

A luz materializada: discussões sobre presença na era da virtualidade

Doutoranda Nathália Moreira Carvalho (PROARQ/UFRJ)

INTRODUÇÃO

Apesar de a luz ser proposta como elemento artístico desde meados do século XX, o uso da luz como objeto materializado já provocava os indivíduos desde os tempos em que a tecnologia só dispunha da chama da vela. Atualmente, além da materialidade, características como interatividade e conectividade são muito importantes para o sucesso desse tipo de obra em meio ao público. Com isso acaba havendo um maior direcionamento dos debates a respeito da temática para o campo da tecnologia, mas pouco se discute sobre a subjetividade intrínseca às relações entre os sujeitos e a luz materializada.

Mas por quê tratar de luz materializada?

Acredita-se que a luz materializada, tanto nas artes como na arquitetura e no urbanismo, é um elemento potencialmente relevante nos processos de afetação e ressignificação ou desnaturalização de ambiências e espacialidades (inclusive virtuais). Assim, mergulhar nessa temática seria uma maneira de ampliar e despertar os domínios da percepção multissensorial que os sujeitos têm de si mesmos e do que os cerca; compreender e interferir nos processos de apropriação em relação às obras de arte e ao meio físico e virtual; e inspirar novas propostas artísticas, arquitetônicas e urbanas.

Desse modo, pautado em autores como Gaston Bachelard, Hans Ulrich Gumbrecht, Jan Butterfield e Martin Heidegger, este trabalho busca construir uma base teórica que possibilite esclarecer alguns termos importantes dentro da temática trabalhada, e despertar discussões holísticas voltadas à iluminação nos campos da arte, da arquitetura e do urbanismo, não somente relacionadas à luz como parte da arte, mas principalmente à luz como a própria arte.

A fim de atingir os objetivos supracitados, este artigo se divide em três partes principais: a primeira delas se dispõe a esclarecer o conceito de materialidade, estabelecendo paralelos e

contrapontos à noção de matéria, para então explorar o entendimento de luz materializada. O segundo capítulo é dedicado a ilustrar a temática através de algumas obras representativas e que conduzam à terceira parte do trabalho, onde se desenvolve a ideia da percepção de presença vinculada às obras luminosas, estimulando-se discussões no campo das virtualidades.

Como considerações finais, aponta-se que o grande potencial das instalações de luz materializada está na sensação de presença que esse tipo de arte pode despertar, desnaturalizando ou ressignificando, inclusive, determinadas ambiências. E que, apesar de o hábito da interpretação e da distração ser algo comum e constante na era da virtualidade, é o contraponto proporcionado pelo desejo de materialidade e a oscilação entre sentido e presença, que geram certo caráter estimulante e provocador da experiência estética.

MATERIALIDADE

Matéria e materialidade são coisas diferentes, apesar de associadas. No caso deste artigo, faz-se essencial a separação desses termos, não somente pela necessidade de esclarecimento da referida luz materializada, mas também como destaque para o campo da subjetividade onde se encontra inserido este trabalho.

Enquanto a matéria trata do caráter objetivo e funcional e se relaciona às coisas e do que as coisas são feitas, a materialidade está associada à subjetividade e não se encontra necessariamente vinculada à matéria, mas sim ao valor das coisas. A materialidade diz respeito à aparência, à representação social e/ou cultural e à capacidade de ser percebida sinesteticamente, ou seja, através da sobreposição de dois ou mais sentidos, como por exemplo, luz de aparência quente ou um som macio. (BÖHME e THIBAUD, 2016).

Assim, em se tratando de materialidade, como mencionam Böhme e Thibaud (2016), é possível haver o reconhecimento e a experimentação de sensações como calor e suavidade, por exemplo, ainda que não exista um elemento material concreto.

Apesar de não haver uma relação de oposição entre os conceitos de matéria e materialidade, para Laurentiz (1991), o segundo termo vai além do domínio material

(relacionado ao caráter mecânico das coisas). A partir do autor, a materialidade está ligada ao potencial expressivo e de informação da matéria, extrapolando, desse modo, seus limites.

Bernard Tschumi (2008, p.180) acrescenta, inclusive, o tempo e o movimento corporal no processo da percepção da materialidade das arquiteturas e dos espaços, ressaltando a importância não somente dos sólidos, mas também dos vazios com “suas sequências espaciais, suas articulações e colisões”.

Assim sendo, a ideia de materialidade espacial, que engloba os sentidos além da visão e se constitui a partir do sujeito que afeta e é afetado pelo entorno, ultrapassa a racionalidade tridimensional das representações tradicionais.

Ao se deparar com um fecho bem definido de luz incidindo em determinado local, é esperado que as pessoas vejam a luz, inclusive é comum haver também, sobreposta à visão, uma sensação tátil, como se a luz pudesse tocar e ser tocada. Apesar da matéria visível que viabiliza se enxergar o fecho luminoso ser um conjunto de minúsculas partículas de poeira, fumaça ou gotículas de vapor d’água, é a luz, em sua materialidade, o foco da percepção.

Desse modo, tem-se como luz materializada, aquela cuja função objetiva de tornar visível (seja espaços, objetos ou indivíduos) é minimizada diante da sua missão de se fazer visível em si mesma, sendo percebida subjetiva, sinestésica e cinesteticamente como matéria, ou seja, a partir da sobreposição de sentidos (principalmente visão e tato) de um corpo que experiencia o espaço. Assim, relaciona-se de algum modo àquilo que é material, mas vai além da sua dimensão física, incluindo-se nessa operação elementos como o tempo e o próprio sujeito, que se desloca do papel de espectador para o de interagente, que toca e é tocado (subjetivamente).

A LUZ MATERIALIZADA COMO ELEMENTO DE ARTE

Apesar de experiências envolvendo projeções luminosas e sons terem sido realizadas por músicos, cientistas e matemáticos desde o século XVI a partir de instrumentos criados para relacionar luzes e cores às notas musicais, foi somente no século XX que a luz em sua materialidade assumiu um caráter de arte por si só. Como disseram Snow e Zycherman (2018,

p.34), “*The light was not in the art; the light was the art*”¹. Thomas Wilfred (1947) propôs, inclusive, no começo do século XX, que o termo “*lumia*”, relacionado às suas performances luminosas, representasse também a luz como a “oitava arte” junto às tradicionais arquitetura, escultura, pintura, música, poesia, dança e teatro.

Em 1919 Wilfred criou o chamado “*Clavilux*” – uma espécie de armário composto por discos de vitrais, diafragmas e refletores, através do qual ele produzia formas luminosas semelhantes à aurora boreal, que se moviam em silêncio numa tela branca (SNOW; ZYCHERMAN, 2018).

Para Wilfred (1947), a experiência artística de *lumia* estava relacionada a alguns aspectos. Dentre esses, forma e movimento seriam fatores básicos para a composição da arte de luz materializada. Sendo a forma, uma espécie de ancoragem ou foco da visão, que para o artista, seria indispensável para o conforto visual do observador. Outro aspecto imprescindível seria a presença de um espectador, mesmo que este fosse o próprio artista. A existência de *Lumia* e a união entre realidade e imaginação estariam atreladas a um sujeito que interage (perceptivamente) com a obra.

A última exposição de Wilfred foi em uma galeria de Nova York em 1967 (ano anterior ao de seu falecimento). Nessa época estavam ocorrendo muitas transformações nos campos das pesquisas e estudos sobre percepção e experimentação do espaço e da arte. Inclusive, pode-se dizer, de acordo com Foster (2016), que foi na década de 1960 que a tensão entre materialidade e imaterialidade despontou na história da arte. De um lado se encontravam os artistas voltados aos efeitos midiáticos e virtuais, do outro lado estavam aqueles que trabalhavam com elementos materiais. Em ambos os casos a arte se mostrava em busca da superação da relação dual entre sujeito e objeto.

Nesse momento, a Europa havia enfrentado duas guerras e os Estados Unidos vinham se destacando econômica e artisticamente. O argentino naturalizado italiano Lucio Fontana, famoso por produzir esculturas luminosas feitas de neon, foi um dos poucos artistas a trabalhar com a luz materializada fora do território norte-americano nesse período. Enquanto isso, na Califórnia e em

¹ “A luz não estava na arte; a luz era a arte.” (SNOW E ZYCHERMAN, 2018, p.34. Tradução nossa)

Nova York emergia uma série de trabalhos do gênero, o que levou, inclusive, a uma classificação homogeneizante das obras por parte de alguns críticos como pertencentes ao grupo batizado posteriormente de *Light and Space*.

Esse enquadramento não agradava os próprios artistas, que negavam pertencerem a um mesmo grupo ou movimento por possuírem diferentes influências e propostas. Alguns artistas seguiam uma abordagem mais literal, em que a luz era proposta como objeto; outros propunham instalações mais ligadas ao fenômeno, onde a luz tomava o ambiente.

No entanto, ambos os tipos tinham um apelo sensível e que aproximava os sujeitos do espaço e do tempo presentes. Também eram voltados ao experiencial, ao sítio específico e ao fenomenológico a partir de uma quantidade mínima de elementos luminosos ou associados à luz. Além dessas características em comum, era interesse recorrente nas obras luminosas da metade do século XX, a união entre arte e ciência (BUTTERFIELD, 1993).

Dan Flavin foi um dos principais artistas norte-americanos a trabalhar com a luz elétrica como objeto de arte nos anos 1960. Na maior parte de suas obras, Flavin utilizava somente lâmpadas fluorescentes em diversas composições com variações de cores, tamanhos e temperaturas de cor. Em 1963, o artista expôs uma de suas primeiras obras, a “*Diagonal of May 25, 1963*”. A instalação se tratava de uma lâmpada fluorescente tubular acesa, posicionada em diagonal em uma parede branca. A literalidade de sua instalação obtida através de um simples artefato de uso cotidiano, junto à novidade e ao fascínio despertados pela luz como objeto, provocavam diversas críticas, mas também muitos elogios.

Muitos artistas contemporâneos ainda utilizam propostas semelhantes às de Flavin para compor suas obras luminosas. A instalação “*Through Hollow Lands*” é um exemplo. Realizada em 2012 pelos artistas Etta Lilienthal e Ben Zamora em Seattle, tratava-se de um grande labirinto composto exclusivamente por lâmpadas fluorescentes suspensas em variadas posições.

Ao se deparar com obras como essas, mesmo sabendo que se tratam de lâmpadas tubulares, o público se vê imerso em luz como forma, diante de uma presença que se impõe por meio da materialidade. Um paralelo pode ser feito com o que Carvalho (2013) apresenta textualmente a respeito da visão noturna da comunidade da Rocinha, no Rio de Janeiro. Para a autora, mesmo sabendo que os pontos luminosos na paisagem são janelas das casas com seus

interiores iluminados, o que se percebe (sinestesticamente) são pequenas materialidades de luz capazes de ressignificar imageticamente aquele espaço.

Roger Narboni e a *Agence Concepto*, numa instalação luminosa para a fachada do edifício de incineração de Carrières-sur-Seine, realizado em 2008, dispuseram mais de trezentas linhas verticais de tubos de neon com pouco menos de um metro ao longo da fachada se acendendo e apagando, formando diferentes padrões de movimento. Ao anoitecer, as pessoas percebiam os tubos acesos como uma cascata luminosa ou uma espécie de união entre água e vento, o que acabava desnaturalizando a imagem do fogo e do calor associados anteriormente ao prédio (COLLIN, 2009). Mais uma vez neste exemplo de luz materializada, o objeto luminoso é conhecido, mas o caráter subjetivo vinculado à aparência sobressai e se impõe frente ao sujeito percebedor.

Outra abordagem de luz materializada que começou a ser proposta em meados do século XX e que permanece atual, afetando profundamente a experiência do espaço, dos sujeitos e da própria luz, é aquela voltada ao fenômeno, em contraponto à literalidade do objeto luminoso mencionada anteriormente.

O artista comumente vinculado a esse tipo de proposta é James Turrell, nome de suma importância quando se fala em luz materializada. Responsável por instalações com conceitos, propostas e tecnologias das mais variadas, o artista que até hoje se dedica à pesquisa, à teoria e às mais diversas experiências artísticas com luz, tem, em sua vasta coleção de criações, obras que vão de ilusões ópticas tridimensionais realizadas através de projeções luminosas, a hologramas que se propõem a reproduzir tridimensionalmente a própria luz como forma.

Em parceria com Robert Irwin (artista também associado ao *Light and Space* que ainda expõe trabalhos de luz materializada) e Edward Wortz (psicólogo experimental e cientista), Turrell criou um tipo de obra que impressionou não somente a crítica e o público na década de 1970, como permaneceu despertando a curiosidade das pessoas na contemporaneidade. Os chamados “*Ganzfelds*” surgiram de uma experiência científica que buscava encontrar uma câmara onde seria possível manipular a luz e o som. O trio criou então um campo visual de trezentos e sessenta graus, isento de objetos ou qualquer informação sobre o tempo, onde uma luz monocromática incidia e preenchia todo o espaço.

Uma das premissas básicas era que a fonte luminosa não pudesse ser percebida pelo observador (exigência necessária para que o olhar não fosse direcionado para um ponto específico). O efeito de homogeneidade e de infinita expansão luminosa produzido pela atmosfera da sala gerava, como comenta Butterfield (1993), uma espécie de irritação ocular e proporcionava uma sensação inusitada de ausência do próprio corpo ou certa transcendência. Nesse caso, a materialidade não se faz pela percepção visual da luz como objeto, mas a partir do estímulo háptico que a luminosidade proporciona. Aqui, o tato se torna o principal sentido a captar os estímulos, até porque a luz, no “*Ganzfeld*”, engana os olhos, mas “não anestesia a pele, ela exalta sua finura” (SERRES, 2001, p.64).

A partir do final do século XX, com o aprimoramento e maior difusão do Led, da Internet e de tecnologias digitais, às obras de luz materializada literais e fenomênicas, foram se somando instalações com mais efeitos, estímulos e interatividade.

A “*Tower of Winds*”, de Toyo Ito, por exemplo, uma intervenção luminosa realizada em 1986 em uma antiga torre em Yokohama, Japão, contava com computadores que sincronizavam as informações captadas do ambiente e as transformava em luz. Cada sistema luminoso representava um estímulo ou elemento diferente: o neon marcava as horas; as luzes dos refletores respondiam às mudanças de velocidade e direção do vento, e as lâmpadas pequenas eram acionadas de acordo com o ruído.

Em pouco tempo, os indivíduos e os sistemas (de comunicação, automação e iluminação) passaram a interagir de forma mais eficaz e veloz; as figuras individuais dos artistas foram se diluindo e rompendo limitações técnicas e espaciais em equipes multidisciplinares e internacionalizadas; e o virtual passou a englobar não somente a materialidade da luz, mas os próprios espaços de arte e os indivíduos envolvidos no processo artístico.

Um grupo que tem se destacado no cenário atual é o *TeamLab*. Sediado em Tóquio, o coletivo de arte que propõe instalações artísticas imersivas, interativas e virtuais em diversos países do mundo e no próprio museu, é composto por mais de seiscentos profissionais das mais diversas áreas (artes, arquitetura, computação gráfica, engenharia, programadores e outras).

Segundo Lee (2022), a arte do *TeamLab* segue o conceito fundamental do “espaço ultrasubjetivo”. O termo foi criado para expressar uma lógica de composição do espaço que,

através de tecnologia digital, une as imagens plana e tridimensional e gera no espectador uma sensação de imersão na instalação artística. Assim, busca-se estabelecer uma espécie de engajamento corporificado e dinâmico com a imagem e a luz materializada, proporcionando novos processos afetivos individual e coletivamente.

No caso das instalações do *TeamLab* e outros grupos do gênero, diferentemente das obras anteriormente comentadas, existe uma reciprocidade responsiva da arte relacionada às manifestações dos sujeitos, ou seja, por mecanismos tecnológicos, a experiência artística ganha vida ao ser afetada pelo espectador interagente, desconstruindo os limites entre o material e o virtual. Existe aí um entrelaçamento da arte (virtual), do mundo natural e dos sistemas maiores num processo altamente conectado, chamado pelo grupo de “tecnocologia” (LEE, 2022, p.204).

Em “*Harmony*”, obra realizada no pavilhão do Japão na Exposição de Milão em 2015, as pessoas passeavam entre estruturas circulares onde eram projetadas luzes. Esses elementos, instalados em alturas variadas sobre finas hastes flexíveis, representavam um arrozal em diferentes níveis de crescimento e sob constantes mudanças de estações (representadas por modificações nas cores das luzes). Espelhos ao redor da instalação produziam uma sensação de infinito e, juntamente com estímulos sonoros, os sujeitos se sentiam imersos na paisagem. Como as projeções também aconteciam nos corpos das pessoas e o movimento dessas modificava os padrões projetados (algo possível pela existência de sensores de movimento e localização, capazes de registrar os comportamentos individuais e renderizá-los em tempo real), ocorria uma fundição entre o eu e o não-eu, exacerbando o espaço ultrasubjetivo, onde o humano, a natureza e o virtual se conectam em “harmonia” (LEE, 2022).

With immersion of the body into the artwork, the boundary between the self and the artwork becomes ambiguous. And, through that experience, the boundary between the self and the world begins to disappear. Because our presence and the presence of others can cause change in the shared world of the artwork, it is possible that we will feel ourselves and others meld with the world and become one body. (TeamLab apud LEE, 2022, p.202)²

² “Com a imersão do corpo na obra, a fronteira entre o eu e a obra torna-se ambígua. E, através dessa experiência, a fronteira entre o eu e o mundo começa a desaparecer. Como nossa presença e a presença de outros podem causar mudanças no mundo compartilhado da obra de arte, é possível que sintamos nós mesmos e os outros se fundindo com o mundo e nos tornando um só corpo.” (TeamLab apud LEE, 2022, p.202. Tradução nossa.)

A PERCEPÇÃO DE PRESENÇA NA/DA LUZ MATERIALIZADA

Segundo Carvalho (2013), a luz materializada percebida através de instalações artísticas ou pontos de luz oriundos das janelas das casas e edifícios em uma paisagem noturna, é capaz de gerar sensação de presença e intimidade numa relação que se estabelece entre o outro e o eu, entre espaço, objeto e o corpo. Essa percepção, que se sobrepõe ao visível e traz a materialidade para o domínio háptico e do tempo presente, possibilita ao indivíduo ressignificar subjetividades associadas ao Lugar, sentindo-se parte de um sistema maior, inclusive “ultrasubjetivo”.

No início do século XX, Heidegger (2012) introduziu o conceito de “*Dasein*” a fim de reorganizar a relação paradigmática entre sujeito e objeto. O “*Dasein*” – ou “ser-no-mundo” – se propunha a destacar a materialidade do corpo em meio às coisas do mundo. Tratava-se aqui do sujeito, no tempo presente, tocando e sendo constantemente tocado por tudo que o cerca.

Presença e presente, neste caso, se entrelaçam espaço-temporalmente a fim de ressaltar seu aspecto sensível (principalmente tátil) diante da realidade que extrapola a metafísica, mesmo que o ato de interpretar seja algo inevitável ao ser humano. É o corpo, no instante do agora, sentindo o mundo ao redor sem precisar compreendê-lo ou explicá-lo.

O luto, como exemplifica Nancy (1993), é uma espécie de um estado de presença da morte. Esta (a morte) existe e resiste no campo da interpretação e da representação, principalmente na filosofia ocidental. Já o luto toca e age diretamente no corpo sem que haja uma explicação ou um sentido para tal. É direto, háptico e acontece no momento presente, ou seja, assim que toca a pele, já se torna outro. Gumbrecht (2010), inclusive, utiliza o termo “efeitos de presença” para destacar a efemeridade inerente ao assunto.

Em meados do século XX, Michael Fried (2002, p.134), numa atitude crítica em relação ao Minimalismo (ou “Arte Literalista” como ele se referia, englobando-se também as obras de luz materializada mais literais, como as de Dan Flavin), disse que aquele tipo de arte voltado à “objetividade”, cuja aparência era de “não-arte”, gerava no observador uma impressão de “presença”, ou algo ligado à tautologia, como preferia Didi-Huberman (2010).

Segundo Didi-Huberman (2010), a tautologia, relacionada à obviedade do objeto minimalista ou sua pretensão em ser percebido como é (sem latências ou sentidos ocultos por trás do que é visível) seria uma espécie de negação à crença, ao simbolismo ou à representação.

Como disseram Frank Stella e Donald Judd (2006, p.150), “o que você vê é o que você vê”, e esse enfrentamento direto proporcionado pela forma de aparência simples e objetiva, seria onde reside a percepção da presença, quase humanizada.

As instalações artísticas com lâmpadas fluorescentes de Dan Flavin apresentavam essa linguagem de grande clareza e simplicidade. A literalidade com que o artista propunha a luz materializada, atraía e fixava o olhar do espectador como se o elemento luminoso se impusesse em presença.

À presença, à materialidade e ao encaramento do objeto literal, Didi-Huberman (2010) associou o termo “aura”. A “aura” seria tudo o que olha de volta enquanto se está observando, isto é, todo o conjunto de imagens, resgatadas involuntariamente da memória, que surge encarando o espectador. Cabe ressaltar que essa memória não se relaciona simplesmente ao passado, mas existe e se reconfigura a todo momento a partir de uma sobreposição imagética de diferentes tempos.

Assim, o objeto acende um sem-número de latências, ainda que negadas inicialmente pela própria tautologia, e apesar de parecer incoerente, é onde se encontra a enorme potência desse tipo de arte, que não carrega pretensões de despertar pensamentos e associações de sentido, mas acaba deixando espaço livre para a mente fluir. Nas palavras de Didi-Huberman (2010, p.29), “o que vemos só vale – só vive – em nossos olhos pelo que nos olha.”

Em suma, a aura seria a percepção de presença e materialidade que se tem de algo ao se olhar em direção a, e ter a impressão de ser observado de volta por toda a bagagem imagética que se carrega durante a vida e toda criação que se sobrepõe. É algo que desperta o imagético e extrapola, por sua vez, os limites da própria visão. Bachelard (1989) menciona, inclusive, a possibilidade de o indivíduo, diante da materialidade da luz da chama de vela, se projetar num espaço-tempo futuro como numa espécie de sonho daquilo que poderia vir a ser.

James Turrell (c2021, s.p.), ao falar sobre suas instalações artísticas de luz materializada, tocou no princípio da aura. Segundo o artista, sua intenção ao disponibilizar ao público um tipo

de arte sem “objeto, nem imagem ou foco”, era de observar os sujeitos se observando e experienciando o espaço artístico através dos pensamentos.

Estou interessado na percepção do espaço e como a luz habita o espaço. Também estou interessado no ato reflexivo de vir para ver sua própria percepção. Meu trabalho é mais sobre sua visão do que sobre minha visão, embora seja um produto de minha visão [...]. Meu trabalho não tem objeto, nem imagem ou foco. Sem objeto, sem imagem e sem foco, o que você está olhando? Você está olhando para você olhando. O que é importante para mim é criar uma experiência de pensamento sem palavras (TURRELL, c2021, s.p., tradução nossa).

Desse modo, ao experienciar a própria percepção frente àquilo que o envolve e o enfrenta, o sujeito se vê diante do que Didi-Huberman (2010) chamou de uma espécie de “vazio noturno”, ou seja, uma condição que envolve o indivíduo ao mesmo tempo em que retira suas referências espaciais, gerando um efeito quase háptico.

Assim acontece ao contemplar um céu estrelado, ao encarar a chama de uma vela ou adentrar um espaço iluminado por Turrell ou pelo *TeamLab*. É então que se instaura a noção de presença diante da luz materializada. “É então que ela [a forma intensa] nos olha, é então que ficamos no limiar de dois movimentos contraditórios: entre ver e perder, entre perceber oticamente a forma e sentir tatilmente [...]” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.226).

Explicitados os termos voltados à percepção da presença a partir de luzes materializadas, e entendendo por aura uma espécie de virtualidade que surge em meio ao processo de experiência sensível do corpo, lança-se aqui um questionamento: seria possível experimentar hapticamente a luz em sua materialidade e confrontar sua presença a partir de um corpo virtual – seja ele um avatar ou smartphone?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente se vive em constante tensão entre presença e sentido. O bombardeio de imagens, signos e significados exige da mente humana um contínuo processo de interpretação para o que vemos, e a consciência, ou o princípio de geração do sentido é exatamente o processo negado pela presença material.

Além disso, vive-se hoje mediado por elementos de comunicação que afastam o corpo sensível da dimensão espacial física, fazendo com que a dimensão da presença sofra uma grande perda. Isso porque há uma diminuição significativa do vínculo e da concentração nas “coisas do mundo” em busca da satisfação de onipresença tecnológica que o virtual oferece. Em contrapartida, ao mesmo tempo em que há esse afastamento da matéria real e presente, também é possível notar um desejo crescente em direção à presença e seus efeitos.

Apesar de não ser possível estabelecer uma estrutura equilibrada, os indivíduos parecem viver um constante movimento que ora permeia o desejo de materialidade, ora se apoia no hábito da interpretação e da distração, e é essa oscilação entre sentido e presença, que acaba agregando certo caráter provocador ao objeto de experiência estética, o que explica grande parte do sucesso das obras de luz materializada, que mesmo utilizando tecnologias digitais sofisticadas, permanecem mantendo muitas características das primeiras obras: uma arte de caráter sinestésico e sensível, voltada ao experiencial e ao fenomenológico e que utiliza a fusão de arte e ciência para despertar a sensação de presença nos indivíduos, afetando-os e sendo afetada por eles.

REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. *A chama de uma vela*. Tradução: Glória de Carvalho Lins. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil S.A., 1989.
- BUTTERFIELD, Jan. *The art of light and space*. New York: Abbeville Press, 1993.
- BÖHME, Gernot; THIBAUD, Jean-Paul (ed.). *The aesthetics of atmospheres*. New York: Routledge, 2016.
- CARVALHO, Nathalia Moreira. *Ambiências Noturnas: Arquiteturas e Subjetividades em cenários urbanos cariocas*. 2013. 193 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Arquitetura) - Programa de Pós-graduação em Arquitetura da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.
- COLLIN, Catherine (Coord.). *By night: Arquitectura y luz*. Barcelona: Reditar Libros, 2009.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2010.

FOSTER, Hal. *O retorno do real: a vanguarda no final do século XX*. Tradução: Célia Euvaldo. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

FRIED, Michael. Arte e Objetividade. Tradução: Milton Machado. *Arte e Ensaio*: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais EBA UFRJ. Rio de Janeiro, n.9, p.130-147, 2002. Disponível em: <https://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/Arte-e-objetividade-Michael-Fried.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2021.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Tradução: Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2010. E-book.

HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo*. Tradução: Fausto Castilho. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012.

LAURENTIZ, Paulo. *Holarquia do Pensamento Artístico*. São Paulo: Editora UNICAMP, 1991.

LEE, Laura. *Worlds Unbound: The Art of teamLab*. Bristol and Chicago: Intellect Books Ltd., 2022. E-book.

NANCY, Jean-Luc. *The birth to presence*. California: Stanford University Press, 1993.

SERRES, Michel. *Os cinco sentidos: Filosofia dos corpos misturados*. Tradução: Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

STELLA, Frank; JUDD, Donald. Questões para Stella e Judd [1966]. In FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília (seleção e comentários). *Escritos de Artistas: Anos 60/70*. Tradução: Pedro Süssekind et al. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006. E-book.

SNOW, Carol; ZYCHERMAN, Lynda. Conserving Thomas Wilfred's Lumia Suite, Opus 158. In RIVENC, Rachel; BEK, Reinhard (ed.). *Keep it moving? Conserving kinetic art*. Los Angeles: Getty Conservation Institute, 2018. E-book. Disponível em: <http://www.getty.edu/publications/keepitmoving/case-studies/4-snow/>. Acesso em: 21 jun. 2022.

TSCHUMI, Bernard. Arquitetura e Limites II. In: NESBITT, Kate (Org.). *Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica (1965-1995)*. Tradução: Vera Pereira. 2ª ed. rev. São Paulo: Cosac Naify, 2008. p. 177-182

TURRELL, James. *Introduction*. [S.l.], c2021. Disponível em: <https://jamesturrell.com/about/introduction/>. Acesso em: 10 ago. 2021.

WILFRED, Thomas. Light and the Artist. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, v. 5, n. 4, p. 247–55, 1947. E-book. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/426131>. Acesso em: 27 jun. 2022.

Como citar este texto:

CARVALHO, Nathália M. A luz materializada: discussões sobre presença na era da virtualidade. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7, 2022, Belo Horizonte. *Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais*. Belo Horizonte: EdUEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 408-421.