuário, ela pode mudar dinamicamente através do tempo, e é entregue através de uma interface multimídia interativa, etc. Assim, é crucial ver isso como uma mudança conceitual ao invés de uma questão tecnológica e algo que em parte tem sido parte de um paradigma arquitetônico e artístico. (MANOVICH, 2002, p.226)

O espaço aumentado (MANOVICH, 2002) da instalação *Guarda-chuva* (2018) garantiu a experiência sensorial do interator com as informações digitais dinâmicas em forma de paisagens sonoras associadas ao espaço físico da galeria, transpondo o exterior da cidade para o interior da galeria. Os áudios mesmo que virtuais orientavam e estimulavam o deslocamento espacial dos interatores através da interação, agindo entre o real, o imaginário, o virtual e a simulação, sendo capazes de alterar a percepção do interator sobre o espaço. A instalação através do uso do som estimulava a imaginação e a memória do interator sobre as possíveis paisagens da cidade, confrontando sua experiência de vida na cidade de Belém com a que a instalação proporcionava.

Normalmente o interator iniciava sua experiência com o guarda-chuva posicionado no centro do tapete com o áudio da zona urbana, conforme ia experimentando andar descobria como poderia ouvir o áudio das outras zonas em um processo de exploração do espaço físico e diegético da instalação com o próprio corpo. Nesse sentido, as informações transmitidas pelo tapete ao guarda-chuva permitiram a sincronia entre o espaço diegético, o virtual simulado pela captura dos áudios, e o espaço físico.

Na instalação os sons do meio urbano são cercados por sons das águas e da floresta, entre os quais é possível se deslocar em poucos passos, enquanto na realidade da cidade as vezes esse deslocamento é raro para alguns moradores, ou mesmo inexistente. O andar dos interatores sobre o tapete se transformou em uma alegoria sobre a descoberta de paisagens sonoras de Belém. Na instalação o deslocamento entre os espaços da cidade encurta distâncias que muitas vezes não são nem físicas, mas também socioeconômicas.

Não escolhemos onde nascemos ou as influencias que o meio irá exercer sobre nossa identidade ou personalidade, porém

podemos escolher para onde ir ou como queremos viver nesse meio. Na instalação *Guarda-chuva* (2018), em um momento o interator pode estar ouvindo os sons de carros, propagandas, buzinas, pessoas falando no comércio e depois sentir mudar a paisagem sonora para cantos de pássaros, vento das árvores, grilos ou a força da maré batendo no casco de um barco, o som do ronco de um motor de barco ou a água sendo atingida pela força de um remo. Tudo dependerá da interação e da experiência vivenciada, sempre diferente, como a cidade que cada um percebe em seu trajeto antropológico (DURAND, 1989).

As paisagens sonoras reproduzidas pelo guarda-chuva da instalação divergem muito entre si, enquanto os sons da área urbana são sobrepostos uns aos outros dificultando a identificação de nuances ou distâncias com uma presença maior de ruídos, a maior profundidade do som da floresta permite que se ouça mais detalhes. Schafer (1977) faz uma distinção entre estados “hi-fi” e “lo-fi”, um normalmente da zona rural e o outro da urbana. Enquanto o primeiro corresponde a uma paisagem sonora na qual sons discretos podem ser ouvidos claramente devido ao baixo nível de ruído, o segundo tem sinais acústicos obstruídos por uma quantidade muito grande de sons diferentes.

Segundo Schafer (1977) não devemos considerar a paisagem sonora como um acidente da sociedade, mas como uma composição que pode ser distinguida por sua beleza ou feiura. O autor relata que algumas cidades tradicionais do Oriente Médio, apesar de sua alta densidade populacional, são quietas e possuem uma forma de conduzir seus negócios sem perturbar um ao outro com ruídos sonoros. A poluição sonora está associada a sociedades que tem uma devoção a máquina e uma cultura propícia à tolerância de perturbações sonoras. “Quando os ritmos da paisagem sonora se tornam confusos ou irregulares, a sociedade afunda em uma condição desleixada e em perigo” (SCHAFER, 1997, p.372)

Em contraste aos sons de propaganda no comércio, dos ônibus nas ruas e das obras na cidade, Belém tem sons bastante característicos como a chuva forte da tarde chamada de “toró”, o som do motor de polpa dos barcos chamados de “pô-pô-pô” e a revoada dos periquitos na Praça do Operário no bairro São Brás. Esses sons, assim como a água dos rios, igarapés e da chuva, são parte da dinâmica da cidade e compõem a experiência de fruição da sua paisagem que vive em constante conflito técnico, ambiental e cultural.

O projeto da instalação *Guarda-chuva* (2018) trás a possibilidade do interator refletir sobre questões próprias relacionadas a sua vivência, experiência, memória e imaginação através da exploração não usual do dispositivo do guarda-chuva pela Arte. A interface da instalação serve de espaço para imaginação e reflexão sobre o meio propiciando também uma experiência estética de fruição dos sons a partir da interação. Muitos interatores relataram uma experiência lúdica com a instalação, passando de uma paisagem sonora a outra a fim de explorar efeitos possibilitados unicamente pelo aparato com o qual interagem, outros traziam uma leitura mais política sobre o espaço da cidade e alguns estabeleciam relações com outros trabalhos artísticos. Logo, a função prática do

objeto guarda-chuva, de proteção da chuva e do sol, foi subvertida a partir da intervenção realizada no seu projeto industrial original, a fim de atender questões poéticas e de fruição estética.

Segundo Giannetti (2006, p.69), a Arte “reflete sobre a experiência do sujeito no mundo em que vive e oferece distintas formas de explicar o meio no qual sujeito e obra estão imersos.” Para a autora, o artista é responsável por inventar novas realidades e estabelecer diálogos com outros sujeitos por meio de sua obra em um processo de comunicação. Porém, o processo de comunicação nesse caso é compreendido como a relação dialógica entre o autor, a obra e o público nos diálogos emocionais e conceituais provocados pela Arte. Ao invés de apresentar um significado fechado, a obra de arte dialógica permite que o seu significado seja construído junto com o público, como apresenta Humberto Eco (2015) no conceito de obra aberta. Nesse caso, a comunicação na obra de Arte não é direta e unidirecional porque “à sedução dialógica se opõe a via das estratégias de domínio, coação e imposição” (GIANNETTI, 2006, p.73).

Apesar do contexto da instalação *Guarda-chuva* (2018), apresentado no início do artigo, ter sido determinante para o seu processo de criação, não havia garantia ou intenção de que fosse assimilado pelo público ao interagir com a obra. A instalação não se trata de um texto argumentativo, mas uma interface para se refletir a partir dos elementos dispostos na sua estrutura. Assim, a obra caracterizou-se por um convite a imaginação, a fruição e a reflexão, dependendo da interpretação, do estado emocional ou da experiência do público para complementar sua mensagem estética (ECO, 2013).

Segundo Eco (2013, p.52), “a mensagem assume uma função estética quando se apresenta estruturada de modo ambíguo e surge como auto-reflexiva, isto é, quando pretende atrair a atenção do destinatário primordialmente para a forma dela mesma”. Em condições normais, o emissor, quando deseja comunicar algo, procura reduzir ao máximo o ruído entre a sua ideia e a interpretação do receptor por meio de uma mensagem direta e objetiva. Porém, o artista quando trabalha em um processo de comunicação está preocupado com uma mensagem estética, na qual os ruídos são provocados e arranjados a fim de instigar novas interpretações. Na instalação artística a mensagem estética é ainda mais potencializada com a possibilidade de interação do sujeito com a obra, conforme coloca Giannetti (2006, p.112):

(...) Um passo ainda mais radical é dado pelos sistemas interativos digitais. São sistemas complexos, abertos e pluridimensionais, nos quais o receptor, que chamaremos aqui interator, além de “atuar” mentalmente no espaço da obra, desempenha um papel prático fundamental na sua efetivação. Tanto o processo de integração ativa do observador como as peculiaridades do sistema digital interativo dão lugar a novos questionamentos sobre paradigmas estéticos e incitam a uma revisão essencial das posturas sobre a relação entre criação e recepção, sobre a função do receptor e o significado de autor.

A partir da década de 60, começaram a surgir muitas propostas artísticas híbridas que utilizavam novos meios de comunicação e aparatos tecnológicos tencionando conceitos estéticos e concepções no campo da Arte. Esses artistas, influenciados pelo dadaísmo, surrealismo e o período pós-guerra, no qual surgiram várias inovações tecnológicas, passaram a desviar as novas mídias, “máquinas semióticas” (MACHADO, 2007), dos seus projetos industriais e utilizá-las em suas obras como forma de arte. Esse contexto marca o surgimento de novas categorias como vídeoarte, arte sonora, arte computacional, arte telemática e webarte que misturam linguagens visuais, sonoras e textuais na prática artística (RUSH, 2006). Essas categorias surgiram graças as experimentações de artistas que quiseram enfrentar os limites de seus campos de atuação, muitos participantes de grupos como Fluxos e Internacional Situacionista, e foram consolidadas com o advento de novas teorias estéticas como: estética informacional (BENSE, 1975; MOLES, 1978), estética cibernética de Herbert W. Franke, estética da comunicação (COSTA, 1999) e estética relacional (BOURRIOD, 2009).

No Brasil também adotou-se o termo “artemídia”, derivado do inglês “*media arts*”, para categorizar produções artísticas que usam recursos tecnológicos das mídias e da indústria como meios de expressão. Os artistas precursores desse campo são conhecidos por terem habilidades e competências distintas do artista visual tradicional, suas produções geralmente não são exclusivas de uma linguagem e ressaltam a aproximação da arte com a comunicação, a ciência e a tecnologia. Podemos verificar essa relação no trabalho dos artistas Nam June Paik, John Cage, Roy Ascott, Myron Krueger, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Char Davies, Bill Viola, Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz, entre outros artistas que ajudaram a definir o campo da artemídia. No âmbito nacional, temos exemplos não menos importantes como Eduardo Kac, Gilberto Prado, Waldemar Cordeiro, Artur Matuck, Milton Sogabe, Lucas Bambozzi, entre outros.

Nesse contexto experimental, depois do advento da fita magnética e da possibilidade de gravação, edição e reprodução do som com tecnologia a baixo custo, alguns artistas advindos das artes visuais, da música e da performance começaram a explorar o uso de sons e ruídos de forma não usual como principal fator do processo criativo em produções denominadas de “arte sonora” ou “sound art”. Apesar de não haver um consenso sobre o conceito de arte sonora, podemos definir como produções artísticas oriundas do hibridismo da linguagem da música, das artes visuais, da performance e da arquitetura que escapam aos limites de uma composição musical e estabelecem uma relação direta da arte com sons e ruídos que podem ter sido gravados no cotidiano, editados ou gerados por mídias eletrônicas e reproduzidos em instalações artísticas, esculturas, objetos ou em um espaço arquitetônico específico.

Enquanto na música o som é conduzido pelo tempo na partitura de uma composição, na arte sonora o espaço tem um papel mais importante, pois o som é articulado com outros elementos materiais como objetos, cores, luz, instalações, espaço

arquitetônico, entre outros (CAMPESATO; IAZZETTA, 2006). A arte sonora pode utilizar o som em conjunto com a interação do público, combinando corpo, espaço e tempo em instalações artísticas. A artista Janet Cardiff nos seus trabalhos de “*audio walks*” (1995) convidava o público a andar por um local específico ao mesmo tempo que ouvia com fone de ouvido a reprodução de uma narrativa gravada pela artista em áudio, mesclando a experiência de andar pelo espaço com a narrativa proposta pela artista e os efeitos sonoros reproduzidos. Segundo Manovich (2002) os “*audio walks*” realizados pela artista são um exemplo perfeito do uso poético do espaço aumentado na produção artística por combinar espaços e tempos diferentes em uma experiência única do interator com a obra.

Na arte sonora existe também a possibilidade de abordar o som de uma forma conceitual, um exemplo é o trabalho “*War Damaged Instruments*” (2015) da artista Susan Philipsz. No qual são utilizados sons realizados por instrumentos que foram danificados em guerras, alguns foram tão avariados que nenhuma nota era conseguida na sua utilização, apenas ruídos que representavam os horrores e a tristeza da guerra. O objeto, o instrumento avariado, já possui uma carga dramática, por conta do seu contexto, que a artista potencializa ainda mais exaltando o som ou ruído que reproduz nessas condições.

Na obra “*Lowlands*” (2008), pela qual a artista ganhou o *Turner Art Prize*, Susan Philipsz realiza uma instalação sonora na cidade de Glasgow sob três pontes do Rio Clyde, reproduzindo em alto-falantes três versões da canção “*Lowlands Away*”, sobre um homem que se afoga no mar e volta para contar a esposa sobre sua morte, interpretadas pela própria voz da artista. Depois de inicialmente apresentada no espaço urbano de Glasgow a instalação é transferida para galeria Tate, Londres, na qual o áudio da canção gravada pela artista era reproduzido em loop em uma sala vazia. Nesse caso, a segunda montagem na galeria é menos interessante do que a proposta original sob a ponte em Glasgow, uma vez que a própria artista escolheu um espaço sensível à temática da canção para sua instalação.

Esses trabalhos mostram como é crucial pensar o espaço no projeto da instalação. Na instalação *Guarda-chuva* (2018), o espaço da galeria Kamara Kó se mostrou ideal para o propósito do projeto. O espaço expositivo da galeria é peculiar por ter sido projetado sobre a estrutura de uma casa colonial portuguesa, um fator extremamente importante para a experiência fenomenológica do público, com sua estrutura de madeira preservada, painéis brancos para exposição de obras de arte foram justapostos a suas paredes originais. A galeria Kamara Kó não é nem uma casa propriamente dita, nem um cubo branco típico das galerias modernas, mas algo entre os dois. Esse conflito entre casa e galeria foi perfeito para exposição *Interurbano* (2018) pois além da instalação *Guarda-chuva* (2018), foram montadas mais duas instalações com a apropriação de objetos residenciais antigos, a *Torneira* (2018) e o *Telefone* (2018), que dialogaram muito bem com o espaço.

Enquanto o branco do espaço expositivo da galeria nos remete a referências recentes, mas também seculares, da história

das artes visuais e seu embate com a tridimensionalidade, seja no plano bidimensional da pintura ou a da materialidade da escultura, o contraste dos painéis brancos com a casa é iminente, pois a casa revela um ambiente intimista, modesto e acolhedor que converge para o interior e as experiências pessoais. Esse choque ainda é potencializado pela instalação *Guarda-chuva* (2018) ao trazer o universo das paisagens sonoras da cidade para dentro da casa/galeria. Segundo Bachelard (2008, p. 59) “a casa e o universo não são simplesmente dois espaços justapostos. No reino da imaginação, ambos se atiram reciprocamente em devaneios opostos.”

Se de uma casa fazemos um poema, não é raro que as mais intensas contradições venham despertar-nos, como diria o filósofo, de nossos sons conceptuais e libertar-nos de nossas geometrias utilitárias (...) os espaços amados nem sempre querem ficar fechados! Eles se desdobram. Parece que se transportam facilmente para outros lugares, para outros tempos, para planos diferentes de sonhos e lembranças. (BACHELARD, 2008, p.67-68)

Ao estudar a poética dos espaços descritos na literatura e na poesia, Gaston Bachelard pretende explorar a imagem na sua origem, enquanto ideia para imaginação. Para o autor os espaços tem uma conotação que transcende sua materialidade e atributos geométricos utilitários, são fontes de imaginação e relações simbólicas. Na instalação *Guarda-chuva* (2018), a transposição do espaço exterior, da cidade, para o espaço interior, da galeria, tem uma conotação maior do que simplesmente a justaposição de um sobre o outro, a combinação desses dois polos aparentemente opostos lança o interator em uma reflexão interior sobre a vasta imensidão de ambos na sua imaginação e experiência pessoal. O interator é confrontado com uma “dialética do exterior e do interior” (BACHELARD, 2008), não mais do espaço físico, mas da sua própria percepção e imaginação.

Apesar de existirem hoje manifestações artísticas como a intervenção urbana, o grafite, a performance, ações e instalações em espaço público que levam a Arte para o espaço e o universo da cidade, o projeto apresentado nesse artigo procurou fazer um caminho inverso de levar a cidade para o espaço da galeria através da arte, do som e da tecnologia. O projeto trabalhou com o exterior da cidade no interior da Arte e da fruição estética do público, utilizando a tecnologia fora do seu projeto industrial como um recurso para a experimentação e produção artística.

Dessa forma, na instalação *Guarda-chuva* (2018) foi projetado um espaço para pensar a cidade a partir da imaginação e da fruição estética do interator. Acredita-se que é a partir das mudanças provocadas no interior do sujeito, no espaço da sua imaginação, que ocorrerá uma mudança no meio exterior da cidade. A mudança nesse caso precisa vir de dentro para fora, no desejo de se relacionar de forma diferente com o espaço da cidade para aproveitar as nuances que ele pode proporcionar. O espaço da mata, das águas e da urbe em Belém não são estanques e não precisam ser antagônicos, o sujeito só precisa aprender a encontrar o equilíbrio na sua relação com a tecnologia, a natureza e a cidade. E qual melhor campo para pensar essas relações se não o da Arte? Talvez seja

através da fruição estética desinteressada da experiência artística que surjam as melhores respostas para as perguntas mais técnicas e difíceis.

## Referências

- ANDERS, Peter. **Toward an architecture of mind**. CAiiA-STAR Symposium: Extreme parameters. New dimensions of interactivity, 2001.
- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BOURRIAUD, N. **Estética relacional**. Trad. Denise Bottman. São Paulo: Martins, 2009.
- BENSE, Max. **Pequena Estética**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.
- CAMPESATO, Lílian e IAZZETTA, Fernando. **Som, Espaço e Tempo na Arte Sonora**. Brasília: Anais do XVI Congresso da ANPOM, 2006.
- CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- COSTA, Mario. **L'Estetica Della Comunicazione**. Roma: Castelvecchi, 1999.
- DURAND, G. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Trad.: Hélder Godinho. Lisboa: Editorial Presença, 1989.
- ECO, Umberto. **A estrutura ausente**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- \_\_\_\_\_. **Obra Aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.
- FOUCAULT, Michel. **Outros espaços**. In: FOUCAULT, M. *Estética: literatura e pintura, música e cinema*. Organização e seleção de textos: Manoel Barros da Motta; tradução de Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- GIANNETTI, C. **Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.
- LEMOS, André. **Mídia locativa e territórios informacionais**. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (orgs.) *Estéticas tecnológicas - novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Mídias Locativas e Vigilância: sujeito inseguro, bolhas digitais, paredes virtuais e territórios informacionais**. *Vigilância, segurança e controle social na América Latina*, Curitiba, 6 mar. 2009, p. 621-648.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MANOVICH, Lev. **The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada**. 2002, Disponível em: <[http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas\\_articles/manovich\\_augmented\\_space.html](http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/manovich_augmented_space.html)> Acesso em: 15 abr. 2020.
- MICHAELIS. *Moderno Dicionário da Língua Portuguesa*. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>>. Acesso em: 10 abr. 2020.
- MOLES, Abraham. **Teoria da Informação e Percepção Estética**. Trad. Helena Parente Cunha. Brasília: EdUnB, 1978.
- RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SCHAFFER, R. Murray. **The Soundscape: our sonic environment and the tuning of the world**. New York: Knopf, 1977.
- TUTERS, M.; VARNELIS, K. **Beyond locative media**. *Giving shape to the Internet of things*. *Leonardo*, v.39, n.4, p. 357-363, 2006.