dispositiva
Revista Interinstitucional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC Minas e da UFMG
PUC Minas
UFMG

RETORNANDO AO "LAR"? OU HABITANDO NA ERA DO PIXEL:
SOBRE A INVASÃO INTERMIDIÁTICA DO ESPAÇO DE INVADER[1]

RETURNING "HOME"? OR DWELLING IN THE PIXEL AGE: ON INVADER'S INTERMEDIAL SPACE INVASION

Julie Gaillard[2]

Resumo
Desde 1998, o artista francês Invader tem invadido o espaço urbano com mosaicos que representam alienígenas pixelados originalmente importados do jogo de fliperama Space Invaders, de 1978. Transformando o retrogaming em um projeto artístico global por meio de processos em constante evolução de combinação de mídias e referências intermidiáticas, Invader reúne uma variedade de mídias e tradições artísticas (incluindo mosaicos, grafite, pixel art, fliperama e um aplicativo de geocaching), que envolvem diferentes inscrições técnicas e afetivas dos seres humanos no espaço e no tempo. Este artigo mostra que a nostalgia mobilizada ao longo dessas distintas camadas midiáticas e por meio de sua hibridização não é apenas adotada de sua forma restaurativa, mas também assume sua forma reflexiva (Boym, 2001). A nostalgia torna-se um veículo para uma viagem através da história do habitar ocidental, da Antiguidade à megalópole tecno-capitalista. Uma viagem por meio da qual o artista busca redefinir o que "habitar" pode significar em uma era pós-digital.

Abstract
Since 1998, French artist Invader has invaded urban space with mosaics representing pixelated aliens originally imported from the 1978 arcade game Space Invaders. Turning retrogaming into a global artistic project through ever-evolving processes of media combination and intermedial reference, Invader brings together a variety of media and artistic traditions (including mosaics, graffiti, pixel art, arcade games, and a geocaching application) that each involve specific technical and affective inscriptions of humans in space and time. This article shows that the nostalgia mobilized across these distinct medial strata and through their hybridization is not only embraced restoratively but reflectively (Boym, 2001). Nostalgia becomes a vehicle for a voyage across the history of Western dwelling from Antiquity to the techno-capitalist megapolis, a voyage through which the artist seeks to redefine what "dwelling" can mean in a post-digital era.

1 Texto originalmente publicado em inglês como: GAILLARD, Julie. Returning *"Home"? Or Dwelling in the Pixel Age: On Invader's Intermedial Space Invasion. Intermédialités / Intermediality: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n. 39, printemps 2022. Disponível em: https://www.erudit.org/fr/revues/im/2022-n39-im07461/1093770ar/; https://doi.org/10.7202/1093770ar. Acesso em: 31 maio 2026. Tradução Letícia Myrrha.

2 Julie Gaillard é professora adjunta de francês na *University of Illinois Urbana-Champaign*. É autora de *Réalités pseudonymes* (2020) e coorganizadora de Traversals of Affect: On Jean-François Lyotard (2016). gaillard@illinois.edu

// REVISTA DISPOSITIVA, BELO HORIZONTE, V. 15, JAN-DEZ (2026), PUBLICAÇÃO CONTÍNUA, P. 1 - 18 //
// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e38778

Convertendo a cultura retrô *gamer* em um projeto artístico global, o artista parisiense Invader vem invadindo o espaço urbano desde 1998 com mosaicos de cerâmica de alienígenas pixelados que foram retirados do videogame *Space Invaders*[3]. As ruas são transformadas em um *playground*, sugerindo que a realidade já é, desde sempre, "aumentada[4]". O objetivo do jogo de fliperama, criado por Tomohiro Nishikado e publicado pela Taito para a Atari, em abril de 1978, era impedir que alienígenas invadissem a Terra (a parte inferior da tela[5]). Invader, ao contrário, vem disseminando suas figuras em mosaico ao redor do mundo – ao longo dos anos, seu repertório inicial foi enriquecido com outros ícones da cultura *pop* do final do século XX, como Chewbacca, Mario ou Astro Boy[6]. O processo de invasão tem-se proliferado exponencialmente e, até o momento, conta com mais de 4.000 mosaicos espalhados por 80 cidades, em cinco continentes, para o deleite dos caçadores de mosaicos ao redor do mundo que, desde julho de 2014, também podem "capturá-los" por meio do aplicativo para smartphones *FlashInvaders*[7].

Proveniente da infância de uma geração nascida no final dos anos 1960, que passou a adolescência nos fliperamas durante a Era de Ouro dos videogames e o *boom* da ficção científica[8], as figuras de Invader mobilizam o recurso afetivo da nostalgia para simbolizar "um ponto de virada em nossa história: o acesso massivo aos computadores e às tecnologias relacionadas[9]", bem como a subsequente transformação de como os seres humanos constroem, habitam e pensam. É claro que as múltiplas maneiras pelas quais as tecnologias da informação e da comunicação transformaram as vidas e as sociedades humanas são amplamente conhecidas, e as implicações políticas, culturais, socioeconômicas, cognitivas e ambientais da cultura em rede e da datificação estão vastamente documentadas[10]. Hoje, o panorama global do tecnocapitalismo afas-

3 *Space Invaders*, Tomohiro Nishikado, Taito, 1978.

4 Gostaria de agradecer a Rob Rushing e a Hugo Bujon por suas leituras críticas deste artigo em diferentes etapas de seu desenvolvimento, bem como aos pareceristas anônimos por suas contribuições.

5 Space Invaders é considerado um dos videogames mais influentes de todos os tempos. O impacto cultural da criação de Nishikado, emblemática da era de ouro dos videogames, foi tal que seus icônicos alienígenas pixelados são usados até hoje como um ícone (ou mais recentemente como um emoji) para videogames ou para a computação como um todo.

6 Se as inspirações iconográficas das figuras de Invader se diversificaram ao longo das décadas, seu processo artístico seguiu as mesmas regras inspiradas nos videogames desde o início. O artista planeja cuidadosamente cada (onda de) invasão urbana, visando alcançar pontos estratégicos. Cada um dos 4058 mosaicos existentes até o momento apresenta uma combinação única de forma e cor e é documentado em um banco de dados. A extensão geográfica da invasão e a diversidade de seus mosaicos são atestados pelo mapa mundial de invasão on-line, acessível no site do artista, que fornece aos usuários uma visão das cidades invadidas, marcadas por um invasor espacial vermelho. O mapa mundial é pesquisável, com cada ícone dando acesso a uma seleção de imagens dos invasores, bem como informações sobre o número de ondas de invasão, invasores presentes e a pontuação para cada cidade. Invader, "World Invasion," Space Invaders, 2014, https://space-invaders.com/world/ (acessado em 6 de julho de 2022). No seu perfil do Instagram, Invader publica imagens mais variadas relacionadas aos seus projetos atuais (suas invasões urbanas mundiais, mas também seus trabalhos em galerias), oferecendo um panorama de seu processo criativo. Invader, "invaderwashere," Instagram, https://www.instagram.com/invaderwashere/ (acessado em 6 de julho de 2022).

7 Invader, "*Flash Invaders: A Free App for Smartphones*," site oficial de Invader, https://space-invaders.com/world/ (acessado em 15 de outubro, 2021). Este aplicativo formaliza e centraliza práticas de rastreamento e coleta pré-existentes, lideradas por fãs e, às vezes, compartilhadas por meio de plataformas como o Flickr.

8 Invader, nascido em 1969, pertence a essa geração que cresceu jogando a primeira geração de videogames de 8 bits no fim dos anos 1970, quando essa nova forma de entretenimento se tornou disponível na América do Norte e na Europa Ocidental. A situação dessa geração é singular: como aponta Maria B. Garda, a tendência retrô no design de videogames contemporâneos remete a jogos que esses sujeitos jogavam na infância, ativando assim uma nostalgia baseada na experiência pessoal vivida (em oposição a uma memória cultural coletiva e desvinculada). "Nostalgia in Retro Game Design", DiGRA '13 – Proceedings of the 2013 DiGRA *International Conference: DeFragging Game Studies*, vol. 7, agosto de 2014, p. 2 e p. 6–7, http://www.digra.org/digital-library/publications/nostalgia-in-retro-game-design/ (acessado em 11 de maio de 2022).

9 Invader, entrevistado por Connor Sheets, "*Adeus, Banksy. Olá, Invader", revista Newsweek*, 31 de outubro de 2013, parágrafo 12, https://www.newsweek.com/2013/11/01/see-you-banksy-hello-invader-243870.html (acessado em 15 de outubro de 2021).

10 Veja (para citar apenas alguns) a análise inovadora de Jean-François Lyotard sobre a transformação do conhecimento induzida pelo surgimento de novas tecnologias de comunicação e informação após a Segunda Guerra Mundial em seu livro de 1979 *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge, Minneapolis,* University of Minnesota Press, 1979; ou o famoso *"Postscript",* de Deleuze, que descreve o advento das "sociedades de controle" induzidas por essas mesmas tecnologias. *Gilles Deleuze, Postscript on*

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e38778

tou ainda mais os seres humanos das fantasias edênicas de enraizamento, associadas às noções de "lar" e de "natureza" – fantasias originárias que também são reativadas por investimentos nostálgicos em outra figura mítica de pertencimento: a da nação. Na chamada era "pós-digital", os limites entre o "real" e o "digital" tornaram-se difusos, e as interfaces digitais se converteram há muito tempo em uma segunda natureza[11]. As figuras de Invader convidam os transeuntes a refletirem sobre esse apagamento de fronteiras e sobre as maneiras pelas quais essa transformação digital global impactou a inscrição humana no espaço e no tempo, ao longo de uma vida.

Diferentemente da maioria dos jogos de realidade aumentada geolocalizados, que conferem ludicidade ao espaço público por meio de uma interface digital[12], a (vídeo)gamificação das ruas, promovida por Invader, antecede, em grande medida, a introdução das plataformas digitais móveis e situa seu projeto, de forma singular, no cruzamento entre diversas formas de arte e de práticas culturais, cada uma envolvendo relações específicas e frequentemente antagônicas com o espaço[13]. Longe de ser um simples caso de transposição midiática (compreendida como a adaptação de um produto midiático para uma nova mídia), a adaptação de um videogame ao espaço urbano realizada por Invader envolve processos complexos e em constante evolução de combinação de mídias e de referências intermidiáticas – para utilizar a tipologia dos fenômenos intermidiáticos desenvolvida por Irina Rajewsky[14]. O que de fato distingue esse projeto lúdico de invasão é a combinação entre o mosaico – uma arte ancestral que nos remete ao lar – e o grafite – uma prática percebida menos como arte de viver que como arte das ruínas – em um produto híbrido de mídia que imita o *design* dos pixels e remete, por meio desse símbolo, às tecnologias digitais onipresentes, ainda que percebidas como imateriais. Ao situar sua obra nessa interseção paradoxal entre tecnologias digitais, mosaicos, grafite e jogos, Invader parece formular a seguinte questão: o que significa "habitar" após a virada digital?

the Societies of Control, October, vol. 59, inverno de 1992, p. 3–7. Mais recentemente, veja a investigação de Tiziana Terranova sobre as implicações políticas da *Network Culture (2004): Network Culture: Politics for the Information Age*, Londres, Ann Arbor, Pluto Press, 2004; A Noção de Capitalismo Cognitivo, de *Yann Moulier-Boutang (2011):* Cognitive Capitalism [2008], trad. por Ed Emery, Cambridge, Malden, Polity Press, 2011; a descrição de *Kenneth Cukier e Viktor Mayer-Schönberger* sobre como o *big data transforma "how we live, work, and think" (2013): Big Data: A Revolution That Will Transform How We Live,* Work, and Think, Boston, New York, Houghton Mifflin Harcourt, 2013; os estudos de Yves Citon sobre o impacto do volume de informações na Ecologia da Atenção: *The Ecology of Attention, Cambridge, Malden, Polity Press, 2017;* A análise de Bernard Stiegler sobre o impacto da racionalidade algorítimica na produção de sentido do humano: Bernard Stiegler, Daniel Ross, Alain Jugnon & Jean-Luc Nancy (eds.), *The Age of Disruption: Technology and Madness in Computational Capitalism* [2016], trans. by Daniel Ross, Cambridge, Medford, Polity Press, 2019; Ou a tese de Nick Couldry e Ulises A. Mejias de que a mineração de dados constitui uma forma de colonização da subjetividade humana, abrindo caminho para uma mercantilização ilimitada da vida: *The Costs of Connexion: How Data is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism,* Stanford, Stanford University Press, 2019.

11 Sobre o termo "pós-digital", veja *Justin Hodgson, Post-Digital Rhetoric and the New Aesthetic,* Columbus, Ohio State University Press, 2019; David M. Berry & Michael Dieter (eds.), *Postdigital Aesthetics:* Art, Computation, and Design, Nova York, Palgrave Macmillan, 2015; Ryan Bishop, Kristoffer Gansing, Jussi Parikka & Elvia Wilk (eds.), Across and Beyond: A Transmediale Reader on Post-Digital Practices, Concepts, and Institutions, Berlim, Sternberg, Transmediale e.V., 2016.

12 Orlando Woods, *Gamifying Place, Reimagining Publicness: The Heterotopic Inscriptions of Pokémon Go, Media, Culture, Society, vol. 42, no. 6, 2020, p. 1004.*

13 Quando perguntado se descreveria seu trabalho como arte contemporânea, jogo, grafite ou arte de rua, o artista respondeu: "todas as alternativas acima, e muito mais". Invader, "*About", Space Invaders*, 2014, https://space-invaders.com/about/ (acessado em 15 de outubro de 2021). Sobre a proximidade desse projeto com a arte abstrata e conceitual, bem como com práticas situacionistas, ver, por exemplo, Michelle Kuo, "*Arcade Project: Michelle Kuo on Space Invader", Artforum International*, vol. 45, n. 5, janeiro de 2007; Paul Ardenne, "*Refigurer Paris", em Invader & Jo Cohen-Skali (eds.), L'Invasion de Paris 2.0: Proliferation*, 1ª edição, Paris, Control P, 2012, p. 7–8; *Invader, "Refiguring Paris", Space Invaders*, 2012, http://space-invaders.com/post/text_ardenne/ (acessado em 15 de outubro de 2021); *Jean-Marc Avrilla, "Untitled",* space-invaders.com, 2005, http://space-invaders.com/post/text_avrilla/ (acessado em 15 de outubro de 2021).

14 Irina O. *Rajewsky, "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality," Intermediality/Intermedialités, Philippe Despoix & Yvonne Spiel mann (ed.), no. 6 "Remédier/Remediation*, outono de 2005, p. 43–64, https://www.erudit.org/fr/revues/im/2005-n6-im1814727/1005505ar/ (acessado em 15 de outubro de 2021).

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e38778

Neste artigo, espero demonstrar como esse projeto artístico intermidiático mobiliza diversas modalidades de nostalgia para refletir criticamente sobre o que "lar" pode significar em um momento em que as relações sociais e espaço-temporais foram profundamente transformadas pela digitalização. Estou me baseando aqui na noção de "nostalgia reflexiva[15]" de Svetlana Boym. Em oposição a uma "nostalgia restauradora", que encontra nos monumentos do passado (e em sua reconstrução) a expressão autêntica de uma identidade unívoca, intangível e mítica, a "nostalgia reflexiva" não é retrospectiva, mas prospectiva. Ao pairar sobre as ruínas, ela questiona pertencimentos individuais e coletivos e convida a uma reflexão sobre a história por meio do distanciamento e da ironia. A partir do entrelaçamento de camadas midiáticas, característico do projeto de Invader, a nostalgia adquire um valor ativo e prospectivo. Torna-se uma ferramenta reflexiva que busca acolher criticamente a história ocidental do habitar e do reivindicar um sentido de "lar" para um presente, no qual o "lar" é obscurecido pelas lógicas de funcionamento da megalópole ou apropriado por narrativas reacionárias.

Utilizando as ferramentas descritivas da história da arte e da teoria crítica, começarei por mostrar como Invader se envolve com as implicações espaciais e afetivas de cada um desses estratos midiáticos, apenas para alterar seus significados por meio de hibridizações. Como demonstrarei por meio da análise de um de seus *Novos Mosaicos de Ravenna* (2014–2015), suas obras podem, de fato, serem lidas como cápsulas do tempo compostas por múltiplas camadas que, ao serem desdobradas, contam a história do Ocidente como uma desconexão progressiva da "natureza". Mas, longe de (apenas) lamentar a perda de uma suposta era de ouro da humanidade ou ressentir pela dissolução de uma infância encantada, a adaptação midiática de um jogo de fliperama por Invader e a nova remediação por meio do *geocaching application "FlashInvaders*" (aplicativo de caça ao tesouro com GPS) sugerem, como demonstrarei, recorrendo à psicanálise Winnicottiana e às suas aplicações à mídia digital, que a digitalidade se tornou o verdadeiro "lar" da experiência humana, substituindo a "natureza" como um *locus* de conexão afetivamente investido – uma conexão sempre reatualizada pelo processo do jogo.

Uma viagem de volta às origens do habitar ocidental: instantâneos Mosaico: uma era de ouro fantasiosa

O processo de invasão global *low-fi* (de estética simples) e *low-brow* (não-elitizada) de Invader dialoga explicitamente com a consagrada tradição da arte do mosaico. Quando questionado "Por que mosaico?", o artista cita o ceramista renascentista Domenico Ghirlandaio, que afirmou: "A pintura destinada a atravessar os tempos é o mosaico[16]." Em outubro de 2014 e setembro de 2015, ele invadiu Ravenna, capital mundial do mosaico e Patrimônio Mundial da UNESCO. Azulejos em cerâmica têm uma vantagem prática: ao contrário de outros materiais mais comumente utilizados na arte urbana (cola de farinha para lambe-lambe, tinta *spray* ou marcadores permanetes),

15 *Svetlana Boym, The Future of Nostalgia, New York, Basic Books, 2001.*

16 *"La vera pittura per l'eternità essere il mosaico."* Domenico Ghirlandaio, citado em Invader e Jo Cohen-Skali, *L'Invasion de Paris 1.2: la Genèse, 3ª edição, Paris, Control P, 2009*, p. 31. (tradução nossa)."

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e38778

eles resistem ao clima e à passagem do tempo. Mas o mosaico é também, antes de tudo, uma arte do habitar. De Rodes a Pompeia, passando por Cartago, os mosaicos foram utilizados na decoração interior de templos sagrados, bem como de mansões seculares. Revestindo paredes e pisos com padrões geométricos, com cenas do mundo natural ou com motivos mitológicos que evocavam o controle da civilização sobre a natureza selvagem, eles incorporaram o habitar do humano aos ritmos naturais e às hierarquias do universo, glorificando sua ordem divina[17]. O mosaico antigo vincula-se a uma forma de habitar o espaço que é radicalmente estrangeira à paisagem contemporânea. O mosaico seria uma arte que alude ao que Jean-François Lyotard, em *O Inumano: considerações sobre o tempo*, chamou de "*domus*": isto é, "[um] modo de espaço, tempo e corpo sob o regime (da) natureza[18]". *Domus* designa o "tempo comum, o senso comum, o lugar comum[19]" de uma comunidade que vive em harmonia com a natureza, obedecendo aos seus ritmos e sendo abençoada com seus frutos. Evidentemente, essa imagem de uma harmonia natural e idílica é uma ilusão, uma fachada[20]. *Domus* só existe como uma fantasia retrospectiva, como uma cena primordial constituída *aprés-coup*, a posteriori, em um espaço-tempo no qual humanos nostálgicos já não se orientam mais pela natureza e o tempo é medido pelos relógios, precisa ser ganho. Ali, *domus* representa a ilusão (inevitável) de uma origem pré-civilizatória a ser recuperada[21]. A "cidade política, imperial ou republicana, depois a cidade dos assuntos econômicos, hoje a megalópole expandida sobre aquilo que outrora foi o campo[22]" olha para a *domus* como esse "quadro bucólico", do qual o mosaico pode ser considerado o epítome. Com suas cenas mitológicas, suas figurações das estações do ano e suas representações de atividades, como o cultivo da terra e a caça, o mosaico é uma representação que estabelece um vínculo entre o *habitat* humano e a "natureza", concebida como uma instância já perdida, mítica, mas rememorada pela imagem fragmentada que estabelece uma base comum para as existências humanas. Assim, o mosaico transformaria a casa em um lar ao aludir a uma origem impossível, articulando o "habitar humano" com uma ordem maior e sagrada da vida e da natureza, ancorando a domesticidade sob a égide da *domus*.

O projeto artístico de Invader é alheio a qualquer referência (exceto citacional) a uma origem divina ou natural. E, se um número crescente de seus mosaicos alude à natureza, é apenas para testemunhar o fato de que as sociedades ocidentais perderam sua conexão com ela, e para ecoar as crescentes preocupações ambientais[23]. Suas personagens, aliás, remetem à infância de uma geração habituada aos fliperamas,

17 Veja, por exemplo, Hallie M. Franks, *The World Underfoot. Mosaics and Metaphor in the Greek Symposium, Oxford, Oxford University Press*, 2018; sobre o uso decorativo dos mosaicos, ver *François Baratte & Manon Potvin, L'Image fragmentée. La mosaïque depuis l'Antiquité romaine, Paris, Musée du Louvre, Service culturel, action éducative*, 1994.

18 *Jean-François Lyotard, "Domus and the Megalopolis", Jean-François Lyotard, The Inhuman: Reflections on Time [1988], trad. de Geoffrey Bennington & Rachel Bowlby, Cambridge, Polity Press, 1991, p.191–192.*

19 Ibid., p. 191.

20 Pode, de fato, ser também um espaço de violência desencadeada (Ibid., p. 193).

21 Ibid., p. 194–195.

22 Ibid., p. 193.

23 Veja, por exemplo, a recente promoção de um estilo de vida vegetariano por Invader na capa de *Alternatives végétariennes* 130 (inverno de 2017–2018), acompanhada de uma entrevista (*"Invader investit Veggietown"*). Por volta do mesmo período, Invader instalou em Paris uma série de space invaders representando frutas e vegetais. Ver a documentação dessa série por *Lionel Belluteau em seu blog Un Oeil qui traîne*, "*Veggietown, ou le Paris végétarien d'Invader*", 9 de fevereiro de 2018, *Un Oeil qui traîne* (acessado em 6 de julho de 2022)

conectada a dispositivos de entretenimento digital ao invés de conectada à natureza – voltaremos mais adiante às implicações dessa mudança. Em sua maioria extraídos da cultura popular dos anos 1970, seus ícones parecem se apresentar como personagens de novas mitologias do presente. No entanto, ao dialogar expressamente com essa tradição artística de cinco mil anos, o projeto de Invader também testemunha a memória da *domus* para sempre inacessível. É ainda mais surpreendente que o mosaico, uma arte do habitar, seja combinado com o grafite, uma arte das ruínas.

Grafite: habitando em ruínas?

Historiadores da arte geralmente datam a origem do grafite moderno (definido como a associação de um pseudônimo a uma identidade gráfica singular) em "Kilroy esteve aqui", uma figura de nariz grande semelhante a um rabisco, espalhada pelos GIs (soldados estadunidenses) nos escombros das cidades europeias bombardeadas durante a Segunda Guerra Mundial[24]. O grafite também é, tradicionalmente, uma arte daqueles sem morada fixa: andarilhos e trabalhadores itinerantes cujo código – rabiscado por viajantes com giz, ou entalhado com a ponta de uma faca, em locais próximos a possíveis abrigos, que ajudavam a informar os companheiros errantes sobre o tipo de hospitalidade que poderiam esperar encontrar – também é considerado um ancestral do grafite. Quanto à prática da "escrita de nomes", desenvolvida nas décadas de 1950 e 1960 por artistas de grafite adolescentes na costa leste dos Estados Unidos, ela se originou nas margens, no gueto[25]. Espalhadas pelos centros urbanos e pelos subúrbios de classe média, as *tags* (assinaturas estilizadas) são geralmente consideradas uma cicatriz do espaço público e associadas à degradação urbana. Associada à decadência, ruínas, errância e degradação, a estética do grafite é eminentemente nostálgica, na medida em que a prática sugere a resistência dos seres humanos nos interstícios de um sistema inumano no qual enraizamento, plenitude e harmonia parecem inalcançáveis.

As *tags* invadem um espaço policiado, interferindo em um rigoroso sistema de zoneamento que divide espacialmente a existência em diversas funções socioeconômicas. Da mesma forma, elas tornam visíveis os processos de segregação social e racial que essas divisões inerentemente implicam. Como Michel de Certeau demonstra de forma célebre em *A Invenção do Cotidiano* [1980], a organização funcional das cidades implica, por um lado, a gestão de componentes ou eventos que podem ser processados e, por outro, a eliminação do que não pode sê-lo ("anormalidade, desvio, doença, morte etc[26]."). Tal divisão produz o que de Certeau chama, na esteira de Foucault, de "espaço disciplinar[27]". Nas paredes da cidade panóptica – planejada a partir de uma perspectiva abstrata, de cima para baixo – o grafite é uma prática subterrânea, encarnada, que opera de baixo para cima e que reivindica a cidade para os humanos que a habitam, ao traçar caminhos alternativos além daqueles concebidos com vistas ao produtivismo e

24 Magda Danysz e Mary-Noëlle Dana, *From Style Writing to Art. A Street Art Anthology, Rome, Drago*, 2010, p. 35; Fiona McDonald, *The Popular History of Graffiti from the Ancient World to the Present, New York, Skyhorse Publishing*, 2013, p. 79. O perfil do Instagram de Invader é chamado "*Invader was here*."
25 Danysz e Dana, 2010, p. 36 e seguintes.
26 Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life, vol. 1 [1980], trans. by Steven F. Rendall, Berkeley, Los Angeles, London, University of California Press, 2011, p. 94.*
27Ibid., p. 96.

à vigilância[28]. Jean Baudrillard, em seu próprio estudo sobre a onda sem precedentes de grafite que se espalhou pelos muros e trens de Nova York na primavera de 1972, argumentou que, enquanto os motins urbanos tinham como alvo a cidade, como um território de poder econômico e político, esse então novo tipo de "insurreição dos signos" atacava a cidade como o espaço onde a cultura dominante exerce seu poder por meio de mídias hegemônicas[29]. Para Baudrillard e de Certeau, a cidade contém, em sua própria configuração, os modelos normativos e exclusivos de comportamento aos quais se espera que os indivíduos se conformem e com os quais se identifiquem. Em consonância com a interpretação de ambos os pensadores sobre as *tags* como uma forma de resistência, a maioria dos grafiteiros e artistas de rua situa suas próprias práticas invasivas em oposição à poluição visual e à privatização do espaço por agências de publicidade, empresas imobiliárias e incorporadoras do setor turístico. Em suma, o grafite é um gesto de reapropriação de um espaço que foi organizado para a otimização dos fluxos de pessoas e mercadorias, segregado e privatizado com fins lucrativos: isto é, um espaço produzido pela superestrutura capitalista[30].

Da mesma forma, as intervenções urbanas de Invader recuperam a cidade aos seus usuários. Contrário à ideia de que sua arte pode ser equiparada ao vandalismo, Invader, cuja atividade é em grande parte ilegal, afirma que trabalha para o bem comum[31]. Apropriando-se de fragmentos do espaço monetizado da metrópole, ele os devolve de forma anônima e gratuita aos habitantes do espaço público. Ao visar aos pontos-chave dos espaços invadidos também perturba o funcionamento da mecânica urbana. Como marcas excedentes e criptografadas, suas "*tags-mosaico*" interrompem a leitura habitual do espaço funcionalista: seus signos já não remetem a uma direção, uma instrução ou um produto a ser comprado e consumido, e tampouco se prestam a processos de decodificação. Mobilizando a nostalgia de uma forma lúdica, porém multifacetada, suas figuras híbridas atraem afetos capazes de orientar uma deriva impulsionada pelos desejos, esboçando rotas e maneiras alternativas de se mover no espaço e de estar junto[32]. Como observam Israel Márquez e Susana Tosca, "ao invadir o espaço, [Invader] o transforma em lugar[33]. "Ao combinar duas mídias aparentemente antitéticas – mosaico e grafite – nesse produto midiático singular, o artista intervém no espaço urbano, revelando sua estrutura artificial e orientada ao lucro para, então, reivindicá-lo como um local a ser habitado pelos humanos.

No entanto, essa combinação de mídias é complexificada por uma referência intermidiática adicional, já que essas *tags*-mosaico anônimas replicam a estética do pixel. Invader, cujos primeiros projetos artísticos envolviam vírus de computador e a

28 Ibid., p. 102.
29 Jean Baudrillard, Symbolic *Exchange and Death, trans. by Iain Hamilton Grant, London, Thousand Oaks, Sage Publications*, 1993, p. 76–84.
30 Aqui, estou tomando emprestada a expressão cunhada por Henri Lefebvre *(The Production of Space [1974], trans. by Donald Nicholson-Smith, Oxford, Blackwell, 2009).*
31 Invader, entrevistado por Jon Reiss, *Bomb It The Movie, "Bomb It: Space Invader,"* carregado no YouTube em 1 de junho de 2008, https://www.youtube.com/watch?v=qPbls40rxmQ (acessado em 15 de outubro de 2021).
32 A abordagem de Invader não é desvinculada das práticas situacionistas de deriva urbana. Paul Ardenne cunhou a expressão "psycho-geograffy" para destacar essa afinidade. (Ardenne 2012).
33 Israel Márquez & Susana Tosca, "Playing With the City: Street Art and Videogames," Arte, Individuo y Sociedad, vol. 29, no. 1, 2017, p. 109.

cidade[34], hibridiza mosaico e grafite em referência às tecnologias digitais e propõe uma nova forma proliferante que se espalha muito além do espaço urbano.

Pixels: viralizando a megalópole inabitável

Como vimos, essas *pixel-tags*, que colonizam as ruas, interrompem temporariamente o processamento produtivo do espaço urbano por parte do usuário e abrem, ainda que por uma fração de segundos, um espaço de potencialidades. Mas a verdadeira dimensão da invasão viral de Invader pode ser melhor observada quando o espectador passa do "modo *street view*" para a representação em perspectiva aérea, fornecida pelo mapa evolutivo da invasão mundial, disponível no site do artista. Nele, a rede de todos os *space invaders* localizados na Terra e além se torna evidente: invasores espaciais espalharam-se pela savana da Tanzânia, pelas montanhas do Himalaia, pelo fundo do mar na baía de Cancún e até mesmo pelo espaço sideral, a bordo da Estação Espacial Internacional[35]. A onipresença física das pequenas criaturas em pixel de Invader materializa a convulsão civilizacional global que é provocada pela aceleração da velocidade da informação, possibilitada pelas tecnologias digitais e pelas comunicações via satélite, cujo impacto transformador sobre o espaço foi analisado na década de 1970 pelo urbanista Paul Virilio[36]. Os pixels, símbolo por excelência do "virtual", invadem o mundo "real" como uma metáfora da crescente digitalização da experiência iniciada com a virada cibernética após a Segunda Guerra Mundial.

Na esteira da noção de "espaço crítico" de Paul Virilio, Jean-François Lyotard analisou a "revolução do regime espaço-temporal do estar junto[37]" induzida por essa aceleração do desenvolvimento tecnocientífico. Em *O Inumano* e em seus textos dedicados ao "pós-moderno", Lyotard argumenta que a digitalização das comunicações (e, por extensão, da experiência social) alterou profundamente a paisagem metropolitana ao encurtar drasticamente as distâncias espaço-temporais: tudo acontece em "tempo real" e o "espaço virtual" das telecomunicações apagou as distâncias físicas. De fato, "as telecomunicações e a teleprodução não precisam de cidades bem construídas[38]": corpos produtivos e consumidores agora são removidos dos locais de produção e consumo. O desenvolvimento tecnocientífico induziu fenômenos de expansão urbana e transformou os antigos subúrbios metropolitanos em uma "zona" global, entendida como uma superfície inabitável (e, porém, habitada) constituída pelo fluxo de mensa-

34 Invader, entrevistado por J. D. Beauvallet,"Rencontre avec Invader, le héros du street-art," Les Inrockuptibles, 15 de junho, 2011, http://www.lesinrocks.com/2011/06/15/actualite/societe/ren contre-avec-invader-le-heros-du-street-art-1114087/ (acessado em 15 de outubro de 2021).

35 Veja a localização dos diferentes invasores espaciais no mapa do seu "World Invasion" (https://space-invaders.com/world/), bem como nos seus projetos "Under the Sea" (Invader, "Under the Sea," Space Invaders, 2007, https://space-invaders.com/post/subinvasion/ (acesso 15 de outubro 2021) e "Space2ISS" (Invader, "Space2ISS," Space Invaders, 2015, https://space-invaders. com/post/Space2ISS/ (acesso 15 de outubro 2021). Mais recentemente, Invader chegou a invadir o mundo virtual do videogame Animal Crossing: New Horizons (ver o vídeo postado no seu perfil do Instagram junto da nota: "Se não posso invadir o mundo real, então invado o mundo virtual!" #quarantineactivities #lockdown #covid19 #animalcrossing#digitalinvasion #newterritories." Publicado 26 de abril, 2020, https://www.instagram.com/p/B_dmQ1TJz8o/?utm_source=ig_web_copy_link (acesso 15 de outubro 2021).

36 Paul Virilio, Speed and Politics: *An Essay on Dromology* [1977], trans. *by* Mark Polizzotti, New York, Semiotext(e), 1986.

37Lyotard, 1991, p. 195. Lyotard faz referência explícita a Virilio 1984 *L'Espace critique no ensaio "Something Like: 'Communication... Without Communication,"* também coletado em *The Inhuman*, p. 115.

38 Jean-François Lyotard, "*The Zone,*" Jean-François Lyotard, *Postmodern Fables* [1993], trans. by George Van Den Abbeele, University of Minnesota Press, 1997, p. 17–32, p. 21–22.

gens. Ao confiar aos meios tecnocientíficos a gestão de sua instalação, o Ocidente deu origem a formas espaço-temporais que já não são organizadas pelos humanos, para os humanos, mas por máquinas em rede que calculam com vista à circulação mais eficiente de mensagens – uma circulação na qual os humanos deixam de ser agentes necessários e se tornam, eles próprios, objetos contingentes. Nesse sentido, a megalópole é um espaço inumano.

O vírus disseminado por Invader pelo mundo aponta para esse panorama familiar das sociedades contemporâneas na era digital. Mais do que importar para o mundo físico uma ficção associada ao chamado espaço "virtual" das redes digitais, as *pixel-tags* de Invader revelam metaforicamente o tecido urbano como já moldado e governado por essas redes. Ao disseminar esse símbolo pelas ruas de cidades dos cinco continentes, ao espalhá-lo também sobre toda superfície natural, da savana ao fundo do oceano, da estratosfera e além, Invader sugere que os *pixels* tomaram conta do globo e sua circulação agora molda o espaço onde os seres humanos se movem e interagem.

A hibridização entre mosaico, grafite e *pixel* em Invader parece apontar para a desconexão do Ocidente com a natureza à medida que cumpre seu destino pós-humano, uma desconexão cuja cronologia pode ser reconstruída ao se desdobrar as distintas camadas midiáticas do projeto e explorar suas respectivas implicações espaciais e afetivas. Por meio da referência ao grafite, uma arte da degradação urbana, o produto midiático híbrido de Invader sugere um anseio por uma conexão mais "autêntica" dos humanos entre si, com a natureza, com a infância ou com o "lar" – uma conexão que não é proporcionada pelas formas digitais de conectividade que contribuem para moldar as relações espaço-temporais contemporâneas. No entanto, a nostalgia não é mobilizada para defender o retorno a um passado fantasioso. Como veremos, a própria hibridização das mídias sugere um uso crítico da nostalgia orientada ao futuro, como uma ferramenta afetiva na busca por um modo de habitar no presente.

Novos Mosaicos de Ravenna (2014–2015): Patrimônio cultural entre passado e futuro

A invasão de Ravenna por Invader é particularmente reveladora de como sua arte se relaciona com o passado e da forma complexa como seus processos de combinação de mídias e de referências intermidiáticas operam em contexto. Os quarenta *Novos Mosaicos de Ravenna* incluem numerosos invasores espaciais, cujos padrões geométricos e fundos dourados evocam motivos ornamentais de mosaicos paleocristãos, bem como várias representações pixeladas dos icônicos mosaicos imperiais (ver Fig. 1, 2 e 3)[39].

39 *New Mosaics of Ravenna* é o título do mapa publicado em 2017 (tiragem de mil exemplares) listando os quarenta *space invaders* instalados em 2014 e 2015. A invasão está parcialmente documentada no site de Invader. "World Invasion," "Ravenna," https://space-invaders.com/world/ ravenna/ (acesso 15 de outubro 2021). Os leitores podem consultar as imagens aqui: https://www.erudit.org/fr/revues/im/2022-n39-im07461/1093770ar/. Fig. 1. Mosaico de Teodora, Basílica de San Vitale (construída A.D. 547), Itália. Domínio Público; Fig. 2. RA_34. Invader, mosaico, Ravenna, 2015, Captura de tela do site de Invader, https://space invaders.com/world/ravenna/ (acessado 5 de Novembro 2021). © Invader c/o Artists Rights Society; Fig. 3. RA_09. Invader, mosaico, Ravenna, 2014, Captura de tela do site de Invader https://space invaders.com/world/ravenna/ (acesso 5 de novembro 2021). © Invader c/o Artists Rights Society.

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e38778

Na cidade imperial o poder temporal é subordinado ao poder divino, e tudo nesses mosaicos paleocristãos sugere de fato uma elevação dos seres humanos em direção a Deus e para além do visível[40]. O que resta, nas obras de Invader, dessa alteridade sagrada que o mundo secular buscou representar em um movimento de adoração mística? Em *Os Novos Mosaicos de Ravenna*, apenas os invasores espaciais usam coroas ou auréolas. Apenas eles reinam sobre as esferas do tempo e do espírito: os *pixels* tomaram o poder. Do reino natural, apenas alguns animais sobrevivem em meio ao concreto e à poluição, adaptando-se a um ambiente urbano onde são considerados pragas, como este pombo pixelado (ver Fig. 4)[41], que, ironicamente, se impõe sobre um viaduto – cenário tão recorrente nas periferias urbanas.

No entanto, esse pombo solitário é, na verdade, uma citação de outra ave. A posição de sua cabeça e de sua asa, sua cauda estendida em direção ao chão e a cor branca de sua plumagem, distinta das habituais penas cinza-escuras dos pombos domésticos, permitem identificá-lo, inequivocadamente, com a pomba pousada sobre a borda de uma fonte, em um jardim paradisíaco, aos pés dos apóstolos Pedro e Paulo, sob a estrutura abobadada do Mausoléu de Gala Placídia (ver Fig. 5 e 6)[42].

Empoleirada sobre o pilar de concreto de uma ponte projetada para organizar fluxos e maximizar a eficiência da circulação no entorno – partindo do centro urbano dedicado ao turismo cultural e em direção a ele – essa pomba pixelada personifica as transformações espaciais e sociais induzidas pelas tecnologias de comunicação e questiona tanto a mercantilização quanto o acesso ao patrimônio cultural. Por meio de seus tributos deliberadamente *kitsch* aos tesouros de Ravena, como a reprodução em *pixel* da imperatriz Teodora vista acima, ou por meio desse tributo intertextual mais enigmático, representado pelo pombo, Invader articula as duas facetas da nostalgia (restaurativa e reflexiva). Como nos relacionamos com esse passado da civilização ocidental? Como esse passado molda o presente, e para quem esse presente é produzido, em um momento em que a museificação dos centros urbanos contribui para fenômenos massivos de gentrificação? Como podemos retornar ao passado, não como uma base rígida para uma identidade unívoca e fixa, mas como uma fonte produtiva de vitalidade e possibilidades? A distância introduzida pelo humor e pelo *kitsch*, principalmente transmitida pela hibridização midiática das obras de Invader, convida os espectadores a refletirem sobre as relações entre passado, presente e futuro.

Isolar e reterritorializar essa figura da pomba denota um profundo engajamento com a iconografia do mosaico original e coloca o projeto de invasão em um diálogo significativo com a história da arte. Tradicionalmente, uma pomba pode simbolizar o Espírito Santo ou a alma humana. Representada bebendo de uma fonte, também pode simbolizar o batismo. No contexto do Mausoléu de Gala Placídia descrito acima,

40 De acordo com a análise de Jutta Dresken-Weiland sobre os mosaicos imperiais da basílica de San Vitale, a iconografia das representações do imperador Justiniano e da imperatriz Teodora, por exemplo, sugere sua adoração e submissão a Cristo, Jutta Dresken-Weiland, *Mosaics of Ravenna. Image and Meaning, Regensburg, Schnell e& Steiner*, 2016, p. 252.

41 Os leitores podem consultar as imagens aqui: https://www.erudit.org/fr/revues/im/2022-n39-im07461/1093770ar/. Fig. 4. RA_25. Invader, mosaico, Ravenna, 2015, Captura de tela do site de Invader, https://spaceinvaders.com/world/ravenna/ (acesso 5 de novembro de 2021). © Invader c/o Artists Rights Society.

42 Os leitores podem consultar as imagens aqui: https://www.erudit.org/fr/revues/im/2022-n39-im07461/1093770ar/. Fig. 5. Mosaico dos Apóstolos São Pedro e São Paulo, Mausoléu de Gala Placídia, Ravena, século V. Domínio público; Fig. 6. Mosaico dos Apóstolos São Pedro e São Paulo (detalhe, pombas bebendo)., Mausoléu de Gala Placídia, Ravena, século V. Domínio público.

a pomba integra uma iconografia que evoca o jardim do paraíso e a paz da alma após a morte, alcançada pela comunhão com Deus[43]. Ao isolar essa pomba de seu contexto iconográfico e arquitetônico e reterritorializá-la em uma ponte de acesso a uma autoestrada, sob uma placa de trânsito que aponta para o centro da cidade de Ravena, Invader realiza uma tradução generalizada de seus significados. A pomba era um símbolo do Espírito Santo, uma ligação entre os seres humanos e a transcendência divina. Até o século XX, o pombo-correio era outro tipo de mensageiro, carregando mensagens para os humanos na imanência do mundo. Descendentes de pombos domésticos que escaparam do controle humano, os pombos de rua colonizaram a megalópole contemporânea, hoje seu *habitat* "natural". Já não transportam nada além de doenças. A pomba pixelada de Invader, uma representação em mosaico de uma imagem digital de uma ave errante, desconectada tanto de seu contexto pictórico original quanto de quaisquer raízes naturais, parece se apresentar como um índice dessa própria desconexão, um corolário de uma codificação do mundo na era da informação digital. A pomba sagrada representava uma comunicação com um mundo que transcendia o humano; os pombos de hoje vagueiam por um mundo inumano estruturado por dados e concreto, onde a racionalidade imanente do código tem substituído a transcendência dos símbolos.

O mosaico antigo era uma fachada, uma representação ilusória da *domus* que, ainda assim, testemunhava sua memória impossível. No espaço e no tempo da megalópole autorreferencial, a alusão à *domus* desapareceu, esquecida em meio a codificações maquínicas, cálculos e previsões concebidas para neutralizar seu potencial disruptivo. Toda obra de arte é imediatamente transformada em uma mercadoria cultural. No máximo, seria possível apontar para algo exterior a esse sistema de signos que circunda o planeta, numa tentativa de aludir a um pertencimento hoje perdido na megalópole inabitável. Lyotard escreveu: "Produzir grafites, uma prodigalidade suprema, a última homenagem à frugalidade perdida[44]." O grafite – uma inscrição parietal parasitária – e os pombos – aclimatados às cidades onde suas fezes maculam os edifícios – têm uma coisa em comum: ambos são geralmente percebidos como proliferadores da poluição do espaço urbano, e ambos, por sua vez, designam esse espaço como inabitável, ao mesmo tempo em que testemunham a persistência de uma memória esquecida e irrecuperável daquilo que habitar um dia pôde significar, uma memória que se torna o *locus* de uma resistência. Com seu pombo pixelado aludindo metaforicamente à memória da pomba sagrada, ou, para além dela, à de uma ave selvagem na natureza, Invader encapsula a alma humana no grafite e, ao mesmo tempo, expõe os mecanismos tecnocientíficos e espaciais responsáveis pelo seu abandono.

Os pequenos *pixels* invasores instalados por Invader nas ruas, feitos de um material pertencente a uma antiga arte do habitar, operam uma inversão fundamental. Seu gesto, ilegal, lúdico e livre, reincorpora o habitar humano ao espaço anônimo e inumano que esse mesmo gesto denuncia como moldado para e pela circulação produtiva de dados. Revelando uma falta ocultada pelos mecanismos do capitalismo tecnocientífico,

43 Ibid., p. 54–55; ver também Stefano Bottari (ed.), Ravenna: *The Mausoleum of Galla Placidia*: Treasures of Christian Art 3, Bologna, Officine Grafiche Poligrafici il Resto del Carlino, 1966, p. 17.
44 Lyotard, 1991, p. 201.

esse gesto interrompe o "tempo real" da comunicação eficiente com uma referência, implicada no uso do mosaico, a um tempo fora do tempo, radicalmente outro e percebido como irrecuperável – um tempo perdido cuja busca não visa restaurar o passado, mas, como veremos, habitar o presente. Mas que tempo é esse?

De volta ao futuro: habitar, ainda assim

Longe de traçar uma narrativa de declínio que apenas lamentaria a perda de uma suposta era de ouro da humanidade, o projeto artístico de Invader sugere que a digitalidade se tornou o verdadeiro "lar" dos humanos, substituindo a "natureza" como um *locus* carregado de conexão afetiva – uma conexão sempre reatualizada pelo processo do jogo. Em *The Mother in the Age of Mechanical Reproduction* (2012), Elissa Marder observa de que modo noções como "origem", "certeza", "natureza", "lar" ou "lugar" participam de um nexo simbólico do qual "a mãe" é a encarnação fundante[45]. Como argumentado por ela, o impulso tecnológico visa preservar a "fantasia de plena presença, vida e conexão infinita[46]". Se a tecnologia pode constituir um elo fantástico com a função materna, então os videogames e sua adaptação à realidade urbana no projeto de Invader, nos permitiriam manter uma conexão ininterrupta com uma "presença plena", com uma totalidade fantástica que precederia qualquer cisão entre o sujeito e o mundo, qualquer espaçamento. Partindo da reflexão perspicaz de Elissa Marder, gostaria de fazer uma breve pausa e considerar de que maneira as implicações das tecnologias digitais, pensadas como continuidade da presença materna, podem se relacionar com a questão do habitar, de modos que, novamente, envolverão a questão da nostalgia.

Na esteira da tradição psicanalítica, a abertura do espaço tem sido frequentemente associada ao brincar infantil. De acordo com a famosa análise de Freud sobre o jogo *fort-da*, tanto Lyotard quanto de Certeau colocam a abertura do espaço fenomenológico na ausência da mãe, constituída (como objeto externo distinto do eu) e nesse mesmo movimento perdida e representada no palco de uma fantasia[47]. Mas, para além desse modelo freudiano e seu desdobramento de ausência e desconexão, os teóricos que se dedicam às tecnologias digitais têm se voltado para um modelo winnicottiano de jogo[48]. Em sua famosa hipótese formulada em 1951 em *Playing and Reality*, Winnicott postulou a existência de um espaço intermediário entre a realidade externa e a realidade psíquica, um "espaço potencial[49]" ligado à experiência de objetos transicionais. Substituindo a ilusão, proporcionada pela "mãe suficientemente boa", de que a realida-

45 Elissa Marder, *The Mother in the Age of Mechanical Reproduction: Psychoanalysis, Photography, Deconstruction*, New York, Fordham University Press, 2012, p. 4–5; p. 116–117.
46 Ibid., p. 116.
47 Em *Beyond the Pleasure Principle*, Freud descreve, de forma memorável, como seu neto de 18 meses, durante as ausências da mãe, costumava brincar de um jogo de sua própria invenção, que consistia em jogar um carretel de madeira por cima da borda do berço e fazê-lo reaparecer puxando-o pela cordinha; as repetidas idas e vindas do objeto eram recebidas com os sons "o-o-o-o" ("fort", "foi", segundo os cuidadores da criança) e "da". Para Freud, a criança canalizava a angústia sentida com a ausência da mãe e recuperava, de forma fantasiosa, através da brincadeira, o controle sobre suas idas e vindas. *Beyond the Pleasure Principle* [1920], New York, *Dover Publications, Dover Thrift Edition*, 2015. Para leituras de Certeau e Lyotard, ver de Certeau, 2011, p. 110, e Jean-François *Lyotard, Discourse*, Figure, trans. by Anthony Hudek & Mary Lydon, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011, p. 124–125.
48 Já em *The Second Self*, Sherry Turkle sugeria que os computadores, fundamentais para a experiência do eu, poderiam operar de maneira semelhante aos objetos transicionais, *The Second Self. Computers and the Human Spirit* [1984], Cambridge, MIT Press, 2005, p. 114.
49 Donald Woods Winnicott, *Playing and Reality* [1951], London, New York, Routledge, 2005, p. 144.

de externa corresponde à própria capacidade da criança de criar ou "magicamente[50]" evocar algo que satisfaça sua necessidade presente, o objeto transicional é a primeira posse "não eu" da criança, mas ainda não é um "objeto" externo enquanto tal[51]. Proporcionando à criança uma zona neutra de experimentação onde a natureza dos objetos permanece indistinta, ele permite a abertura gradual do espaço em que sujeito e objeto se separam. Os fenômenos transicionais delimitam assim um "espaço potencial" entre a mãe e a criança, preenchido de forma criativa com brincadeiras, que gradualmente permeia todo o território que separa a realidade psíquica interna da realidade externa compartilhada e, eventualmente, se expande para todo o âmbito cultural, à medida que os indivíduos se tornam adultos[52]. Para Annette Kuhn, a noção mais ampla de "lar" define esse espaço potencial, onde a negociação do indivíduo com o novo e o desconhecido pode ocorrer de forma segura[53]. Ao estabelecer uma continuidade entre os fenômenos transicionais e o espaço adulto da experiência cultural, esse modelo lança nova luz sobre o que "lar" e "natureza" podem significar. De fato, como observou Sherry Turkle em uma nota de *Life on the Screen*, baseando-se em Winnicott.

> A experiência [dos objetos transicionais] se difunde na vivência intensa, na fase final da vida, de um espaço intermediário altamente carregado entre o eu e certos objetos. Essa experiência tem sido tradicionalmente associada à religião, à espiritualidade, às noções de beleza, à intimidade sexual e ao sentimento de conexão com a natureza. Agora, ela está associada aos computadores[54].

O mundo "virtual" dos computadores e dos videogames se conectaria diretamente a esse espaço potencial aberto pelos fenômenos transicionais, onde a relação entre o mundo interior e o mundo exterior é negociada[55]. Mais recentemente, Victor Burgin também identificou o espaço potencial como "o local da experiência virtual[56]". Essas observações sugerem que os seres humanos delegaram a gestão do espaço potencial às interfaces digitais. Da mesma forma que os objetos transicionais, os dispositivos eletrônicos podem ser pensados, ao mesmo tempo, como posses "não eu" e extensões do eu. Eles pertencem a uma zona indistinta de ilusão na qual o mundo pode ser magicamente convocado ao toque dos dedos, abrindo espaços potenciais (virtuais?) de conexão infinita nos quais os seres humanos agora se sentem em casa. Esse desvio pela psicanálise permite uma articulação original entre passado e presente. Aqui, a nostalgia não marca a distância de uma presença perdida para sempre: pelo contrário, esse passado é continuamente prolongado e reatualizado no presente, como uma fonte de vitalidade, criatividade e potencialidade para o futuro. A sensação de estar em casa já não é expressa por meio da saudade, nem associada a um passado real ou fantasioso, mas pode ser vivenciada no presente.

50 Ibid., p. 16.
51 Ibid., p. 13.
52 Ibid., p. 144
53 Annette Kuhn, "*Spaces and Frames: An Introduction*," Annette Kuhn (ed.), *Little Madnesses: Winnicott, Transitional Phenomena and Cultural Experience*, London, New York, I.B. Tauris, 2013, p. 16.
54 Sherry Turkle, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster, 1995, p. 273 (nota 1).
55 Ver também Jon Dovey & Helen W. Kennedy, *Game Cultures: Computer Games as New Media*, Maidenhead, Berkshire, Open University Press, MacGraw-Hill, 2006, p. 32.
56 Victor Burgin, "The Location of Virtual Experience," Annette Kuhn (ed.) *Little Madnesses: Winnicott, Transitional Phenomena and Cultural Experience*, London, New York, I.B. Tauris, 2013, p. 24.

O encontro inesperado com um invasor espacial no espaço urbano reconecta os transeuntes, usuários da cidade funcionalista, a esse espaço potencial dos fenômenos transicionais, ao mesmo tempo íntimo, singular e arcaico, lembrando-os da sensação de "estar em casa" e daquilo que as cidades poderiam e deveriam ser: um espaço aberto à conexão humana. Sem dúvida, os invasores espaciais aludem à infância de uma geração que nasceu com os primeiros videogames e que continua a sentir emoção com a ideia de pontos ganhos ou perdidos, prolongando um tempo em que era aceitável passar o tempo suspenso no tempo do jogo – no fliperama, na sala de estar da família, conectada ao console ligado à TV ou, mais tarde, on-line. Como observou Annick Rivoire, para essa geração que cresceu com Pong, Pac-Man e cubos de Rubik, essa reaparição do passado no presente é parte integrante do projeto artístico de Invader, que funciona de modo semelhante à Madeleine de Proust: criar ou encontrar um invasor espacial na rua equivaleria a viajar no tempo[57]. No entanto, como observa Maria B. Garda em sua discussão sobre nostalgia no *design* de jogos retrô, não é necessário ter lembranças diretas do fliperama para vivenciar esse sentimento. O "*8-bitness*", que ela identifica como o gatilho estilístico da nostalgia, refere-se, de forma mais geral, a "uma memória coletiva do passado recente[58]": não tem como objetivo restaurar ou conservar o passado em si, mas faz um gesto em direção ao passado para refletir sobre o presente. No caso de Invader, a nostalgia evocada pelo encontro com essas figuras abre um nexo complexo de afetos e significados ao interagir com as múltiplas dimensões de um produto midiático híbrido. O *pixel*, símbolo da ideologia cibernética que transformou o espaço urbano em uma zona de passagem organizada por e para os dados, designa esse espaço como igualmente inabitável. Ainda assim, no cerne da cidade inabitável, a rigidez dos mosaicos materializa a passagem dos dados e, ao mesmo tempo, suspende seus fluxos. Ele faz alusão a um espaço e a um tempo em que a vida não estava separada em diferentes funções objetivas, muito menos submetida a critérios de eficiência – em que o espaço e o tempo, gradualmente abertos e diferenciados a partir de uma ilusão original, ainda se encontravam em sua infância. O tempo do jogo, que abre um espaço transicional entre o eu e a realidade, é constantemente reatualizado por meio do processo infinito, de uma invasão permanente que não conhece "*game over*". O *mosaico-pixel* torna-se uma forma-significado. Sua própria fragmentação sugere que o dado nunca é acessível, exceto como uma aglomeração pré-ordenada de pixels, como a manifestação visual da datificação do mundo. Contudo, ele também atua como um fator de coesão ao abrir um espaço emocional para aqueles que passaram a infância intensamente conectados à dimensão paralela dos fliperamas – e, para além dessas associações com a infância, reencenando no presente um "lar" original, um espaço potencial que precede a separação estrita entre objeto e sujeito, ou seja, a abertura da realidade e a consolidação da consciência.

O resultado desse cruzamento entre mosaico, *pixel*, grafite e jogo é um manifesto que proclama que é possível estabelecer-se nas ruínas do sistema e em seus

57 Annick Rivoire, "*Paris, en plein dans le 1000*," 1000, catalog of Invader's solo–exhibition 1000 *celebrating his thousandth Parisian space invader*, La Générale & Galerie Le Feuvre, Paris, 7 de junho–2 de julho de 2011, Paris, Galerie le Feuvre, 2011, sem página.
58 Garda, 2013, p. 6–7.

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e38778

interstícios: no encontro com esses fragmentos de "infância" em lugares inesperados, aqueles que um dia foram crianças, se veem atraídos por um princípio maior do que eles, mas que emana somente deles mesmos. Ao espalhar suas figuras pelo mundo e, mais recentemente, ao convidar jogadores do mundo inteiro a se conectarem por meio de seus *smartphones* com seu espaço potencial e com uma comunidade de jogadores através do aplicativo *Flashinvaders*, Invader oferece um uso alternativo das tecnologias digitais: um uso que já não se baseia no controle e na exploração de dados individuais por instituições públicas ou privadas, mas que abre um espaço para a livre conexão entre singularidades humanas, através de diferenças espaciais e culturais.

Conclusão

Às mensagens autorreferenciais da megalópole produtiva, cuja circulação molda o espaço, o projeto de invasão opõe a marca de uma infância que não passa, que fica afixada às paredes assim como os romanos decoravam suas casas com motivos mitológicos e animais, enraizando seus lares na ordem sagrada da "natureza". Para as crianças ciborgues da megalópole, a "natureza" é um aterramento que não se presta ao crescimento de raízes. Assim como o pombo de *pixel* cimentado por Invader em uma ponte de acesso a uma rodovia nos arredores de Ravenna, os humanos vivem no espaço inabitável da megalópole, onde ainda estão, de algum modo, em casa. Eles já não se comunicam com uma ordem natural sagrada: são, eles próprios, nós comunicacionais de redes que circundam o globo e desconhecem a transcendência. Invader dissemina esse símbolo de uma revolução tecnocientífica que, associada ao imperativo da eficiência, privou os humanos do controle de suas sociedades e os transformou em uma fábrica incansável de dados a serem explorados para lucro e poder. No entanto, esse mesmo símbolo é também o signo por meio do qual, no próprio coração desse espaço inumano, o artista abre janelas para aquilo que talvez seja o mais humano nos humanos: esse espaço potencial e livre associado à ideia de "lar". Nas ruínas da metrópole e de seu ideal cosmopolita de uma morada para todos os humanos, cancelado pelo funcionamento da megalópole global e por sua performatividade inumana, o projeto intermidiático de Invader ocupa um lugar de resistência. Inserindo-se na largura de banda que constitui o tecido da existência ocidental, ele torna visível o grão dessa existência por meio de um símbolo nostálgico que também testemunha de uma dívida com a infância, abrindo, prospectivamente, espaços potenciais de conexão humana infinita.

Referências

ARDENNE, Paul. Refigurer Paris. In: INVADER; COHEN-SKALI, Jo (eds.). **L'Invasion de Paris 2.0:** Proliferation. Paris: Control P, 2012.

AVRILLA, Jean-Marc. **Untitled.** Space Invaders, 2005. Disponível em: http://space-invaders.com/post/text_avrilla/. Acesso em: 15 out. 2021.

BARATTE, François; POTVIN, Manon. **L'image fragmentée:** la mosaïque depuis l'Antiquité romaine. Paris: Musée du Louvre, Service culturel, Action éducative, 1994.

BAUDRILLARD, Jean. **Symbolic Exchange and Death.** Tradução de Iain Hamilton Grant. London: Sage Publications, 1993.

BERRY, David M.; DIETER, Michael (eds.). **Postdigital Aesthetics:** Art, Computation, and Design. New York: Palgrave Macmillan, 2015.

BISHOP, Ryan; GANSING, Kristoffer; PARIKKA, Jussi; WILK, Elvia (eds.). **Across and Beyond:** A Transmediale Reader on Post-Digital Practices, Concepts, and Institutions. Berlin: Sternberg Press; transmediale e.V., 2016.

BOTTARI, Stefano (ed.). **Ravenna:** The Mausoleum of Galla Placidia: Treasures of Christian Art 3. Bologna: Officine Grafiche Poligrafici il Resto del Carlino, 1966.

BOYM, Svetlana. **The Future of Nostalgia.** New York: Basic Books, 2001.

BURGIN, Victor. The Location of Virtual Experience. In: KUHN, Annette (ed.). **Little Madnesses:** Winnicott, Transitional Phenomena and Cultural Experience. London; New York: I.B. Tauris, 2013.

CERTEAU, Michel de. **The Practice of Everyday Life.** Tradução de Steven F. Rendall. Berkeley: University of California Press, 2011.

CITTON, Yves. **The Ecology of Attention.** Cambridge; Malden: Polity Press, 2017.

COULDRY, Nick; MEJIAS, Ulises A. **The Costs of Connection:** How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism. Stanford: Stanford University Press, 2019.

CUKIER, Kenneth; MAYER-SCHÖNBERGER, Viktor. **Big Data:** A Revolution That Will Transform How We Live, Work, and Think. Boston; New York: Houghton Mifflin Harcourt, 2013.

DANYSZ, Magda; DANA, Mary-Noëlle. **From Style Writing to Art:** A Street Art Anthology. Rome: Drago, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Postscript on the Societies of Control.** October, Cambridge, MA, v. 59, p. 3–7, 1992.

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen W. **Game Cultures:** Computer Games as New Media. Maidenhead, Berkshire: Open University Press; McGraw-Hill, 2006.

DRESKEN-WEILAND, Jutta. **Mosaics of Ravenna:** Image and Meaning. Regensburg: Schnell & Steiner, 2016.

FRANKS, Hallie M. **The World Underfoot:** Mosaics and Metaphor in the Greek Symposium. Oxford: Oxford University Press, 2018.

FREUD, Sigmund. **Beyond the Pleasure Principle.** New York: Dover Publications, Dover Thrift Edition, 2015.

GARDA, Maria B. Nostalgia in Retro Game Design. In: **Proceedings of the Seventh DiGRA International Conference:** DeFragging Game Studies. Digital Games Research Association, 2013.

HODGSON, Justin. **Post-Digital Rhetoric and the New Aesthetic.** Columbus: The Ohio State University Press, 2019.

INVADER. Refiguring Paris. **Space Invaders**, 2012. Disponível em: http://space-invaders.com/post/text_ardenne/. Acesso em: 15 out. 2021.

INVADER; COHEN-SKALI, Jo. **L'Invasion de Paris 1.2:** la Genèse. 3. ed. Paris: Control P, 2009.

KUHN, Annette. **Spaces and Frames:** An Introduction. In: _____ (ed.). Little Madnesses: Winnicott, Transitional Phenomena and Cultural Experience. London; New York: I.B. Tauris, 2013.

KUO, Michelle. **Arcade Project:** Michelle Kuo on Space Invader. Artforum International, v. 45, n. 5, jan. 2007.

LEFEBVRE, Henri. **The Production of Space.** Tradução de Donald Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell Publishing, 2009.

LYOTARD, Jean-François. **Discourse, Figure.** Tradução de Anthony Hudek e Mary Lydon. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

LYOTARD, Jean-François. Something Like: "Communication... Without Communication". In: _____. **The Inhuman:** Reflections on Time. Tradução de Geoffrey Bennington e Rachel Bowlby. Cambridge: Polity Press, 1991.

LYOTARD, Jean-François. **The Inhuman**: Reflections on Time. Tradução de Geoffrey Bennington e Rachel Bowlby. Cambridge: Polity Press, 1991.

_____. **The Postmodern Condition:** A Report on Knowledge. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.

_____. The Zone. In: _____. **Postmodern Fables.** Tradução de George Van Den Abbeele. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997.

MARDER, Elissa. **The Mother in the Age of Mechanical Reproduction:** Psychoanalysis, Photography, Deconstruction. New York: Fordham University Press, 2012.

MÁRQUEZ, Israel; TOSCA, Susana. **Playing with the City:** Street Art and Videogames. Arte, Individuo y Sociedad, Madrid, v. 29, n. 1, 2017.

MCDONALD, Fiona. **The Popular History of Graffiti:** From the Ancient World to the Present. New York: Skyhorse Publishing, 2013.

MOULIER-BOUTANG, Yann. **Cognitive Capitalism.** Tradução de Ed Emery. Cambridge; Malden: Polity Press, 2011.

RAJEWSKY, Irina O. Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. **Intermédialités / Intermediality**, n. 6, p. 43–64, 2005. Disponível em: https://www.erudit.org/fr/revues/im/2005-n6-im1814727/1005505ar/. Acesso em: 15 out. 2021.

RIVOIRE, Annick. Paris, en plein dans le 1000. In: **1000: Catalog of Invader's Solo Exhibition 1000 Celebrating His Thousandth Parisian Space Invader.** Paris: Galerie Le Feuvre, 2011.

STIEGLER, Bernard; ROSS, Daniel; JUGNON, Alain; NANCY, Jean-Luc (eds.). **The Age of Disruption:** Technology and Madness in Computational Capitalism. Tradução de Daniel Ross. Cambridge; Medford: Polity Press, 2019.

TERRANOVA, Tiziana. **Network Culture:** Politics for the Information Age. London; Ann Arbor: Pluto Press, 2004.

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen:** Identity in the Age of the Internet. New York: Simon & Schuster, 1995.

_____. **The Second Self:** Computers and the Human Spirit. 2. ed. Cambridge: MIT Press, 2005.

VIRILIO, Paul. **Speed and Politics:** An Essay on Dromology. Tradução de Mark Polizzotti. New York: Semiotext(e), 1986.

WINNICOTT, Donald Woods. **Playing and Reality.** London; New York: Routledge, 2005.

WOODS, Orlando. Gamifying Place, Reimagining Publicness: The Heterotopic Inscriptions of Pokémon Go. **Media, Culture & Society**, v. 42, n. 6, p. 1004, 2020.

Recebido em: 27 jul. 2026
Aprovado em: 28 jul. 2026