UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

C
P A R A L E L A S
U
Z
A
D
A
P
P R O P O S T A S
É
T
I
C
E M A R T E
S
C
M
Ó
V
L
C
S
S
I
A
A
R
A
N
H
A

SÃO PAULO (SP)
2016

CÁSSIA HELENA JOSÉ BARBOSA

[Cássia Aranha]

**PARALELAS CRUZADAS:
PROPOSTAS POÉTICAS EM ARTE MÓVEL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Área de Concentração Poéticas Visuais, Linha de Pesquisa Multimeios, da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes Visuais, sob a orientação da Prof^a Dra. Silvia Regina Ferreira de Laurentiz.

SÃO PAULO (SP)

2016

FICHA CATALOGRÁFICA

BARBOSA, Cássia Helena José [Cássia Aranha]

Nome: BARBOSA, Cássia Helena José [Cássia Aranha]

Título: *Paralelas Cruzadas: propostas poéticas em arte móvel*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Área de Concentração Poéticas Visuais, Linha de Pesquisa Multimeios, da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes Visuais, sob a orientação da Prof^a Dra. Silvia Regina Ferreira de Laurentiz.

Aprovado em: 30 de setembro de 2016

Banca Examinadora:

Prof^a Dra Silvia Regina Ferreira de Laurentiz

Prof^a Dra Branca Coutinho de Oliveira

Prof. Dr. Marcus Bastos

São Paulo, 28 de novembro de 2016

AGRADECIMENTOS |||||

|||||

À minha mãe, Helena, e ao meu irmão, Cássio, pelo afeto, apoio e força em toda a minha trajetória de vida; ao meu pai Pedro (*in memoriam*) e ao querido amigo Antônio Dias Cintra (*in memoriam*).

À minha querida orientadora, Prof^a Silvia Laurentiz, pela confiança, generosidade e intenso aprendizado nessa caminhada.

À Prof^a Branca de Oliveira, pelo apoio, dedicação, cuidado e importante contribuição para a pesquisa. Ao Prof. Marcus Bastos e ao Lucas Bambozzi, por gentilmente compartilharem informações sobre o festival ARTE.MOV e referências para o desenvolvimento do trabalho.

À Solange Id, pelo afeto, paciência e longos diálogos nessa trajetória.

À Luciana Mantovani, pelo companheirismo, amor e por tornar esse percurso muito mais colorido, poético e sensível.

Aos meus queridos amigos Érica Casado e Martín Restrepo, por me instigarem a mergulhar no universo das tecnologias móveis.

À *La Paternal Espacio Proyecto* e à *La Fundación Casa Tres Patios*, pela calorosa acolhida durante o período de residência artística.

A todos os participantes de *Paralelas Cruzadas*, pela entrega, carinho e poesia que transbordaram em cada momento.

Ao grupo de pesquisa *Realidades: das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos*, pelas intensas discussões, reflexões e práticas poéticas que contribuíram para o desenvolvimento da pesquisa.

A toda a equipe do programa *Metrópolis*, da TV Cultura, em especial Hélio Goldsztein e Carlos Mateus pelo estímulo e compreensão. Ao Filipe Luna e à Sônia Guimarães, que acompanharam e apoiaram o início dessa caminhada.

À Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo, por meio da ProAC, e às Prefeituras Municipais de Campinas e São Paulo, fundamentais para a realização de Código Facial.

À Marília L. Washington pela cuidadosa revisão da dissertação e ao meu querido professor de inglês Thiago Nascimento.

E a todos os amigos, incentivadores constantes em cada passo.

RESUMO //

//

BARBOSA, Cássia Helena José. [Cássia Aranha]. **PARALELAS CRUZADAS: PROPOSTAS POÉTICAS EM ARTE MÓVEL**. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade de São Paulo: Escola de Comunicação e Artes. São Paulo. 2016.

Paralelas Cruzadas: propostas poéticas em arte móvel apresenta uma pesquisa teórico-prática que mergulha no potencial criativo dos dispositivos portáteis tecnológicos com conexão em rede a distância, inseridos no contexto da computação ubíqua, pervasiva e sensiente. Foram retomados temas relacionados à conexão poética existente entre a mobilidade, a tecnologia e a cibercultura, em especial arte móvel, arte locativa, realidades mistas e realidade aumentada. Durante o percurso, três práticas artísticas se concretizaram: *Paralelas Cruzadas*, projeto híbrido que envolve arte móvel, arte locativa, artes visuais, performance e realidades mistas, desenvolvendo-se durante residência artística em *La Paternal Espacio y Proyecto* (Buenos Aires/Argentina), *Fundación Casa Tres Patios* (Medellín/Colômbia); São Paulo/Brasil; *Corpo In (Visível)*, criação de Cássia Aranha e Danilo Patzdorf, contemplado no edital *Dança em Site Specific do CCSP / 2015*; *Código Facial*, criação artística de Cássia Aranha e Luciana Mantovani; obra de arte híbrida que envolve artes visuais, realidade aumentada, dramaturgia e videoperformance, a partir de uma criação em *site specific*, contemplada no Edital da ProAC-Artes Integradas/ 2015 da Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo.

PALAVRAS-CHAVE: Arte Móvel, Arte Locativa, Realidade Aumentada, Realidades Mistas, Videoperformance

ABSTRACT //////////////////////////////////////

////////////////////////////////////

BARBOSA, Cássia Helena José. [Cássia Aranha]. **PARALELAS CRUZADAS: POÉTICAS EM ARTE MÓVEL**. 2016.f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade de São Paulo: Escola de Comunicação e Artes. São Paulo: [S.n.], 2016.

Crossed Parallels: poetic proposals in mobile art presents a theoretical-practical research that plunges into the creative potential of technological, portable devices, with distance network connection, within the context of ubiquitous, pervasive, and sentient computing. Themes and issues were taken up related to the poetic connection existing in between mobility, technology, and cyberculture, in special the mobile art, locative art, mixed realities, and augmented reality. Along the way, three artistic practices materialized: *Crossed Parallels*, hybrid project developed during artist residency in *La Paternal Espacio y Proyecto* (Buenos Aires / Argentina), *Fundación Casa Tres Patios* (Medellín / Colombia); São Paulo / Brazil, and involving mobile art, locative art, visual arts, performance and mixed realities. *Body In (Visible)* (creation of Cassia Aranha and Danilo Patzdorf contemplated in the Dance Edicts for Site Specific CCSP / 2015); *FaceCode* (a site specific artistic creation by Cassia Aranha and Luciana Mantovani; hybrid work of art involving visual arts, augmented reality, drama, and video performance, addressed in the Edicts of ProAC - Integrated Arts/ 2015, by the Government of the State of São Paulo - Secretary of Culture).

KEYWORDS: Mobile Art, Locative Art, Augmented Reality, Mixed Realities, Video-performance

LISTA DE ILUSTRAÇÕES //////////////////////////////////////

////////////////////////////////////

Fig.1 - Leonardo da Vinci. Estudos sobre a impossibilidade do movimento perpétuo (1495-1497)	19
Fig.2 - Richard Long. <i>A Line Made by Walking</i> (1967)	26
Fig.3 - Robert Smithson. <i>Spiral Jetty</i> (1970))	27
Fig.4 - Jim Denevan. <i>Surfers in Circles</i> (2006))	28
Fig.5 - Francis Alÿs. <i>Cuando la fe mueve montañas</i> (2002))	29
Fig.6 - Francis Alÿs. <i>Don't cross de bridge before you get to the river</i> (2008))	30
Fig.7 - Marina Abramovic; Ulay. <i>The Lovers: The Great Wall Walk</i> (1988))	31
Fig.8 - Nam June Paik. <i>TV Fish</i> (1979))	32
Fig.9 - Kit Galloway; Sherrie Rabinowitz. <i>Hole Space</i> (1980))	33
Fig.10 - Eduardo Kac. <i>Rara Avis</i> (1996))	34
Fig.11 - Gilberto Prado. <i>Connect</i> (1991))	36
Fig.12 - Guto Lacaz. <i>Biciclótica</i> . 2016)	39
Fig.13 - G Masaki Fujihata. <i>Field-Works</i> (1992))	42
Fig.14 - <i>Blast Theory</i> . <i>Can you see me now?</i> (2003))	45
Fig.15 - <i>Electronic Disturbance Theater</i> (EDT) 2.0/b.a.n.g. lab. <i>The Transborder Immigrant Tool</i> (2007-2011))	46
Fig.16 - Esther Polak. <i>Nomadic Milk</i> (2006))	47
Fig.17 - Giselle Beiguelman. <i>De vez em quando</i> (2006))	50
Fig.18 - Hapax. <i>Burro-Sem-Rabo</i> (2007))	51
Fig.19 - Bruno Vianna. <i>Invisíveis</i> (2007))	52
Fig.20 - Fernando Llanos. <i>Videoman</i> (2007))	53
Fig.21 - Martha Gabriel. <i>Locative Painting</i> (2008))	54
Fig.22 - Raquel Kogan; Lea Van Steen. <i>MEMO_ANDO</i> (2008))	55
Fig.23 - Fernando Velázquez; Julià Carboneras. <i>Descontínua Paisagem</i> (2008)	56
Fig.24 - Kruno Jost; Ricardo Palmieri; Paloma Oliveira; Mateus Knelsen. <i>Culture Robot 4.0</i> (2009)	57
Fig.25 - Grupo Hapax. <i>Fut.Mov</i> (2010))	58
Fig.26 - Valzeli Sampaio. <i>Cavername</i> (2010))	59
Fig.27 - Claudio Bueno. <i>Redes Vestíveis</i> (2010))	60
Fig.28 - Denise Agassi. <i>Vista on Vista Off II</i> (2012).)	61
Fig.29 - Ricardo Brasileiro. <i>3CO</i> (2012))	62
Fig.30 - Diagrama de Realidade / Virtualidade contínua [MILGRAM, P. et. al. <i>Augmented Reality: A Class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum</i> . 1994)	65

Fig.31 - Morton Heiling. <i>Sensorama</i> (1950))	67
Fig.32 - Cláudio Bueno. <i>Monumentos Invisíveis. Le chant des sirènes</i> . Porto de Québec. 2011	68
Fig.33 - John Craig Freeman. <i>Border Memorial: Frontera de los Muertos</i> (2012)	70
Fig.34 - John Craig Freeman; Chistina Marin. <i>Monumento a las Mujeres Desaparecidas</i> (2012)	71
Fig.35 - Tamiko Thiel; Will Pappenheimer. <i>Biomer skelters</i> (2013)	72
Fig. 36- 37 -38 - Janet Cardiff; George Bures Miller. <i>The Alter Bahnhof Video Walk</i> (2012)	73
Fig. 39 - 40 - 41 - 42 - Imagens ilustrativas de <i>Paralelas Cruzadas</i> - Autopista 3 (Buenos Aires – Argentina)	81
Fig.43 - Mapa das rotas traçadas pelos <i>performers</i> na Autopista 3 - Buenos Aires-Argentina	82
Fig.44 - Autopista 3	83
Fig.45 - Autopista 3	83
Fig.46 - 47 - 48 - 49 - Imagens extraídas de <i>Paralelas Cruzadas</i> - Autopista 3. Buenos Aires	84
Fig.50 - 51 - 52 - 53 - Imagens extraídas de <i>Paralelas Cruzadas</i> - Autopista 3. Buenos Aires.	85
Fig. 54 - Acesso online de <i>Paralelas Cruzadas I e II</i> (registro, retratos e videoperformances) calenah.wix.com/cassiaaranha	86
Fig. 55 - 56 - Imagens ilustrativas - Minhocão - São Paulo - Brasil	86
Fig. 57 - Mapa das rotas paralelas traçadas pelos <i>performers</i> no Elevado João Goulart - Minhocão (São Paulo – Brasil)	87
Fig. 58 - Minhocão	88
Fig. 59 - Minhocão	88
Fig. 60 - 61 - Imagens extraídas de <i>Paralelas Cruzadas</i> - Minhocão - São Paulo - Brasil	89
Fig. 62 - 63 - Imagens extraídas de <i>Paralelas Cruzadas</i> - Minhocão - São Paulo - Brasil	89
Fig. 64 - 65 - 66 - Imagens extraídas de <i>Paralelas Cruzadas</i> - Minhocão - São Paulo - Brasil	90
Fig. 67 - Imagem de <i>Making of Paralelas Cruzadas</i> - Cássia Aranha, Mariana Meloni, Danilo Patzdorf, Luciana Mantovani e Adalberto Medeiros. Minhocão - São Paulo - Brasil	91
Fig. 68 - Acesso online de <i>Paralelas Cruzadas III</i> (registro, retratos e videoperformances): calenah.wix.com/cassiaaranha	91
Fig. 69 - 70 - 71 - Jardim de Moravia - Medellín - Colômbia	92
Fig. 72 - Jardim de Moravia - Medellín - Colômbia	93
Fig. 73 - Mapa das rotas paralelas traçadas pelos <i>performers</i> nos Jardins de Moravia. (Medellín, Colômbia)	93
Fig. 74 - 75 - 76 - 77 - 78 - 79 - Imagens extraídas de <i>Paralelas Cruzadas IV</i> - Jardim de Moravia - Medellín - Colômbia	94
Fig. 80 - 81 - 82 - Imagens extraídas de <i>Paralelas Cruzadas IV</i> - Jardim de Moravia - Medellín - Colômbia	95

Fig. 83- Acesso online de <i>Paralelas Cruzadas IV</i> (registro, retratos e videoperformances)	
calenah.wix.com/cassiaaranha	95
Fig. 84 - Mario Celso Ramiro Andrade. <i>Sonâmbulos</i> (1999)	100
Fig. 85 - Mario Celso Ramiro Andrade. <i>Sonâmbulos</i> (1999)	101
Fig. 86 - Bill Viola. <i>The dreamers</i> . 2013	102
Fig. 87 - Making of <i>Corpo In (Visível)</i> - CCSP (2015)	103
Fig. 88 - Making of <i>Corpo In (Visível)</i> - CCSP (2015)	103
Fig. 89 - Making of <i>Corpo In (Visível)</i> - CCSP (2015)	104
Fig. 90 - Etapa 1 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Biblioteca - CCSP (2015)	104
Fig. 91 - Etapa 1 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Biblioteca - CCSP (2015)	105
Fig. 92 - Etapa 1 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Biblioteca - CCSP (2015)	105
Fig. 93 - Etapa 1 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Biblioteca - CCSP (2015)	105
Fig. 94 - Etapa 1 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Foyer - CCSP (2015)	106
Fig. 95 - Etapa 1 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Foyer - CCSP (2015)	106
Fig. 96 - Etapa 1 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Jardim da Biblioteca - CCSP (2015)	107
Fig. 97 - Etapa 1 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Jardim da Biblioteca - CCSP (2015)	107
Fig. 98 - Etapa 1 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Jardim da Biblioteca - CCSP (2015)	108
Fig. 99 - Etapa 1 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Jardim da Biblioteca - CCSP (2015)	109
Fig. 100 - Etapa 2 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Biblioteca - CCSP (2015)	110
Fig. 101 - Etapa 2 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Foyer - CCSP (2015)	111
Fig. 102 - Etapa 2 - <i>Corpo In (Visível)</i> - Jardim da Biblioteca - CCSP (2015)	112
Fig. 103 - Imagem ilustrativa de <i>Código Facial</i> (2015)	115
Fig. 104 - Histórias Faciais. Estudo para <i>Código Facial</i> . (2014)	120
Fig. 105 - Imagens ilustrativas <i>Código Facial</i> . (2016)	123
Fig. 106 - Registro do processo criativo / exposições: http://codigofacial.wixsite.com/codigofacial	124
Fig. 107 - Nardo Germano. <i>Autorretrato coletivo</i> (1987)	125
Fig. 108 - Zach Blas. <i>Facial Weaponization Suite</i> . Nova Iorque (2013)	126
Fig. 109 e 110 - Lourdes Colombo. <i>Máscaras</i> (1999)	127
Fig. 111 - Mariana Meloni. Fotomontagem integrante da série <i>Florestas</i> (2013)	128

SUMÁRIO //

//

1	INTRODUÇÃO	12
2	MOBILIDADE	15
2.1	A caminhada como prática estética	22
2.2	Mobilidade poética e tecnologia	32
2.3	Arte Móvel	35
2.4	Poética aumentada da realidade	64
3	PROPOSTAS POÉTICAS EM ARTE MÓVEL	76
3.1	Paralelas Cruzadas	76
3.2	Corpo In (Visível)	99
3.3	Código Facial	115
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	130
	REFERÊNCIAS	132

1 INTRODUÇÃO

Paralelas cruzadas: propostas poéticas em arte móvel é uma pesquisa teórico-prática que procura explorar reflexiva e poeticamente o potencial criativo dos dispositivos tecnológicos portáteis e com conexão em rede a distância, inseridos, portanto, no universo da cibercultura.

Nesse percurso investigativo, procurei, em um primeiro momento, refletir sobre as dimensões essenciais da mobilidade citadas por Lemos (2011) – a física; a desterritorialização de Deleuze e Guattari (2011) e a associada ao fluxo invisível que permeia as redes digitais, com a abordagem de autores como Bergson (2006), Levy (2005), McLuhan (1972) Santaella (2013) e Bauman (2009).

Em seguida, no Capítulo 2, analiso a caminhada como prática estética, a partir de autores como Careri (2013), Bachelard (2001), Benjamin (1994), O'Rourke (2013), em que apresento a mobilidade em seu aspecto imaginativo. Como ponto de partida, retomo elementos históricos do dadaísmo, além da Internacional Situacionista e da *Land Art*, inserida nesse contexto por romper os limites dos museus e galerias, proporcionando um deslocamento estético para os domínios da paisagem aberta, que não distingue mais natural e artificial. Também nesse momento, foram citados artistas como Richard Long, Robert Smithson, Francis Alÿs.

Enfatizo, também no Capítulo 2, o potencial poético da mobilidade a partir de avanços tecnológicos, fundamentando-me em autores como Lemos (2011), Prado (2004), Maia (2013) e na análise de artistas como Nam June Paik e o movimento *Fluxus*, Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz e Eduardo Kac, com destaque para a arte telemática. Abordo a convergência entre as realidades mistas e aumentada e os dispositivos tecnológicos portáteis, à luz da produção de autores como Laurentiz (2010), Saçashima (2013), Parente (1997), Tori (2006) e da análise de artistas integrantes do grupo ManifestAR, entre eles John Craig Freeman, Tamiko Thiel e Will Pappenheimer.

Com o intuito de expor o potencial criativo da arte móvel e contextualizar de uma forma mais próxima as propostas poéticas de *Paralelas Cruzadas*, realizei uma

seleção de trabalhos latino-americanos entre os que participaram do Festival ARTE.MOV, projeto criado por Lucas Bambozzi, Marcos Boffa e Rodrigo Minelli, em 2006, que serão estudados e analisados. O festival internacional, além de possibilitar um espaço de discussão sobre arte móvel, criou um ambiente de exposição e divulgação de obras de artistas que utilizaram diversas possibilidades de criação a partir das mídias locativas. Nesse momento, coloco em pauta questões relacionadas à arte locativa e suas intersecções com a arte móvel.

A continuidade da pesquisa, que será relatada no Capítulo 3, permeia três práticas artísticas: *Paralelas Cruzadas*, *Corpo In (Visível)* e *Código Facial*.

Paralelas Cruzadas é um trabalho de natureza híbrida que envolve arte móvel, artes visuais, performance e realidades mistas, cuja concepção ocorrida no Brasil e processada durante residência artística em *La Paternal Espacio y Proyecto*, em Buenos Aires/Argentina, *Fundación Casa Tres Patios*, em Medellín/Colômbia, e em São Paulo/Brasil; desenvolveu-se a partir das noções de *amor líquido*, de Zygmunt Bauman, e de *deriva*, de Guy Debord.

Grupos distintos de artistas colaboradores em cada localidade referida criam uma *performance* em vias públicas: Elevado Costa e Silva (vulgo Minhocão, que recentemente foi renomeado como Elevado João Goulart)/ São Paulo, Autopista 3/ Buenos Aires, e Jardim de Moravia/ Medellín e toda a ação é gravada em vídeo. A interação entre os artistas não ocorre fisicamente no mesmo espaço, já que cada um, realiza trajetos diversos, porém paralelos. A interatividade é virtual porque só acontece na videoperformance por meio da edição e manipulação das imagens captadas. O resultado é visualizado nas telas de celulares ou tablets, por meio da decodificação de imagens virtuais ou impressas, feitas de colagem de *QR Codes* sobre retratos dos *performers*. Estas imagens são apresentadas em exposições físicas ou na internet.

Corpo In (Visível), criado em coautoria com Danilo Patzdorf no ano de 2015, é um *Site Specific*, realizado no Centro Cultural São Paulo, que conecta dança e arte móvel. O projeto surgiu do desejo de criar uma dança que promovesse um diálogo não só com a arquitetura, mas também com os corpos visíveis e invisíveis que circulam no Centro Cultural São Paulo. Entende-se como o invisível o fluxo de informações que circula no ambiente digital e que, no CCSP, é potencializado pelo

acesso gratuito à rede *Wi-Fi*. O objetivo do projeto era, portanto, desenvolver um experimento poético, *site-specific*, híbrido, que permitisse a sobreposição de camadas da realidade física/presencial com outras do virtual. A experiência ressoa autores como Canton (2008) e Foucault (1986).

Por último, apresento *Código Facial* que, tal como os outros trabalhos, é uma obra de arte híbrida desenvolvida em artes visuais, dramaturgia e videoperformance, a partir de um processo criativo que envolve a tecnologia de realidade aumentada. Inspirada pelo livro *Multidão*, de Michael Hardt e Antonio Negri, e pela exposição *Multitudes*, realizada no SESC Pompéia (São Paulo, 2014), a obra busca explorar poeticamente o conceito de individualidade como um cruzamento singular em um mar de relações. Foram criados perfis ficcionais inspirados em entrevistas aos frequentadores de cinco espaços do estado de São Paulo, sendo três na cidade de São Paulo [Centro Educacional Unificado (CEU) Heliópolis Professora Arlete Persoli, Centro Cultural da Juventude (CCJ), Centro Cultural São Paulo (CCSP)] e dois na cidade de Campinas [Museu da Imagem e Som (MIS) e Paço da Prefeitura de Campinas] e a partir deles foram produzidas videoperformances. Os entrevistados foram fotografados e sobre seus retratos foram feitas intervenções, em um programa de tratamento e manipulação digital de imagens, com combinações gráficas a maneira dos códigos de rastreamento de realidade aumentada.

Com o uso de um aplicativo gratuito de realidade aumentada (*Aurasma*) e de dispositivos tecnológicos portáteis [celulares ou *tablets*], o público vivencia uma experiência dramatúrgica performática, em uma fusão do universo virtual e material, ao mesmo tempo em que constrói, imageticamente, um retrato subjetivo de frequentadores de cada um dos espaços.

A ideia de mobilidade de imediato nos remete às lembranças remotas associadas à própria organização social da humanidade, constituída na pré-história, com os povos nômades, impulsionados pela ânsia de sobrevivência e pela busca constante de melhores espaços e condições de vida. O que determinava, portanto, a permanência de uma comunidade em um lugar específico eram as condições primordiais de manutenção da vida, da existência, como: melhor solo para a plantação agrícola, a proximidade dos rios, as regiões com o melhor clima e oferta de alimentos. A partir do momento em que aquele lugar já não oferecia esses atributos vitais, os povos se viam novamente em deslocamento, itinerância.

O conceito de *mobilidade* também está conectado ao de metamorfose, que, na biologia, é expresso como uma mudança ou transformação física. Nos insetos, por exemplo, a borboleta, antes de alçar voo, vive durante um determinado período de tempo como uma larva, de cabeça para baixo, dentro de um casulo suspenso.¹

O que nos interessa aqui é o quanto a transformação do espaço implica na questão da mobilidade. Segundo Santos (1988, p. 14), a mobilidade é algo atrelado a um processo evolutivo global:

A evolução global da população mundial só pode ser completamente entendida se considerarmos ao menos três dados essenciais. Primeiro, à distribuição da população entre as diversas áreas do Globo e dentro de cada país evolui de maneira desigual. Depois, como isso não é apenas o resultado do excesso de nascimentos sobre o de morte, temos de levar em conta as migrações internas e internacionais, cada vez mais frequentes. Mas também, as porções de territórios ocupadas pelo homem vão desigualmente mudando de natureza e de composição, exigindo uma nova definição.

Essa redefinição constante dos territórios ocupados e os deslocamentos são, no Brasil, comprovados estatisticamente. O último censo do IBGE, de 2010, mostra que 35,4% da população não residiam no município onde nasceram, e que 14,5% (26,3 milhões de pessoas) moravam em outro estado. Em relação à migração entre países, em 2010, o país recebeu 268,5 mil imigrantes internacionais, 86,7% a mais do que em 2000 (143,6 mil). Os principais países de

¹ Disponível em: <<http://super.abril.com.br/ciencia/lagarta-leva-um-ano-para-virar-borboleta>>. Acesso em: 20 mar.2016

origem dos imigrantes foram os Estados Unidos (51,9 mil) e Japão (41,4 mil). Verificou-se que o Brasil está recebendo de volta muitos brasileiros que estavam no exterior. Do total de imigrantes internacionais, 174,6 mil (65,0%) eram brasileiros e estavam retornando; já em 2000, foram 87,9 mil pessoas nessa condição, 61,2% do total dos imigrantes que entraram em nosso país.²

Na contemporaneidade, esses deslocamentos também são associados aos conflitos religiosos, políticos ou a fatores econômicos, que traçam novos desenhos para os espaços habitados. Retrato disso, por exemplo, são os milhares de refugiados que tentam, desesperadamente, fugir da guerra, da violência e da miséria na Síria, no Iraque, no Afeganistão e em países africanos.³

A mobilidade, segundo Santos (2002), se tornou praticamente uma regra. Os homens mudam de lugar, como turistas ou como imigrantes. Mas também os produtos, as mercadorias, as imagens e as ideias.

As características da mobilidade estão sujeitas aos fatores de inconstância da natureza geográfica, política e social. Dessa forma, o deslocamento de um objeto é uma grandeza vetorial com direção e sentido, que pode ser definida pela variação da posição de um corpo em um determinado intervalo de tempo. Bergson (2006), no entanto, ao estudar o tempo em Einstein e a Teoria da Relatividade Geral, na qual a força gravitacional é provocada por uma distorção na relação espaço e tempo, identificou que o tempo de característica cronológica é espacializado e objetivo. No entanto, para esse autor, há uma outra concepção de tempo, aquele que não pode ser medido, só pode ser sentido e depende de aspectos subjetivos e da memória. A mensurabilidade do tempo estaria associada aos diferentes deslocamentos dos corpos no espaço. A duração do tempo é, portanto, um movimento contínuo sem separação:

Escute a melodia de olhos fechados, pensando apenas nela, não justapondo mais sobre um papel ou sobre um teclado imaginário as notas que concebeis assim uma pela outra, que aceitam então tornar simultâneas e renunciam à sua continuidade de fluidez no tempo para se congelar no espaço: encontrareis individa, indivisível, a melodia ou a porção da melodia que tiveres recolocado na duração pura. Ora, nossa duração interior, encarada do primeiro ao último momento da vida consciente, é alguma coisa como essa melodia. Nossa atenção pode se desviar dela e conseqüentemente de sua indivisibilidade; mas, quando tentamos a separar, é como se passássemos bruscamente uma lâmina através de uma chama: dividimos apenas o espaço ocupado por ela. (BERGSON, 2006, p. 58).

² Disponível em: <http://7a12.ibge.gov.br/vamos-conhecer-o-brasil/nosso-povo/migracao-e-deslocamento.html>
Acessada em: 27fev. 2016.

³ Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/mundo/2016/02/1738187-total-de-imigrantes-que-chegaram-a-europa-pelo-mar-subiu-dez-vezes.shtml> Acesso em: 27 fev. 2016.

Bergson também exemplifica, citando o movimento rápido de uma estrela cadente e a linha de fogo que ela traça nitidamente no céu. Quando os nossos olhos se detêm sobre esse instante, percebemos que essa mobilidade, esse percurso, é a pura duração.

Por mais que o Tempo impessoal e universal, caso exista, se prolongue infindavelmente do passado ao porvir, ele é feito de uma peça só; as partes que nele distinguimos são simplesmente as de um espaço que desenha seu rasto e que se torna a nossos olhos seu equivalente; dividimos o desenrolado, mas não o desenrolar. (BERGSON, 2006, p. 58).

A mobilidade, além de pura duração, é, portanto, a qualidade essencial para que um corpo alcance o movimento, e diversas pesquisas, durante a história, se aventuraram a entendê-la e explorar a sua potencialidade. Albert Einstein, cria, também, a teoria do movimento Browniano, publicada em um artigo, em 1905. Esta se refere ao movimento aleatório de partículas microscópicas imersas em fluídos, observado, pela primeira vez, pelo botânico escocês Robert Brown. Esse cientista percebeu que pequenas partículas que compõem o pólen se movimentavam de forma agitada e irregular em um meio fluido (líquido ou gás).⁴ Isso também explica os estados da matéria: sólido, líquido, gasoso e plasma. No estado sólido, por exemplo, as partículas apresentam uma forte atração entre si com configuração espacial com forma e volume sem alteração, e o movimento é praticamente inexistente. No estado líquido, a força de atração é menor, os movimentos são maiores, e a forma é adaptável ao recipiente. Já no estado gasoso, a atração entre as partículas é quase nula, e o movimento é agitado e intenso. A amplitude do movimento é que é diferente nos três estados. E a mobilidade do plasma, que é um gás ionizado, depende da sua singularidade - alta condutividade elétrica.

O romano Tito Lucrécio, em seu poema *Sobre a Natureza das Coisas (De Rerum Natura)*, escrito no século I A.C., já esboçava a teoria do movimento Browniano, ou que podemos chamar de 'movimento invisível':⁵

*Cuando del Sol los rayos se insinúan
De través por las piezas tenebrosas,
Si reparas, verás cómo se agitan
Átomos infinitos de mil modos
Por el vacío en el luciente rayo:*

⁴ Disponível em: <<http://web.if.usp.br/ifusp/files/Browniano-L.pdf>> . Acesso em: 28 fev. 2016.

⁵ Disponível em: <<http://www.biblioteca.org.ar/libros/89401.pdf>> . Acesso em: 28 fev. 2016.

*Y en escuadrones, en combate eterno
Se dan crudas batallas y peleas,
Y no paran jamás: ya se dividen,
Y ja continuamente se repliegan.
De aquí puedes sacar que en el vacío
Eternamente los principios giran:
Un efecto vulgar puede servirnos
De modelo y de guía en cosas grandes.
En los rayos del Sol rápidamente
Movidos estos cuerpos, fijar deben
Prueba un choque secreto y clandestino
De los átomos: muchos se extravían,
Como verás, a un golpe imperceptible;
Retroceden, y aquí y allí se lanzan
En toda dirección por todas partes:
Los principios se mueven por sí mismos
Y dan el movimiento a aquellos cuerpos
que se componen de una masa fina
Y análoga a sus débiles esfuerzos;
Los últimos atacan a los cuerpos
Um poco más groseros; de este modo
De los principios nace el movimiento,
Y llega a los sentidos de seguida,
Hasta que los corpúsculos se mueven
Que en los rayos del Sol, vemos nosotros,
Sin que podamos ver quién los agita.*

Ainda na sua dimensão física, podemos citar, também, os experimentos sobre o moto perpétuo, que objetivavam o estudo da mobilidade e a criação de um dispositivo que gerasse energia infinita a partir do movimento. Os primórdios desse conceito surgem do filósofo e matemático Bhaskara Akaria (1114-1185), que esboçou, no século XII, uma roda com vários recipientes cheios de mercúrio, que se deslocariam para deixar um dos lados mais pesado e, assim, provocar o movimento perpétuo. Na Idade Média, o engenheiro Simon Stevin também se aventurou nessa pesquisa; e no Renascimento, Leonardo da Vinci cria esboços de três tipos de rodas com rolamentos para a construção das máquinas do movimento perpétuo, impulsionadas pelo deslocamento. O projeto não teve sucesso, porque a gravidade acaba

equilibrando o jogo rapidamente, e o atrito neutraliza o movimento dos pesos.⁶

Figura 1 - Leonardo da Vinci.

Estudos sobre a impossibilidade do movimento perpétuo (1495-1497)

disponível em <http://www.ceticismoaberto.com/fortianismo/2142/busca-sem-fim-a-histria-as-propostas-e-as-decepes-das-mquinas-de-movimento-perptuo> .

Acessado em 08/08/2016

No contexto de uma sociedade pós-moderna tecnológica, ampliamos o conceito de mobilidade ao próprio fluxo de informação, resultado da crescente utilização das mídias de massa. Nesse sentido, comenta Lemos (2011, p. 16):

A questão da mobilidade é central para a discussão do espaço urbano, já que está no cerne de sua evolução, desde as primeiras necrópolis, passando pelos burgos medievais e pela cidade industrial do século XX, com a expansão dos meios de transporte e das mídias de massa. Hoje, a cidade informacional, do século XXI, encontra seu princípio fundamental na cultura da mobilidade: a mobilidade sem precedentes, de pessoas, objetos, tecnologias e informação.

Lemos (2011) se refere à mobilidade em três dimensões essenciais: a física, abordada anteriormente; a desterritorialização de Deleuze e Guattari; e informacional-virtual.

Para Deleuze e Guattari (2011), a desterritorialização (o movimento de fuga de um território) ocorre sempre seguida de uma reterritorialização, em uma perpétua ramificação,

⁶ Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI343608-17773,00-INFINITA+BUSCA+PELA+ENERGIA+INFINITA.html>>.
Acesso em: 05 mar. 2016.

presos uns aos outros.

A orquídea se desterritorializa, formando uma imagem, um decalque de vespa; mas a vespa se reterritorializa sobre esta imagem. A vespa se desterritorializa, no entanto, devindo ela mesma uma peça no aparelho de reprodução da orquídea, mas ela reterritorializa a orquídea, transportando o pólen. A vespa e a orquídea fazem rizoma em sua heterogeneidade. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 26).

Esse conceito de desterritorialização se conecta com o segundo, o informacional-virtual, o qual, metaforicamente, está associado ao fluxo invisível, parte integrante das redes digitais. A esse movimento de deslocamento virtual comenta Lévy (2005, p.150):

Seres humanos, pessoas daqui e de toda parte, vocês que são arrastados no grande movimento da desterritorialização, vocês que são enxertados no hiper corpo da humanidade e cuja pulsação ecoa as gigantescas pulsações deste hiper corpo, vocês que pensam reunidos e dispersos entre o hipercórtex das nações, vocês que vivem capturados, esquarterados, nesse imenso acontecimento do mundo que não cessa de voltar a si e de recriar-se, vocês que são jogados vivos no virtual, vocês que são pegos nesse enorme salto que nossa espécie efetua em direção à nascente do fluxo do ser, sim, no núcleo mesmo desse estranho turbilhão, vocês estão em sua casa. Bem-vindos à nova morada do gênero humano. Bem-vindos aos caminhos do virtual.

Refere-se Lévy (2005) ao movimento de virtualização que afeta não só os sistemas de comunicação e informação, mas, segundo ele, os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade ou o exercício da inteligência. A virtualização atinge, assim, os diversos segmentos da sociedade, dos mais práticos aos subjetivos, e constituem uma grande rede rizomática.

O conceito de rizoma de Deleuze e Guattari (2011), publicado, inicialmente, na obra *O anti-Édipo* e desenvolvido, também, em *Mil Platôs*, se refere à múltiplas conexões, entre pontos que formam redes e sub-redes acentradas em que os nós são geradores de novos nós, como as plantas constituídas de gemas em sua extensão e que produzem ramificações.

Atualmente, as transformações que se constituem e se fundamentam nas novas tecnologias, entre elas as móveis, têm criado novas formas de subjetivação e interação, em que as infinitas escolhas e conexões feitas repercutem, quase que instantaneamente. Cabe lembrar, também, o conceito aplicado por McLuhan, de aldeia global, segundo o qual o mundo estaria interligado e as distâncias reduzidas inicialmente pelas redes telemáticas (telefones, satélites de TV, rádio) e, atualmente, pelas tecnologias móveis ubíquas, pervasivas e sencientes, três conceitos (MCLUHAN, 1972) que serão abordados mais detalhadamente em capítulos posteriores. Mas de imediato podemos dizer que a computação ubíqua, segundo

Santaella (2013), pode ser definida pela possibilidade de movimentação física humana, levando junto consigo serviços computacionais. Assim, o computador torna-se um dispositivo onipresente que expande a capacidade do usuário de utilizar esses serviços, independentemente da sua localização.

Podemos, por exemplo, com um aparelho celular, iniciar uma videoconferência em um determinado local, mas nos movermos virtualmente a qualquer ponto do planeta que também esteja conectado em rede. As cidades se desenvolvem, portanto, segundo Lemos (2010), como sociedades em redes (física, simbólica, cultural, política, imaginária, econômica) e criam teias de relações de alta complexidade. São as chamadas *cibercidades*, que têm o seu espaço reconfigurado pelo desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação e informação:

A particularidade contemporânea é a hegemonia de um conjunto de redes, as redes telemáticas, que passam a integrar, e mesmo a 'comandar' (cibernética), as diversas redes que constituem o espaço urbano e as diversas formas de vínculo social que daí emergem. O processo de complexificação do 'organismo-rede' continua com as metrópoles cibernéticas contemporâneas, as 'cibercidades'. (LEMOS, 2010, p. 156).

Até o momento, a mobilidade foi discutida sob diferentes aspectos, em uma sociedade pós-moderna tecnológica; mas, a partir de agora, ela será abordada do ponto de vista artístico, subjetivo. Cada seção e subseção seguinte tratará de uma especificidade poética: a caminhada como prática estética, arte locativa, conceitos relacionados ao espaço, lugar e contextos específicos, a poética aumentada do real e, por último, três propostas poéticas em arte móvel.

2.1 |||||

||||| A CAMINHADA COMO PRÁTICA ESTÉTICA

*Movo-me numa paisagem
onde revolução
e amor
fazem discursos
desconcertantes."*

René Char. *Poemes (à Aragon).*
Le surréalisme au service de la révolution
(3 de dezembro de 1931).

O presente capítulo é iniciado atribuindo à mobilidade a propriedade de ser algo inerente à humanidade, presente desde a pré-história até a sociedade pós-moderna tecnológica. Foi por meio do ato de caminhar, deslocar-se, que o homem, além de ocupar os territórios, reinterpreta os espaços e cria novas paisagens.

A mobilidade continuará a ser colocada como ponto central de reflexão, mas será tratada em um campo mais amplo e imaginativo, algo que nos remeta à experiência estética.

Bachelard (2001), em seu livro *O ar e os sonhos*, afirma que o devaneio se contenta em transportar-nos alhures, sem que possamos realmente viver todas as imagens do percurso. O sonhador deixa-se ir à deriva. A imaginação de Bachelard é um convite a uma viagem que nos leva às lembranças, sonhos e imagens verdadeiramente dinâmicas.

Esse estado de mobilidade imaginativa, à qual se refere Bachelard (2001), é encontrado em diversos períodos da história, desde os seus primórdios até a contemporaneidade. No século VIII A.C., por exemplo, temos a *Odisseia*, obra épica atribuída ao poeta grego Homero, que narra a itinerância do herói Ulisses na sua viagem de regresso a Ítaca, no final da Guerra de Troia. Mais tarde, no século XX, James Joyce, com o seu livro *Ulisses*, revive a *Odisseia*, de Homero, mas com uma percepção moderna, pela qual o personagem Leopold Bloom é o Odisseu em busca de sua Penélope, representada por Molly Bloom. Joyce convida o leitor a acompanhar as caminhadas de Leopold Bloom pelas ruas de Dublin, em apenas um dia, 16 de junho de 1904. A caminhada que o leitor faz, ao penetrar a narrativa do livro é virtual, no sentido em que transita por imagens potenciais de uma realidade construída a partir de uma cidade subjetiva, das suas ruas, becos, esquinas; em cada parte há uma informação da subjetividade real do autor.

Ainda na literatura, podemos citar *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, poema épico, criado no século XIV, que narra a aventura de Dante pelo inferno, pelo purgatório e pelo paraíso. Mais tarde, teremos *Os Lusíadas*, de Luís de Camões, do século XVI, epopeia portuguesa que descreve a descoberta da rota marítima para a Índia, pelo navegador Vasco da Gama. Em 1794, temos o clássico *Dom Quixote de La Mancha*, escrito pelo espanhol Miguel de Cervantes, romance que envolve o leitor nas aventuras do cavaleiro Dom Quixote que, após enlouquecer em razão do excesso de leitura, resolve partir para uma grande aventura. Acompanhado pelo amigo Sancho Pança, ele realiza expedições pelos territórios de La Mancha, Aragão e Catalunha, cujos trajetos desencadeiam misturas de fantasia e realidade.

Parece-nos, portanto, que a literatura é uma das primeiras manifestações artísticas que exploram o potencial poético existente no ato de deslocar-se. No entanto, é no século XX que a caminhada é assumida, nas artes visuais, como prática estética, apesar dos seus precursores serem escritores (Tzara, Breton e Debord). Tristan Tzara, Hugo Ball, Hans Arp, Marcel Janco e Richard Huelsenbeck fundam, em 1916, no Cabaré Voltaire, em Zurique (Suíça), o dadaísmo, movimento de vanguarda artística modernista que revoluciona o pensamento estético da época. Era o período histórico pós I Guerra Mundial e o auge da Revolução Industrial, que marca um rápido avanço tecnológico e intensas mudanças econômicas e sociais.

O Dada é um estado de espírito. É por isso que ele se transforma de acordo com as raças e os acontecimentos. O Dada aplica-se a tudo, e, não obstante, nada é, constituindo o ponto onde o sim e o não e todos os contrários se encontram, não solenemente, nos castelos das filosofias humanas, mas muito simplesmente, nas esquinas, como cachorros e gafanhotos. Como tudo na vida, o Dada é inútil. O Dada é sem pretensão, como a vida deve ser. (TZARA, 1924, p. 393).

E foram os dadaístas que, no dia 14 de abril de 1921, organizam, em Paris, a primeira excursão urbana estética, partindo da Igreja de Saint-Julien-le-Pauvre. A partir daí, segundo Careri (2013), realiza-se a passagem do representar a cidade do futuro ao habitar a cidade do banal, atribuindo um valor artístico a um espaço vazio e não a um objeto⁷.

Para os dadaístas, a frequência e a visita aos lugares insossos são uma forma concreta de realizar a dessacralização total da arte, a fim de alcançar a união entre arte e vida, entre sublime e cotidiano. É interessante notar que o palco da primeira ação do dadá foi precisamente a moderna Paris, a cidade onde já desde o final do século vagueava o flâneur, aquele personagem efêmero que, rebelando-se contra a

⁷ Refere-se ao *ready-made*, o Woolworth Building de Nova York, proposto, em 1917, por Duchamp, mas que ainda tem como foco estético um objeto arquitetônico e não um espaço público.

modernidade, perdia o tempo deleitando-se com o insólito e com o absurdo, vagabundeando pela cidade. (CARERI, 2013, p. 74).

Essa imagem do *flâneur*, homem que passeia despretensiosamente pela cidade, que rompe os limites do espaço privado e procura refúgio nas ruas, vielas, esquinas, representa, de certa forma, as mudanças e angústias originadas da revolução industrial.

Nesse contexto, cabe citar Edgar Allan Poe que, um pouco antes, em 1840, lança o livro *O homem da multidão* que já carregava a imagem desse homem urbano andarilho. Em um café, em Londres, o personagem narrador observa a movimentação dos pedestres na rua até o anoitecer, quando decide acompanhar os passos de um homem na multidão.

A figura do *flâneur*, presente também na obra de Baudelaire (1996), tem na multidão o seu universo, como o ar é o dos pássaros e a água, o dos peixes:

Sua paixão e profissão é desposar a multidão. Para o perfeito flâneur, para o observador apaixonado, é um imenso júbilo fixar residência no numeroso, no ondulante, no movimento, no fugidio e no infinito. Estar fora de casa, e contudo sentir-se em casa onde quer que se encontre. (BAUDELAIRE, 1996. p. 18).

Benjamin (1994), em seus estudos sobre Baudelaire, enfatiza uma Europa no auge de suas transformações e que reflete uma nova forma de representação e interação urbanas, palco para o desenvolvimento de revolucionários movimentos artísticos.

Não só o dadaísmo passa a observar e criar novas formas de intervenções artísticas na cidade. O surrealismo, influenciado pelas teorias da psicanálise de Sigmund Freud e liderado pelo escritor francês André Breton, traz para a criação artística a influência dos estímulos do inconsciente. Segundo Careri (2013), os surrealistas abandonaram o niilismo do dadá e foram em direção a um projeto positivo:

Para eles além dos territórios do banal, existem os territórios do inconsciente; além da negação, ainda existe a descoberta de um novo mundo, que é indagado antes de ser rechaçado ou simplesmente ridicularizado. Os surrealistas tem a convicção de que o espaço urbano pode ser atravessado como a nossa mente; de que na cidade, pode se revelar uma realidade não visível. (CARERI, 2013, p.82).

Se, para os dadaístas, o ato de caminhar teria se transformado em um espaço de experimentações do banal da cidade e, para os surrealistas, uma zona de conexão entre a cidade e o inconsciente, para os situacionistas, ele seria um meio estético-político que traria à tona a influência subjetiva e psíquica do espaço urbano sobre o indivíduo. Confluência da

Internacional Letrista, a Internacional Situacionista, liderada por Raul Vaneigem e Guy Debord, fundada oficialmente em 1957, dá origem à teoria da *deriva*, que se apoiava essencialmente no conceito de *psicogeografia*.

O termo *psicogeografia* foi definido pelo pensador francês Guy Debord, em 1955, para tratar dos efeitos que o ambiente geográfico opera sobre as emoções e o comportamento dos indivíduos. Inúmeros grupos de psicogeógrafos, compostos por artistas, filósofos e interessados, foram formados em meados das décadas de 1950 e 1960. Suas atividades consistiam em flunar pelas cidades fazendo anotações e desenhos e em recolher materiais que estimulassem os processos poéticos guardados no inconsciente.⁸

Portanto, a deriva e a psicogeografia caminham juntas e, como descrito pelos situacionistas, levará à construção consciente e coletiva de uma nova cultura. Influenciam, inclusive, as concepções arquitetônicas e alcançam uma dimensão histórica a partir do projeto revolucionário de uma cidade nômade, a *New Babylon*, criação do artista Constant Nieuwenhus, que questionava as bases sedentárias da arquitetura funcionalista.

A *New Babylon* apresentava-se como esboço de uma cultura constantemente atualizada por uma sociedade de indivíduos nômades focados na vivência criativa do espaço móvel e em relações sociais lúdicas e prazerosas, descompromissadas com a sobrevivência do homem, esta já garantida pelas estruturas automatizadas e abundantes em seu fornecimento de água, energia e comida. (MYADA, 2013, p. 35)

Essa cidade situacionista proposta por Constant Nieuwenhus, essencialmente nômade e cigana, orienta-se pela construção de diversas formas de uso do espaço vazio, onde cada ponto do planeta torna-se uma casa em potencial, sem fronteiras ou limites determinados.

As ações situacionistas abrem caminho, na década de 1960, para uma nova vertente estética, a *Land Art*, associada aqui à ideia de mobilidade, por romper os limites dos museus e galerias e deslocar-se para a própria natureza. A arte passa a ser exposta em cenários naturais, desertos, grandes gramados, praias, rochedos e, de certa forma, surge, também, do interesse por questões relacionadas à ecologia.

Teria como precursor o artista minimalista estadunidense Tony Smith que realiza, em 1966, um percurso de carro pela faixa preta de asfalto de uma estrada em construção, na

⁸ A *psicogeografia do caminhar*. Disponível em:

<http://www.istoe.com.br/reportagens/187450_A+PSICOGEOGRAFIA+DO+CAMINHAR> Acesso em: 13mar16.

periferia de Nova York. A questão levantada pelo artista era se a estrada, na sua experiência de percurso, poderia ser considerada uma obra de arte, um *ready-made*⁹.

Uma clássica obra da *Land Art*, de 1967, criada por Richard Long, é *A Line Made by Walking*, em que o artista, a partir de uma caminhada por um campo verde, na Inglaterra, desenha, com seus passos, uma linha na paisagem, eternizada por uma captação de imagem fotográfica. Situada em um limite tênue entre *performance* e escultura, a obra revoluciona a forma de percepção e interação estética com a natureza.

A natureza foi desde sempre representada por artistas, desde as pinturas rupestres pré-históricas até a fotografia de paisagens do século XX. Eu também quis fazer da natureza o assunto do meu trabalho, mas de novas maneiras. Eu comecei a trabalhar em ambientes abertos utilizando materiais naturais como grama e água, e isso evoluiu para a ideia de fazer uma escultura por meio do caminhar... Meu primeiro trabalho feito por meio do caminhar, em 1967, foi uma linha reta em um campo gramado, que também foi a minha própria rota indo a 'lugar nenhum'. Nas obras seguintes com uso de mapas, gravando caminhadas muito simples, mas precisas entre Exmoor e Dartmoor, minha intenção era fazer uma nova arte que também fosse uma nova maneira de caminhar: o caminhar enquanto arte. (LONG, 1967)¹⁰

Figura 2 - Richard Long.
A line made by walking (1967)

Disponível em
<http://www.richardlong.org/Sculptures/2011sculptures/linewalking.html>
Acessado em 08/08/2016

⁹ O termo foi criado por Marcel Duchamp (1887-1968) para designar um tipo de objeto, por ele inventado, que consiste em um ou mais artigos de uso cotidiano, produzidos em massa, selecionados sem critérios estéticos e expostos como obras de arte em espaços especializados (museus e galerias). Seu primeiro *ready-made*, de 1912, é uma roda de bicicleta montada sobre um banquinho (*Roda de Bicicleta*). Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5370/ready-made>> . Acessado em: 20 mar. 2016.

¹⁰ LONG, Richard. [1967]. <<http://www.tate.org.uk/art/artworks/long-a-line-made-by-walking-ar00142/text-summary>> Acesso em: 20 mar. 2016.

Sobre o processo criativo de Richard Long, O'Rourke (2013) enfatiza que os seus projetos eram iniciados a partir da ideia de uma interferência em um local específico. Após a escolha desse espaço, o artista adquiria um mapa detalhado com o objetivo de estudar a área e de forma a se certificar de que não houvesse impedimentos geográficos (rios, pântanos, por exemplo) que o desviassem do seu objetivo.

Outro artista da *Land Art*, Robert Smithson, em 1970, realiza, na costa do Great Lake, no estado do Utah, um de seus mais importantes trabalhos, *Spiral Jetty*, obra em formato de espiral que envolveu o transporte de toneladas de terra e rochas para o lago, criando uma interferência marcante na paisagem, que rompe, segundo o artista, os limites entre a natureza e a produção cultural.

Figura 3 - Robert Smithson. *Spiral Jetty* (1970)
disponível em <http://www.cavetocanvas.com/post/22365444343/spiral-jetty-robert-smithson-1970-located-in>
Acessado em 08/08/2016

Recentemente, foi concluído um projeto arquitetônico em Dubai, Emirados Árabes Unidos, comissionado pelo Xeiue Mohammed bin Rashid Al Maktoum, de construção de um arquipélago formado por três ilhas artificiais que alteraram drasticamente a paisagem local. A grande polêmica é que o projeto, idealizado com o objetivo de intensificar o turismo da região, criou um grande impacto ambiental, implicando o desequilíbrio do ecossistema, a

perda da biodiversidade, modificação das correntes marítimas e poluição. Seria a justificativa de criação de uma construção arquitetônica inovadora, com um objetivo mercadológico, suficiente para legitimar uma interferência drástica no meio ambiente? ¹¹

O diferencial nas propostas dos artistas da *Land Art*, além do objetivo de expansão estética e ampliação dos territórios da arte, pode ser explicitado por Careri (2013, p.122):

Ao longo dos milênios, a superfície terrestre foi cortada, desenhada e reconstruída pela arquitetura, que incessantemente sobrepunha um sistema de sinais culturais a um sistema de sinais naturais originários; a Terra dos artistas da *Land Art* é novamente esculpida, desenhada, talhada, escavada, desconcertada, envolvida e percorrida através dos sinais arquetípicos do pensamento humano. Com a *Land Art* assiste-se a um consciente retorno ao neolítico.

Muitas obras da *Land Art* eram efêmeras, como a *Surfers in Circles*, obra criada por Jim Denevan, em 2006, em Tunitas Creek Beach, que desenha na areia da praia formas geométricas, submetidas à interferência do vento e do mar. “*Quando estou fazendo um desenho, eu estou personificando o lugar que está vazio. Um lugar que é não marcado*”.¹²

Figura 4 – Jim Denevan. *Surfers in Circles* (2006)
Disponível em http://greenmuseum.org/artist_index.php?artist_id=168
Acessado 08/08/2016

¹¹ Disponível em: <<http://news.mongabay.com/2005/08/dubais-artificial-islands-have-high-environmental-cost/>>. Acesso em: 20 mar. 2016.

¹² Disponível em: <http://greenmuseum.org/artist_index.php?artist_id=168>. Acessado em: 20 mar. 2016.

O artista belga Francis Alÿs, nascido em 1959, radicado no México, desde a década de 1980, traz a possibilidade de ressocialização pela *Land Art* exemplificada pelo projeto *Cuando la fe mueve montañas*. Realizado em Lima, Peru, em 2002, segundo Carvalho (2007), consiste em um deslocamento de uma duna de 500 metros de diâmetro por um coletivo de 500 voluntários, em sua maioria estudantes de engenharia e moradores do próprio local. Durante um dia de caminhada, eles formaram uma longa fila e, cada um com uma pá, moveu a duna alguns centímetros em relação à sua posição original.

Figura 5 - Francis Alÿs. *Cuando la fe mueve montañas* (2002)

Fonte: CARVALHO, Beatriz Falleiros Rodrigues. Caminhar na cidade. Experiência e representação nos caminhar de Richard Long e Francis Alÿs; depoimentos de uma pesquisa poética. 2007. 250f. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) — Universidade de São Paulo : Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. São Paulo: [S.n.], 2007.
Disponível em <http://francisalys.com/dont-cross-the-bridge-before-you-get-to-the-river/>
Acesso em: 01/03/2016

Outro projeto do artista – *Don't cross de bridge before you get to the river*, de 2008 – também enfatiza essa ressocialização pela *Land Art*. Em 2008, uma linha de crianças, cada uma transportando barcos feitos de sapatos, deixa a Europa em direção ao Marrocos, enquanto uma segunda linha de crianças deixa a África em direção à Espanha. As duas linhas se encontram simbolicamente no horizonte.¹³ Essa obra, que desnuda poeticamente a questão da imigração clandestina, impulsionada essencialmente por conflitos sociais, religiosos, étnicos, revela gigantes míticos representados pelas crianças e seus barcos imaginários.

Figura 6 - Francis Alÿs. *Don't cross de bridge before you get to the river* (2008)
Frame extraído do vídeo disponível em <http://francisalys.com/dont-cross-the-bridge-before-you-get-to-the-river/>
Acessado em 08/08/2016

O'Rourke (2013) relembra outra importante obra dentro do universo poético da mobilidade, criada, em 1988, por Marina Abramovic e seu ex-marido Ulay, *The Lovers: The Great Wall Walk*. O casal, decidido a terminar o relacionamento, transforma esse momento de ruptura em uma *performance*, realizada durante caminhada pela Muralha da China. Marina Abramovic parte do lado leste da Muralha em direção ao oeste, e Ulay realiza o sentido oposto. O ponto final da *performance* e a despedida ocorrem quando se encontram na província de Shaanxi. Esse ato performático em uma caminhada, além de ressignificar o espaço, proporcionou uma transformação incorporal, quase ritualística. Quando Marina e Ulay se despediram, algo na subjetividade deles mudou e os caminhos se bifurcaram.

¹³ <Disponível em: <http://francisalys.com/dont-cross-the-bridge-before-you-get-to-the-river/>>. Acesso em: 20 mar. 2016.

Figura 7 - Marina Abramovic e Ulay.
The lovers: The great wall walk (1988)

Disponível em
<http://www.patricktreardon.com/book-review-the-lovers-by-thomas-mcevilley-marina-abramovic-and-ulay/>
Acessado em 08/08/2016

2.2 |||||

||||| **MOBILIDADE POÉTICA E TECNOLOGIA**

A relação entre mobilidade e criação poética foi potencializada pelas inovações tecnológicas. A televisão, que ganha um forte impulso na década de 1960, instiga artistas a transgredir o seu uso e a utilizar a imagem eletrônica como veículo de expressão artística. Machado (1995) refere-se a Nam June Paik como o precursor da videoarte e um dos principais integrantes do movimento *Fluxus*, composto de artistas de diversas partes do mundo, entre eles Joseph Beuys, Wolf Vostell, Ben Vautier, Yoko Ono e John Cage.

Uma das obras de Nam June Paik é a *TV Fish*, de 1979: uma série de aquários contendo peixes vivos é posicionada em frente a um mesmo número de monitores que exibem imagens videográficas de outros peixes nadando. A sensação ilusória do observador é que os peixes do aquário se movimentam em sincronia com os peixes dos monitores - a mobilidade da imagem virtual influenciando a mobilidade do corpo atual.

Figura 8 - Nam June Paik. *TV Fish* (1979)

Disponível em

<http://rhizome.org/editorial/2009/may/06/the-cybernetic-pioneer-of-video-art-nam-june-paik/>

Acessado em 05/03/2015

As inovações tecnológicas prosseguiram na ampliação das possibilidades criativas no campo das artes, e podemos citar, de 1980, a obra *Hole Space*, de Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz¹⁴. Configura-se aqui a ideia de telepresença, pela qual imagens projetadas por satélite, simultaneamente, se interconectam em espaços públicos de Nova York e Los Angeles. Os pedestres, observadores, interagiam com o trabalho a partir de movimentos, vozes, ruídos que se deslocavam virtualmente, ocupando diferentes territórios.

Figura 9 - Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz. *Hole Space* (1980)
disponível em <http://www.medienkunstnetz.de/works/hole-in-space/>
Acessado em 08/08/2016

A arte da telepresença, no entanto, amplia-se, segundo Grau (2007), na década de 1990, antes da explosão da rede mundial de computadores (*world wide web*), tendo como precursores Eduardo Kac (Brasil) e Ken Goldberg (Estados Unidos).

Pode ser citada a obra *Ornitorrinco* (1989), de Eduardo Kac, com colaboração de Eduardo Bennett, que possibilitava ao público controlar, por linha telefônica e por botões, os movimentos de um robô remoto, localizado no espaço de trabalho do artista, em Chicago. Kac explora a telepresença na arte em outros trabalhos, como *Rara Avis* (1996), instalação

¹⁴ Disponível em <http://archive.turbulence.org/blog/2011/12/11/hole-in-space-by-kit-galloway-and-sherrie-rabinowitz/> Acessado em: 25 mar. 2016.

composta por trinta pássaros reais em uma gaiola e um "pássaro raro robótico". Várias câmeras são espalhas no local, e o público, utilizando um capacete de visualização, consegue ver o espaço a partir do ponto de vista de um pássaro raro. A instalação estava conectada em rede, e o espectador poderia observar as imagens de qualquer parte do mundo, utilizando um computador conectado à internet.

Figura 10 - Eduardo Kac. *Rara Avis* (1996)
disponível em <http://www.ekac.org/raraavis.html>
Acessado em 08/08/2016

Em 2003, Gilberto Prado publica *Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuários*, que disponibiliza uma cronologia de experiências artísticas nas redes de telecomunicações.

O que será destacado, a partir de agora, é o recurso de conexão a distância em rede atrelado aos dispositivos tecnológicos portáteis. Essa intersecção irá estimular não somente a criação de obras artísticas centradas na mobilidade, mas a criação poética que se utiliza da computação ubíqua, pervasiva e sensiente, conceitos que serão abordados em seguida.

2.3 |||||

||||| **ARTE MÓVEL**

*'Todos os dias esvaziava uma garrafa, colocava dentro sua
mensagem, e a entregava ao mar. Nunca recebeu resposta.
Mas tornou-se alcoólatra'*

Marina Colasanti

Em minha memória de criança, lembro de receber no quintal da minha casa, durante dias seguidos, a visita de um pombo. Nunca descobri a sua origem; no entanto, o mais intrigante é que ele tinha em uma das patas um anel metálico. Nos meus sonhos infantis, eu acreditava, indiscutivelmente, que aquele anel continha uma mensagem secreta.

A criatividade e as fantasias em torno do ato de comunicar-se é imemorial. Desde o pombo-correio, o clássico mensageiro romântico que é capaz de viajar quilômetros para levar uma carta; o mar, que carrega uma garrafa com uma mensagem dentro; o espelho, que transmite telegraficamente comunicados pelo reflexo da luz do sol, a humanidade inventa meios criativos de fazer conexões, de manter relações, de trocar e passar imagens dos mais variados tipos de linguagens e expressões.

Os avanços tecnológicos trouxeram novas formas de transmissão de mensagens e fluxo de informações, não menos lúdicas e poéticas do que as do passado. São as redes telemáticas que habitam o ciberespaço e que se potencializam com as pesquisas relacionadas à telecomunicação e os dispositivos tecnológicos portáteis.

Machado (2003) define a expressão *ciberespaço* não propriamente como um lugar físico para onde podemos nos dirigir enquanto corpos matéricos e sim como uma figura de linguagem para designar aquilo que ocorre num lugar ilocalizável fisicamente, que só existe virtualmente, tornado possível pelas redes telemáticas.

As pesquisas iniciais que resultaram na invenção da *World Wide Web*, da telefonia móvel e das redes de computadores foram motivadas pela Segunda Guerra Mundial. O objetivo inicial das descobertas tecnológicas era direcionado aos interesses de dominação e de poder. Até o ano de 1991, desde o fim da guerra, o mundo continuou em disputa política, econômica e ideológica, numa "guerra fria" entre os Estados Unidos e a antiga União Soviética. Mas o uso poético da tecnologia subverte as formas de controle operantes. O artista explora a tecnologia, apropriando-se dos "novos meios de comunicação" como estratégia de resistência. A esses sistemas centrados, os artistas opõem sistemas a-centrados, redes de criação, nas quais a comunicação se faz de um a outro qualquer, onde os canais são intercambiáveis e se definem por operações locais que se coordenam de modo global, se sincronizando independente de uma instância central. Uma transformação de estados intensivos substitui a topologia e a estrutura que regula a circulação de informação opondo-

se de algum modo à estrutura hierárquica do poder. Não são apenas as tecnologias do *ciberespaço* que possibilitam a subversão dos esquemas de dominação. Encontram-se outras conexões como linhas de fuga, onde se conjugam a viagem, a desterritorialização, a imaginação, o sonho, a experimentação perceptiva, a mobilidade das fronteiras, para uma cartografia sem demarcações que não sejam as da potência do desejo por outras possibilidades de vida e investimento em estratégias para novos modos de existências.

A mail art é certamente uma das primeiras manifestações artísticas a tratar com a comunicação em rede, em grande escala. Ela encontra suas origens em movimentos como Neo-Dadá, Fluxus, Novo Realismo e o grupo japonês Gutai, formado no fim dos anos 50, antecipando grandes mudanças que viriam ocorrer no mundo das artes ocidentais, como o happening e a action painting. (PRADO, 2003. Texto eletrônico).

A arte postal pode ser considerada, portanto, uma das primeiras experimentações artísticas transnacionais, o que talvez seja o marco para muitas outras produções poéticas telemáticas. Podemos citar o *Connect* (1991), de Gilberto Prado, obra descrita pelo artista como um fax-ação que permite que as pessoas, em locais diferentes ao redor do mundo, possam criar uma obra de arte única em tempo real.

Em cada local os participantes deveriam estar equipados com dois fax: um para emissão (E) e outro pra a recepção (R) de forma que assim que o papel saia de (R) era encaixado diretamente em (E), sem ser cortado da bobina. Dessa maneira toda recepção se tornava imediatamente emissão e as imagens se sobrepunham e se sucediam numa única e longa página encadeada em tempo real. Os participantes trabalhavam simultaneamente sobre o papel em movimento que circulava nas diferentes localidades produzindo um trabalho único e partilhado numa relação/ação direta e integrada. Uma curva imaginária, interativa e efêmera ia se desenhando através da rede artística de comunicação.¹⁵

Figura 11 - Gilberto Prado. *Connect* (1991)
disponível em <http://www2.eca.usp.br/cap/gilbertto/connect.html>
Acessado em 08/08/2016

¹⁵ Disponível em: <http://www.gilberttoprado.net/gilberttoprado/connect.html> Acesso em: 26 mar. 2016.

A produção em arte telemática foi intensa até início dos anos 1990 e envolveu diversos artistas brasileiros, entre eles Gilberto Prado, Artur Matuck, Paulo Laurentiz, Milton Sogabe, Mário Ramiro, Eduardo Kac e Anna Barros.

Também nesse período do início da década de 90, século XX, a partir da popularização da *World Wide Web* e da ampliação da comunicação global, uma nova proposta poética emerge, a *Web Art*. Sobre a sua origem e as primeiras experimentações, destaca Fon (2000)¹⁶:

Quando a Internet se tornou popular, pouco se falava em criação experimental na rede: os sites de arte. Muito diferente do que se costuma pensar, esse tipo de produção não se resume a sites que trazem trabalhos de arte como museus ou galerias, apresentando pinturas ou esculturas, mais do que isso: artistas passam a utilizar o meio criando trabalhos com o que a rede tem de mais específico. Os artistas farão com que o usuário reflita(...) sua relação com a máquina e com as outras pessoas, num mundo onde os relacionamentos e a vida são cada vez mais mediados pela teleinformática (telefones digitais, mensagens instantâneas, e-mails e outras coisas mais). Isso é o que chamamos de net arte, arte na rede ou web arte.

Nesse sentido, a *World Wide Web* não se restringe a um espaço virtual de compartilhamento de informações, mas amplia este ambiente virtual constituindo uma rede de criação e vivência estética.

Em 1992, é lançado, pela NOKIA, o primeiro celular GSM, o 1011 e, nesse mesmo ano, o serviço de envio de mensagens de texto é incorporado ao telefone móvel. Dez anos depois, é agregado ao celular o recurso de captação de imagens fotográficas. Seguindo nesse rápido avanço tecnológico, em 2006, além dos dispositivos móveis celulares já possuírem o recurso de captação audiovisual, foi criado o Youtube, que em curto espaço de tempo se torna um dos sites mais acessados e importantes da web, com cerca de 100 milhões de vídeos assistidos diariamente e 65 mil novos vídeos publicados por dia. (BAMBOZZI; BASTOS; MINELLI, 2010). Segundo pesquisa da ANATEL¹⁷, em 2015, no Brasil, foram contabilizados cerca de 283 milhões de celulares ativos, o que demonstra o rápido crescimento de utilização dessa tecnologia, tornando o celular um dispositivo tecnológico portátil extremamente popular.

A rápida incorporação dessa tecnologia expandiu-se para o universo criativo e poético, exemplo disso é o acontecimento da Arte Móvel. Conceituar esse modo de expressão artística não é uma tarefa fácil, porque envolve um hibridismo de linguagens, uma percepção estética situada em um campo criativo que se expande exponencialmente.

¹⁶ FON, Fabio. *Web arte no Brasil*. Disponível em: <<http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/index.html>>. Acesso em: 27 mar. 2016

¹⁷ Disponível em: <http://www.valor.com.br/empresas/4037952/numero-de-celulares-no-brasil-chega-2834-milhoes-em-marco>. Acesso em: 26 mar. 2016.

A primeira barreira conceitual ocorre, porque a expressão *arte móvel*, tradução do inglês *Mobile Art*, se confunde com outros meios artísticos, como a *arte cinética*, cujo conceito está etimologicamente ligado à ideia de movimento, tendo o termo sido assumido oficialmente em 1955:

Na tradição artística, é possível localizá-la, por exemplo, no *Manifesto Realista* de Antoine Pevsner (1886-1962) e Naum Gabo (1890-1977), em escritos de László Moholy-Nagy (1895-1946) e nas páginas da revista de arte argentina *Madí* (1946), ainda que saibamos ser a preocupação com o movimento nas artes visuais muito mais antiga, remontando, no limite, aos animais representados nas paredes de Lascaux. Se isso é verdade, o termo é efetivamente incorporado ao vocabulário artístico em 1955, por ocasião da exposição *Le Mouvement* [O Movimento], na galeria parisiense Denise René, com obras de artistas de diferentes gerações: Marcel Duchamp (1887-1968), Alexander Calder (1898-1976), Vasarely (1908), Jesus Raphael Soto (1923) Yaacov Agam (1928), Jean Tinguely (1925), Pol Bury (1922), entre outros. A especificidade da arte cinética, dizem os estudiosos, é que nela o movimento constitui o princípio de estruturação.¹⁸

Nesse caso, as propostas poéticas exploram movimentos óticos, criados a partir de montagem de peças, uso de recursos físicos / mecânicos e da própria interação do espectador com a obra artística.

Uma exposição iniciada em março de 2016, integrante do projeto *Labcidade*¹⁹, utiliza-se da expressão *arte móvel* para compartilhar obras de artistas como Guto Lacaz, Narcélio Grud, Ale Jordão e Coletivo BijaRi, em espaços públicos da cidade de São Paulo. A obra *Biciclótica*, de Guto Lacaz, por exemplo, consiste em uma obra de arte que transforma uma bicicleta em uma escultura dinâmica que explora, também, efeitos óticos em sua estrutura.

¹⁸ *Arte cinética*. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo353/arte-cinetica>. Acesso em: 09 abr. 2016

¹⁹ *Labcidade* é uma exposição que acontece no espaço urbano e propõe transformar a cidade num laboratório de novas experiências artísticas. Assim como a consagrada artista Regina Silveira inspirou a primeira versão do *Labcidade* (Com foco na ARTE LUZ), Guto Lacaz é a referência para a nova versão, que foca a ARTE MÓVEL. Disponível em: <http://www.choquecultural.com.br/pt/2016/03/12/labcidade/> Acesso em: 09 abr. 2016

Figura 12 - Guto Lacaz. *Biciclóptica*. 2016
 Frame extraído do vídeo disponível em <http://www.choquecultural.com.br/pt/2016/03/12/labcidade/>
 Acessado em 08/08/2016

Mas *arte móvel*, expressão que será destacada neste capítulo, é a que se conecta aos conceitos de computação ubíqua, pervasiva e senciente, bem como à definição de arte locativa.

O termo computação ubíqua foi criado por Weiser (1991) e publicado, pela primeira vez, no artigo *The Computer for the 21th Century* e refere-se, essencialmente, à tecnologia que possibilita aos usuários, a partir da utilização de conexão em rede, o exercício da onipresença. Embora os termos computação ubíqua e computação pervasiva se assemelhem, eles possuem diferenças significativas. Para Santaella (2013), a computação ubíqua se define pela possibilidade de movimentação física humana levando junto consigo serviços computacionais. Assim, o computador torna-se um dispositivo onipresente que expande a capacidade do usuário de utilizar os serviços que o computador oferece, independentemente de sua localização. Isso significa que o usuário pode ocupar simultaneamente qualquer espaço virtual, mesmo que a distância entre eles seja insuperável fisicamente.

Sobre o desenvolvimento da computação ubíqua e pervasiva comenta Lemos (2005, p.1):

A informatização da sociedade, que começa na década de 70 do século XX, parece já estar estabelecida nas principais cidades ocidentais desenvolvidas. O que está em jogo nesse começo de século XXI é o surgimento de uma nova fase da sociedade da informação, iniciada com a popularização da internet na década de 80, e radicalizada com o desenvolvimento da computação sem fio, pervasiva e ubíqua, a partir da

popularização dos telefones celulares, das redes de acesso à internet sem fio ('Wi-Fi' e 'Wi-Max') e das redes caseiras de proximidade com a tecnologia bluetooth'. Trata-se de transformações nas práticas sociais, na vivência do espaço urbano e na forma de produzir e consumir informação. A cibercultura solta as amarras e desenvolve-se de forma onipresente, fazendo com que não seja mais o usuário que se desloque até a rede, mas a rede que passa a envolver os usuários e os objetos numa conexão generalizada.

Para o entendimento da complexidade que permeia a computação ubíqua e pervasiva, precisamos também entender o conceito de *internet das coisas*, referenciada por Maia (2013, p.12):

Internet das Coisas - IoT (Internet of Things) é um termo comumente utilizado nos estudos de computação ubíqua como forma de compreensão do registro eletrônico e monitoramento em tempo real de objetos no espaço. A Internet das Coisas é vista como uma camada de conexão digital sobre coisas e infraestruturas existentes. Na prática, cada objeto recebe um código eletrônico que é lido por uma rede de sensores gerando uma representação eletrônica deste objeto em um sistema de computador. A Internet das Coisas atualmente se apoia em duas tecnologias: rede de sensores sem fio (WSN - Wireless Sensor Networks) e identificação por radio frequência - RFID (Radio Frequency Identification).

A *internet das coisas* está, portanto, conectada ao termo introduzido, anteriormente: computação senciente. Para Lemos (2005), a *computação senciente* refere-se à possibilidade de interconexão de computadores e objetos através de sensores que passam a se reconhecer de maneira autônoma e a trocar informações.

Ao mesmo tempo em que essas tecnologias de informação possibilitam múltiplas formas dinâmicas de comunicação, elas abrem um campo de atuação para modos de controle e vigilância que invadem de forma "invisível" o cotidiano da sociedade contemporânea. (BAMBOZZI; BASTOS; MINELLI, 2010):

É ingênuo pensar as mídias móveis fora do contexto mais amplo de uma cultura de rede que gradualmente se capilariza. Um dos principais debates, nesse âmbito, diz respeito ao surgimento de formas de rastreamento e vigilância cada vez mais sofisticadas. Em vez de tecnologias antipáticas, como as câmeras de circuito interno e os radares dos anos 1980, o rastreamento de informações se dá, atualmente, por meio de aparelhos "amigáveis" ou em processos prosaicos, como na assinatura de um determinado serviço on-line ou na compra de um livro ou CD com etiqueta RFID²⁰. (BAMBOZZI; BASTOS; MINELLI, 2010. p.21)

²⁰ Identificação por radiofrequência ou RFID (do inglês *Radio-Frequency IDentification*) é um método de identificação automática através de sinais de rádio, recuperando e armazenando dados remotamente através de dispositivos denominados etiquetas RFID. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Identifica%C3%A7%C3%A3o_por_radiofrequ%C3%A2ncia>

O livro *1984*, de George Orwell, lançado em 1949, já revelava um sociedade de controle, onde o personagem principal, Winston, vive aprisionado metaforicamente por um sistema de vigilância constante, controlado por um Estado totalitário. A história se desenvolve em uma sociedade onde os personagens, apesar de realizarem ações coletivamente, vivem extremamente solitários.

A Arte Móvel se desenvolve, portanto, neste cenário da comunicação pós-massiva constituída por processos tecnológicos que não propõem somente uma maior liberdade na transmissão de informações, mas também por processos camuflados de invasão de privacidade, controlando pervasivamente o cotidiano das pessoas. Isso implica também, a compreensão do que se denomina *mídias locativas*, assim definida por Lemos (2011, p. 1):

Podemos definir mídia locativa (*locative media*) como um conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico. Locativo é uma categoria gramatical que exprime lugar, como “em”, “ao lado de”, indicando a localização final ou o momento de uma ação. As mídias locativas são dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo da informação está diretamente ligado a uma localidade. Trata-se de processos de emissão e recepção de informação a partir de um determinado local. Isso implica uma relação entre lugares e dispositivos móveis digitais até então inédita.

Exemplo disso são os artefatos sem fio, *smartphones*; GPS (*Global Positioning System*); *laptops*; *tablets*; relógios, óculos, capacetes, artefatos vestíveis computadorizados e com conexão em rede que possam agregar conteúdos digitais a um local específico. Esses equipamentos muitas vezes são fonte de monitoramento e controle invisíveis.

O termo *midia locativa* foi cunhado, segundo Santaella (2008), em 2003, por Karlins Kalnis, a partir das discussões realizadas no *Locative Media Lab*, uma rede internacional de pesquisadores que tem como foco essa tecnologia. Wilken e Goggin (2015, p. 3), também sobre o uso do termo por Karlins Kalnis, comentam:

A eficácia do termo “mídia locativa” para descrever os recentes desdobramentos em tecnologias de mídias móveis, como observa Minna Tarkka, é também um produto dos significados sustentados pelo termo.

Por exemplo, o teórico de arte e mídia Karlis Kalnis, considerado a pessoa que cunhou o termo “mídias locativas” (definido de maneira ampla como a mídia de comunicação que é funcionalmente ligada a uma localização), pensou o processo “locativo” com base no seu conhecimento de “linguagens como Letão e Finlandês e seus vários casos locativos”. Essa preferência etimológica da parte de Kalnis é mais do que uma semântica; é algo deliberado na medida em que ele estrategicamente posiciona as práticas de arte mídia invertendo a ênfase do lugar da ação para as ações e o agenciamento dos sujeitos dentro das dimensões temporais das ações.

Importante, porém, além do aspecto linguístico da expressão *mídias locativas*, é entender a sua relação com os aparatos tecnológicos sem fio, telefones celulares, GPS, laptops, e cuja finalidade, além de monitoramento e controle, é a de mapeamento, geoprocessamento, localização, anotações, jogos e também de criação artística.

Hemment (2004)²¹ cita a artista Masaki Fujihata como uma das precursoras da arte locativa. Um dos seus projetos em destaque, criado em 1992, é o *Field-Works*, uma instalação interativa que realiza uma representação das dimensões do tempo e espaço em uma imagem em movimento:

Com imagens videográficas digitais e dados de GPS o artista fornece um sistema de representação gráfica e temporal das coordenadas da Alsácia, que ele traduz para um espaço virtual em 3D. As imagens de vídeo são exibidas integradas aos vestígios tridimensionais representados pelo GPS. *Field-Work@Alsace* permite que o espectador siga as imagens e os seus vestígios e experimente assim a complexidade da interconexão entre espaço e tempo. (FUJIHATA, 2002. Online)²²

Figura 13 - G Masaki Fujihata. *Field-Works* (1992)
Disponível em <http://www.field-works.net/>
Acessado em 08/08/2016

O início do século XXI é importante no cenário da Arte Locativa, que ganha projeção no Futuresonic, festival que ocorre anualmente em Manchester. Drew Hemment, curador, artista e pesquisador de novas tecnologias, contribuiu de forma intensa na difusão da Arte Locativa:

²¹ HEMMENT, Drew. Disponível em: <<http://dm.ncl.ac.uk/courseblog/files/2010/02/locativearts.pdf>> Acesso em: 10 abr. 2016

²² FUJIHATA, Masaki. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/field-work/> Acesso em: 10 abr. 2016

A expressão 'mídias locativas' é nova e pode ser contestada energicamente, de perspectivas nem sempre construtivas. Tento interpretá-las de maneira solta e distinguir entre o conjunto de dispositivos e aparelhos disponíveis e o movimento tecnológico, social e artístico conhecido como "mídias locativas". Entender a expressão de modo inclusivo, ao invés de excludente, às vezes implica o risco de não diferenciar as mídias locativas de outras formas de envolvimento mediado com a espacialidade. Ainda assim, é melhor do que engavetar o campo prematuramente. (HEMMENT, 2010, p.48).

Bambozzi (2009) ressalta que, em termos técnicos, o locativo é localizável, rastreável, tende a ser intrusivo, serve a operações vigilantes, tem vocações disciplinadoras. Mas os desvios são possíveis: e é interessante entender o desvio/aproximação da tecnologia no espaço urbano.

Nesses desvios possíveis, Lemos (2011) afirma a possibilidade de mídias locativas analógicas:

Uma placa informando que um determinado lugar é uma pizzaria, um hotel ou uma loja de departamentos pode ser considerada uma mídia locativa. Ela contém informação agregada a uma localidade. Mas, a informação é estática, não sensível, limitando-se a dizer o que é aquele lugar (uma pizzaria, uma loja ou um hotel). Ela não é *smart* isto é, não processa informação, não sabe quando foi vista, nem por quem, nem para que uso.²³

A comparação que Lemos (2011) estabelece entre as mídias locativas analógicas e as digitais é que estas possibilitam personalização da informação, identificação do usuários (*smart midia*), dados digitais e bancos de dados com informações de contexto local, emissão por redes sem fio e captação em dispositivos móveis, processamento e customização da informação, dados variáveis e modificáveis em tempo real. Em resumo, as mídias locativas digitais dialogam diretamente com a citada anteriormente computação ubíqua, pervasiva e senciente.

E os espaços que as mídias locativas ocupam transitam entre o físico e o virtual, e Lemos (2011) os denomina territórios informacionais:

Por territórios informacionais compreendemos áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano. O acesso e o controle informacional realizam-se a partir de dispositivos móveis e redes sem fio. O território informacional não é o ciberespaço, mas o espaço movente, híbrido, formado pela relação entre o espaço eletrônico e o espaço físico. Por exemplo, o lugar de acesso sem fio em um parque por redes Wi-Fi é um território informacional, distinto do espaço físico parque e do espaço eletrônico

²³ LEMOS, André. Mídias locativas e territorios informacionais. Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf Acesso em: 10 abr. 2016.

internet. Ao acessar a internet por essa rede wi-fi, o usuário está em um território informacional imbricado no território físico (e político, cultura, imaginário, etc.) do parque, e no espaço das redes telemáticas.²⁴

Os territórios informacionais se transformam em um campo essencial para o desenvolvimento da arte locativa. Podemos citar a obra *Can you see me now?* do grupo britânico *Blast Theory* (2003), que coloca em diálogo mídias locativas e *game*. Consiste em um jogo de perseguição em realidade mista, no qual as partidas ocorrem em tempo real, durante um período de tempo, em uma região pré-determinada do espaço urbano e, paralelamente, num ambiente virtual online conectado às suas ruas por meio das tecnologias de geolocalização.²⁵ Os jogadores do espaço físico são rastreados por satélites e monitorados por uma interface de computador, trocando informações com os jogadores do ambiente virtual, objetivando explorar as sensações de presença e ausência de um corpo. O grupo *Blast Theory* descreve os procedimentos do jogo:

Assim que os jogadores fazem o registro no jogo eles devem responder à pergunta: "Existe alguém que você não vê há muito tempo e em quem ainda pensa até hoje?" A partir desse momento as questões de presença e ausência se movem através do jogo. Esta pessoa - ausente no espaço e tempo - parece irrelevante para o jogo que vai começar. Apenas no momento em que o participante é capturado ou "visto" por um jogador-corredor ele ouve novamente o nome mencionado como parte do retorno de áudio em tempo real das ruas. As últimas palavras que os participantes ouvem são do jogador-corredor anunciando a sua captura, referindo-se a eles pelo nome da pessoa que não tinham visto há um longo tempo. Usando as teclas de seta você explora a cidade virtual, enquanto tenta evitar os corredores. Se eles chegarem muito perto você está preso e é expulso do jogo. Esse é um dos mais simples e primários jogos de criança, com a vantagem de fazer com que os jogadores se estendam pelos espaços físico e virtual.²⁶

²⁴ LEMOS, André. Mídias locativas e territorios informacionais. Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf Acesso em: 10 abr. 2016.

²⁵ *Blast Theory* em Santa Tereza. Catálogo do 3º Festival Arte. Mov 2008.

²⁶ *BLAST THEORY* (2003). Disponível em: <http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/> Acesso em: 17abr. 2016.

Figura 14 - *Blast Theory. Can you see me now?* (2003)
Disponível em <http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>
Acessado em 08/08/2016

Os jogadores em *Can you see me now?* estabelecem um diálogo constante com a arquitetura de uma cidade instantânea, descrita por Maia (2013), no cotidiano, em situações condicionadas por tecnologias de comunicação e informação, especialmente a computação ubíqua.

Outra obra artística do tipo locativa significativa é *The Transborder Immigrant Tool* (2007-2011), do coletivo *Electronic Disturbance Theater (EDT) 2.0/b.a.n.g. lab*, que desenvolveu um aplicativo para celular que objetivava auxiliar imigrantes da fronteira México-Estados Unidos a encontrarem pontos de abastecimento de água no meio do deserto. (O'ROURKE, 2013).

Figura 15 - *Electronic Disturbance Theater (EDT) 2.0/b.a.n.g. lab. The Transborder Immigrant Tool* (2007-2011)

Disponível em
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Transborder_Immigrant_Tool_Concept,_showing_working_tool_and_screenshot_from_Nokia_e71.jpg
 Acessado em 08/08/2016

Lemos (2009)²⁷ destaca como um recurso de controle informacional (celular, GPS e softwares) pode ser usado para ajudar os "desterritorializados", aqueles que buscam superar as bordas, as fronteiras dos Estados e, mais ainda, as barreiras sociais, políticas e raciais, que é o caso específico de *Transborder Immigrant Tool*.

Pode-se citar também *NomadicMilk*, de Esther Polak (2006), arte locativa que, a partir da tecnologia de geolocalização e de um dispositivo robô, cria desenhos das rotas traçadas por um integrante de uma comunidade nômade nigeriana.

O projeto artístico *NomadicMILK* rastreia as rotas diárias de duas economias ligadas ao leite na Nigéria entre janeiro e dezembro de 2009. O projeto segue os movimentos do Sr. Idiris, um vaqueiro, e de sua família durante a estação seca. Ele também segue a distribuição do leite PEAK, uma das mais conhecidas marcas de leite em pó e de leite condensado da Nigéria. As rotas são traçadas por GPS e desenhos de cada rota são feitos no chão, usando-se um robô personalizado para desenvolver desenhos a partir do GPS. Desta maneira podemos facilmente discutir as rotas com as pessoas envolvidas. Finalmente, registros impressos são feitos de cada trajeto: um conjunto de 12 materiais coloridos de areia por rota, e, assim, por pessoa.²⁸

²⁷ LEMOS, André. *Trans-Border Tools*. Disponível em <http://andrelemos.info/trans-border-tools/>

²⁸ *NomadicMilk*. Disponível em: <http://www.nomadicmilk.net/full/> Acesso em: 17 abr. 2016.

Figura 16 - Esther Polak. *NomadicMilk* (2006)
disponível em <http://www.nomadicmilk.net/full/>
Acessado em 08/08/2016

Essas referências às mídias locativas, territórios informacionais, computação ubíqua, foram introduzidas para refletirmos sobre os conceitos de *arte móvel* e *arte locativa*. Usados muitas vezes como sinônimos, eles provocam interrogações e questionamentos, exatamente por possuírem campos comuns. Com o intuito de buscar elementos de reflexão sobre o que distinguiria cada um desses conceitos, organizei uma seleção de trabalhos latino-americanos que participaram do Festival ARTE.MOV, projeto criado por Lucas Bambozzi, Marcos Boffa e Rodrigo Minelli, em 2006, e que contou com os principais curadores, Lucas Bambozzi, Rodrigo Minelli e Marcus Bastos e curadores regionais Danilo Barata (Nordeste), Jorane Castro (Norte), Gustavo Spolidoro (Sul) e Francessa Azzi (Sudeste).

O festival internacional, além de possibilitar um espaço de discussão sobre Arte Móvel, criou um ambiente de exposição e divulgação de obras de artistas que utilizaram diversas possibilidades de criação a partir de dispositivos tecnológicos portáteis e com conexão a distância em rede.

A seleção dos trabalhos aqui apresentada levou em consideração a diversidade de possibilidades criativas a partir da tecnologia móvel e o seu diálogo com outras expressões artísticas ou tecnologias.

Em 2006, ocorre a primeira edição do festival ARTE.MOV, que se fundamentou essencialmente na exibição e divulgação de uma obra audiovisual que passa a ser criada a partir de dispositivos portáteis e que pode ser assistida em telas de pequenas proporções. Essa

produção rompe os limites das salas escuras de projeção e a tela de televisão, para ganhar outro espaço de compartilhamento de informações e também de experiências estéticas. Essa nova forma de expressão audiovisual é denominada *microcinema* e assim definida por Bambozzi (2009, p.4):

O conceito de 'microcinema' vem adquirindo nuances que se estendem para além das junções entre 'micro' e 'cinema', presentes na palavra. Trata-se de uma suposta classificação que reflete em narrativas de curtíssima duração, formatos de baixo custo e/ou linguagem compatível com os circuitos atuais, absorvendo o dinamismo de estruturas de exibição que se utilizam tanto da Internet como de espaços que se organizam em torno das facilidades tecnológicas mais recentes.

Nessa edição do festival, além da intensa produção audiovisual pensada dentro do conceito de microcinema, ocorre uma retrospectiva da artista Giselle Beiguelman, com destaque para algumas de suas obras como *Wop Art* (2001), um dos primeiros experimentos artísticos concebidos para celular²⁹ e que dialoga com arte ótica (op art)³⁰ acessada por internet móvel em celulares WAP (wireless application protocol). Considerado pela artista poemas ópticos nômades, híbridos de imagens e textos, catalisa uma provocação ou contradição a partir da interação *Op Art* e aparelhos celulares.

*Não se tratava, portanto, de tentar adequar a Op Art aos celulares, criar uma série ótica que pudesse funcionar como um "tamagoshi" destinado a um público erudito, fetichizando o aparelho e contradizendo o objeto, mas sim propor uma situação irônica em que o atrito entre conteúdo e condições de recepção soasse como uma provocação para enfrentar a novidade de um outro estatuto de fruição da arte em ambientes entrópicos. Arte para não ser vista como arte, confundindo-se com os dispositivos de comunicação e se dando a ler entrecortada por inúmeros outros inputs.*³¹

Outra obra da artista em destaque é *Poétrica* (2003/2004), intervenção urbana por meio de painéis eletrônicos que conecta São Paulo e Berlim. Nessa obra, em São Paulo, a participação do público se dava pela escrita de mensagens tipográficas não-fonéticas (*dings* e *system fonts*) enviadas por SMS, internet fixa ou móvel, que eram transcodificadas em

²⁹ Telemig Arte.Mov. *Catálogo do Festival*, 2006, p. 71

³⁰ O termo foi incorporado à história e à crítica de arte após a exposição *The responsive eye* [O olhar compreensivo, MoMA/Nova York, 1965], para se referir a um movimento artístico que conhece seu auge entre 1965 e 1968. Os artistas envolvidos com essa vertente realizam pesquisas que privilegiam efeitos óticos, em função de um método ancorado na interação entre ilusão e superfície plana, entre visão e compreensão. Dialogando diretamente com o mundo da indústria e da mídia (publicidade, moda, design, cinema e televisão), os trabalhos da op art enfatizam a percepção a partir do movimento do olho sobre a superfície da tela. Nas composições - em geral, abstratas - linhas e formas seriadas se organizam em termos de padrões dinâmicos, que parecem vibrar, tremer e pulsar. O olhar, convocado a transitar entre a figura e o fundo, a passear pelos efeitos de sombra e luz produzidos pelos jogos entre o preto e o branco ou pelos contrastes tonais, é fisgado pelas artimanhas visuais e ilusionismos. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3645/op-art> Acessado em 24/04/2016

³¹ BEIGUELMAN, Giselle. *Catálogo ARTE.MOV* (2006, p. 64).

imagens exibidas em um telão próximo às avenidas Paulista e Rebouças e também retransmitidas *online* por *webcams* a dispositivos portáteis (celulares, *laptops*, *palms*).

Poétrica inverte, assim, os pressupostos concretistas e da land art do qual se nutre, desfazendo, por um lado, os laços verbais e visuais na relação entre linguagens e códigos, e, por outro se afirmando como arte de congestionamento e de trânsito que só se efetiva como projeto *net specific*. Tudo que se cria, no entanto, é visto e lido de forma completamente distinta, de acordo com seu contexto recepção e isso não é consequência do tamanho da tela, ou do tipo de superfície a que as imagens e textos momentaneamente aderem. É resultante de um fenômeno estético particular dessa escritura nômade que, por ser clonável e deslinkada do suporte, desmaterializa a mídia para fazer a interface se realizar como mensagem.³²

Na mesma retrospectiva da artista Giselle Beiguelman, destaca-se *De vez em quando* (2006), painel eletrônico interativo composto por imagens capturadas pela artista de dentro de um carro em movimento e editadas pelo público, em tempo real, por meio da manipulação do mouse e teclado³³. Nesse trabalho³⁴, formam-se camadas de imagens que dialogam com uma situação de mobilidade, tráfego intenso e congestionamento, e remetem a uma memória em trânsito. A cada momento que o público abandona o mouse ou teclado, há um retorno ao ponto do vídeo original que abre novamente a possibilidade de criação de novas sobreposições imagéticas. Pode-se criar uma analogia conceito de eterno retorno de Nietzsche (2012, p.341).

O maior dos pesos – E se um dia, ou uma noite, um demônio lhe aparecesse furtivamente em sua mais desolada solidão e dissesse: ‘Esta vida, como você a está vivendo e já viveu, você terá de viver mais uma vez e por incontáveis vezes; e nada haverá de novo nela, mas cada dor e cada prazer e cada suspiro e pensamento, e tudo o que é inefavelmente grande e pequeno em sua vida, terão de lhe suceder novamente, tudo na mesma sequência e ordem – e assim também essa aranha e esse luar entre as árvores, e também esse instante e eu mesmo. A perene ampulheta do existir será sempre virada novamente – e você com ela, partícula de poeira!

³² BEIGUELMAN, Giselle. *Poétrica*. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/poetrica/portugues/about.htm>
Acesso em: 23 abr. 2016

³³ *Catálogo Arte. Mov* 2006.

³⁴ *Ibidem*.

Figura 17 - Giselle Beiguelman. *De vez em quando* (2006)

Disponível em

<http://degracultural.blogspot.com.br/2011/04/giselle-beiguelman-aplicacoes.html>

Acessado em 08/08/2016

De vez em quando é uma obra poética que nos instiga a repensar a ordem dos acontecimentos, feitos por múltiplas camadas que se reinventam em um simples toque.

Na edição de 2007, do festival ARTE. MOV, destaco o trabalho do grupo carioca HAPAX, criado em 2001. Na *performance Burro-Sem-Rabo*, nome dado a um veículo de tração humana, os integrantes saem para uma deriva pelas ruas de Belo Horizonte, com início e fim pré determinados, mas roteiro livre. Durante esse percurso, HAPAX executa uma série de interferências sonoras performáticas pela cidade, reprocessadas e utilizadas em uma última intervenção eletrônica.

Figura 18 - Hapax. *Burro-Sem-Rabo* (2007)

Disponível em <http://www.overmundo.com.br/agenda/burro-sem-rabo-carrega-gps-e-faz-musica>
Acessado em 08/08/2016

Sítio táxi e *Canal Motoboy*³⁵, projeto idealizado por Antoni Abad, também participa dessa edição com a integração de motoboys do Brasil (São Paulo, Belo Horizonte), México, duas comunidades de ciganos espanhóis, prostitutas de Madri, deficientes físicos de Barcelona e imigrantes nicaraguenses na Costa Rica.

Abad, nesse projeto, enfatiza a importância de um grupo de motociclistas que compõe o cotidiano das cidades contemporâneas. O congestionamento do tráfego e as enormes distâncias fazem do motoboy um personagem imprescindível para o funcionamento da cidade, onipresente em cada semáforo e cada esquina³⁶. O trabalho consiste em uma rede móvel celular, com publicação em tempo real na internet pelos motoboys, possibilitando transformá-los em cronistas de sua própria realidade, a partir de uma autorrepresentação e uma correção da imagem distorcida que os meios de comunicação projetam deles.

³⁵ *Canal Motoboy*. Disponível em: http://megafone.net/INFO/files/pdf/coletivo_canal_motoboy.pdf

³⁶ *Idem, ibidem*.

O artista Bruno Vianna destaca-se a partir da obra *Invisíveis*, que une arte móvel e realidade aumentada, essa última definida por Tori, Kirner e Siscoutto (2006)³⁷ como um conceito muito mais do que à tecnologia, relacionado à sobreposição de elementos virtuais e reais, alinhados num mesmo espaço tridimensional, com os quais se pode interagir em tempo real. Nesse trabalho, os participantes são convidados a fazer um passeio pelo Parque Municipal de Belo Horizonte, munidos de um aparelho celular com um aplicativo desenvolvido pelo artista na plataforma Mobile Python. Durante a caminhada, eles visualizam no monitor imagens de 'seres imaginários' sobrepostos às imagens reais.

Figura 19 - Bruno Vianna. *Invisíveis* (2007)
Frame extraído do vídeo de Bruno Vianna *Invisíveis*.
Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ZFGi7i0JeOE>
Acessado em 08/08/2016

A obra *Videoman*, do artista mexicano Fernando Llanos, utiliza de videointervenções móveis em contextos urbanos para sua *performance*. Nesse trabalho, a paisagem da cidade, os pedestres e o próprio personagem, 'super herói', se misturam nas suas projeções itinerantes em contextos específicos.

Proyecto de videointervenciones urbanas hechas aprovechando la infraestructura corporal del artista para subraya una dinámica que el autor llama “acupuntura urbana”, generando reflexiones puntuales en algunas partes de la ciudad donde se aparece como VIDEOMAN. Para cada edición se generó un arnes diferente para experimentar otras maneras de proyectar en las calles de las ciudades. Todo se registró en foto y video, y después se monta todo a manera de instalación. Por un lado este proyecto busca acercar al público especializado a espacios no cotidianos

³⁷ Disponível em:
http://www.ckirner.com/download/capitulos/Fundamentos_e_Tecnologia_de_Realidade_Virtual_e_Aumentada-v22-11-06.pdf Acesso: vários em 2015, 2016.

y no reservados para el arte específicamente, y por el otro, a la gente que habita o transita dicho espacio cuestionarles aspectos de su cotidianidad, revalorar su historia y/o dar cabida a la interacción entre artista y público.³⁸

Figura 20 - Fernando Llanos. *Videoman* (2007)

Disponível em:

<http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=426>

Acessado em 08/08/2016

Videoman cria uma conexão direta com o ambiente urbano, transformando o *performer* em um 'agente super herói tecnológico nômade' capaz de vencer a cegueira e se fazer perceptível.

Em 2008, em ARTE.MOV, enfatiza-se a artista Martha Gabriel com *Locative Painting*³⁹, web-arte interativa que pode ser realizada pelo computador ou celular. O

³⁸ LLANOS, Fernando. *Videoman*. Disponível em: http://www.fllanos.com/videoman/revision_videoman.pdf . Acesso em: 23 abr. 2016

³⁹ GABRIEL, Martha. *Locative Painting*. Disponível em <http://www.martha.com.br/locative-painting/>. Acesso em: 23 abr.2016.

participante cria pinceladas de acordo com a sua posição geográfica (CEP) e pode escolher a cor do traço, gerando assim um emaranhado de rotas que se conectam. O trabalho possibilita, segundo a artista, que cada pessoa tenha seu momento único na pintura. Por outro lado, como todas as pinceladas conectam as localizações de pessoas e permitem assim uma multitude de caminhos cruzados, o *Locative Painting* cria uma pintura comunitária intercambiando e cruzando caminhos que talvez nunca existissem na vida.

Tecnicamente, o trabalho é formado por três camadas sobrepostas – a) um *layer* local com o mapa da cidade de São Paulo escondido por trás; b) um *layer* de país com o mapa do Brasil escondido por trás e; c) um *layer* global com o mapa do mundo por trás. Todas as posições são calculadas usando os sistemas do Google Maps e dos Correios do Brasil – cada código postal fornecido é transformado em latitude e longitude absolutas que permite que a pincelada seja pintada na posição correta da tela conforme o layer a que deve pertencer. (GABRIEL, 2007. *Online*).⁴⁰

Figura 21 - Martha Gabriel. *Locative Painting* (2008)
Disponível em <https://www.martha.com.br/locative-painting/>
Acessado em 08/08/2016

No trabalho *MEMO_ANDO*, de Raquel Kogan e Lea Van Steen, um jogo de memória acionado pelo celular é proposto ao público. Várias telas possíveis se mostram ao visitante, que utiliza o celular como controle remoto para a escolha de um número. Quando se formam os pares certos a imagem toma toda a tela. Se o público erra, suas escolhas compõem parte de um vídeo em *looping* em um segundo monitor, onde pequenas bocas recitam frases curtas.

⁴⁰ GABRIEL, Martha. 2007. Disponível em: <https://www.martha.com.br/locative-painting/> Acesso em: 23 abr.2016

Figura 22 - Raquel Kogan e Lea Van Steen. *MEMO_ANDO* (2008)
Disponível em http://www.raquelkogan.com/rk_page_obra_024.php
Acessado em 08/08/2016

Fernando Velázquez e Julià Carboneras ganham o primeiro prêmio de mídia locativa ARTE.MOV 2008, com a obra *Descontínua Paisagem*, instalação interativa composta por uma tela com quatro projeções. O site *confluence.org* (com latitudes e longitudes de pontos no mundo em intersecção) envia imagens às telas e o público escolhe também os lugares a serem visualizados enviando uma mensagem SMS com as coordenadas desejadas.

Figura 23 - Fernando Velázquez e Julià Carboneras. *Descontinua Paisagem* (2008)
Disponível em <http://www.blogart.com/Discontinuous-Landscape>
Acessado em 08/08/2016

A edição de 2009 do ARTE.MOV enfatizou as "geografias imaginárias", a interferência das novas tecnologias em rede no redesenho do espaço, ampliando a ideia de territorialidade e tornando subjetivas as fronteiras.

O vencedor do prêmio de mídias locativas foi a obra *Culture Robot 4.0*, de Kruno Jost, Ricardo Palmieri, Paloma Oliveira e Mateus Knelsen. O projeto, inspirado no conceito de psicogeografia, envolveu no processo criativo workshops e a criação de uma videoinstalação interativa.

Os participantes, durante oficina, desenvolveram uma base de dados audiovisual georeferenciada de espaços e instituições culturais da cidade. Após essa etapa, uma videoinstalação foi criada por meio de uma projeção de um mapa no piso, representação subjetiva do espaço. Um dispositivo robô que transitava pelo mapa, disparava as imagens coletadas pelos participantes da oficina que poderiam sofrer a interferência do público quando este criava obstáculo ao trajeto do robô.

Figura 24 - Kruno Jost, Ricardo Palmieri, Paloma Oliveira e Mateus Knelsen. *Culture Robot 4.0* (2009)
Disponível em <http://cargocollective.com/flvz/following/flvz/Culture-Robot-4-0>
Acessado em 08/08/2016

Em 2010, na exposição relacionada ao eixo temático participou dentro da produção latino-americana *Bi Ciclo*, de Andres Burbano (Colombia; EUA), que consiste na criação de uma *performance* sonora por meio de duas bicicletas em movimento conectadas em rede com um laptop, sensores e alto falantes. As bicicletas podem compartilhar dados e amplificar o som sintetizado em movimento.

A artista Karla Brunet (Grupo Ecoarte) destaca-se com a instalação interativa na qual a base da navegação é um mapa projetado no chão. A posição do visitante no mapa altera as imagens, gráficos, sons, fotos, vídeos projetados na parede. A narrativa que é manipulada pelo público explora viagens realizadas no mar.

O Grupo Hapax volta a integrar o festival com a obra *Fut.Mov*. Nesse trabalho, o participante, portando um Iphone com o aplicativo IBurro instalado, realiza partidas performáticas de futebol. Cada ação do jogador, reconhecida por geolocalização, controla uma trilha sonora disparada pela movimentação do público.

Figura 25 - Grupo Hapax. *Fut.Mov* (2010)
Frame extraído do vídeo *Fut.Mov* disponível em <https://vimeo.com/33811858>
Acessado em 08/08/2016

Os artistas Lourival Cuquinha e Grupo Hrómir propõem, em Belém, a obra *Ouvidoria*, uma áudio-exposição que convida o pedestre a efetuar gratuitamente ligações para qualquer parte do mundo a partir de telefones públicos disponibilizados pela cidade. Os diálogos traçados pelos participantes nessas ligações eram processados e retransmitidos, em tempo real, para um espaço expositivo escuro. A obra discute, por meio da mistura de idiomas, o processo de globalização, bem como o controle e a vigilância de informação na contemporaneidade, mediadas pelo uso das tecnologias móveis ubíquas.

Destaca-se também o trabalho *Cavername*, de Valzeli Sampaio, instalação criada a partir da primeira expedição do projeto ÁGUA e que contou com a participação de Cláudio Bueno, Denio Maués, Gilbertto Prado, Jarbas Jácome, Nacho Durán, Val Sampaio. A artista, que denomina *Cavername* de *estrutura-esqueleto reveladora da experiência de um rio*, compartilha com o público a experiência poética resultante da residência-móvel no barco Vereda Tropical, no rio Amazonas. O projeto que, na segunda expedição, foi integrado por Gilbertto Prado, Cláudio Bueno, Val Sampaio, Léo Pinto, Panetone, Rosangela Leotte, Marcus Bastos, trata-se de uma criação artística que explora intervenções e performances nos municípios de Santarém, Óbitos e Oriximiná, no estado do Pará/Brasil, e são compartilhadas por tecnologia digital em rede. Na instalação *Cavername*, o espaço da instalação participante

do ARTE.MOV é composto por uma sala escura onde vídeos produzidos pela artista são projetados no chão e editados em camadas pelo programa de *VJ Resolume*. Essas camadas são compostas por imagens do rio Amazonas em fluxo e vídeos programados para uma exposição randômica revelados pelo público por meio de lanternas de pescadores.

Figura 26 - Valzeli Sampaio. *Cavername* (2010)
Disponível em <http://www.casadaarvore.art.br/ead/?p=194>
Acessado em 08/08/2016

Nesse ano, o trabalho *Redes Vestíveis*, de Claudio Bueno, recebeu o prêmio mídia locativa. O trabalho do artista é uma *performance* coletiva criada por meio de um aplicativo instalado em dispositivo móvel, formando uma rede virtual elástica geolocalizada e visualizada na pequena tela do celular. A ação do público, suas movimentações alteram a configuração dessa rede elástica. A proposta aos participantes é manter os nós da rede atrelados⁴¹, estabelecendo um diálogo com a obra *Rede de elástico* (1974), de Lygia Clark.

Nesse trabalho, a artista convidava as pessoas a tecerem juntas uma rede de elástico, para em seguida colocarem-se debaixo dela e então tensioná-la com o corpo para todos os lados. Para Lygia, a ação e a duração do tecer eram tão importantes como a ação de envolver-se nesta trama, embaraçando organicamente os corpos e as identidades, desenhando linhas e vetores no espaço. (BUENO, 2015, p.79).

⁴¹ *Redes vestíveis*. Disponível em: <http://redesvestiveis.net/> Acesso em: 24 abr. 2016.

Figura 27 - Claudio Bueno. *Redes Vestíveis* (2010)
Disponível em <http://buenozdiaz.net/index.php/project/redes-vestiveis/>
Acessado em 08/08/2016

Em 2012, destaco as obras *Vista on Vista Off II*, de Denise Agassi, e *3CO: ecossistema do sensível*, de Ricardo Brasileiro. A primeira é uma instalação em rede que cruza dados de uma bússula digital com tags pré-selecionadas, proporcionando uma projeção videográfica em tempo real. O público interfere na projeção por meio de um dispositivo fixado ao centro da sala, pelo qual consegue escolher as direções da bússula.

Figura 28 - Denise Agassi. *Vista on Vista Off II* (2012)

Disponível em http://canalcontemporaneo.art.br/_v3/site/evento.php?idioma=br&id_evento=6830

Acessado em 08/08/2016

A obra *3CO* é uma intervenção urbana interativa que coleta dados ambientais em tempo real.⁴² O artista criou dispositivos (servosensores) no formato de guarda-chuvas que são acionados dependendo das alterações ambientais, temperatura, umidade, som, poluição, campos eletromagnéticos. O artista cita Guattari⁴³ como referência para a sua criação:

O planeta terra vive um período de intensas transformações técnico-científicas, em contrapartida das quais engendram-se fenômenos de desequilíbrios ecológicos que, se não forem remediados, no limite, ameaçam a vida em sua superfície. o que está em questão é a maneira de viver daqui em diante sobre o planeta, enriquecendo os modos de vida, reinventando o meio ambiente e fortalecendo a sensibilidade através de aparatos que dialogam com o técnico, o sensível e o natural. (GUATTARI, 2001. p. 1).

⁴² Entrevista Ricardo Brasileiro. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=In1luXJ8OBQ> Acessado em 10/05/2016

Figura 29 - Ricardo Brasileiro. *3CO* (2012)
Frame extraído do vídeo de Ricardo Brasileiro. Disponível em
https://www.youtube.com/watch?v=vRWh3_e59ps
Acessado em 08/08/2016

Segundo Ricardo Brasileiro, *3CO: ecossistema do sensitivo* é uma intervenção urbana interativa que atua na coleta de dados ambientais e urbanos em tempo real de forma a construir ecossistemas híbridos que reagem diante das intensidades do cotidiano.

As obras participantes do Festival ARTE.MOV, citadas aqui, demonstram essencialmente a diversidade de possibilidades criativas a partir do uso de dispositivos portáteis tecnológicos. Percebe-se que existem aproximações e diferenças entre as expressões do que se denomina Arte Locativa e Arte Móvel.

A Arte locativa utiliza-se das mídias locativas para a criação poética. Essa denominação – mídias locativas, segundo GRIFFIS (2010), tem sido utilizada para descrever aplicações de tecnologias de consciência geoespacial, sejam elas comerciais ou de vanguarda crítica.

Ambas compartilham, com frequência, da predileção por revelar a experiência individual da "vida cotidiana" e conectá-la a formas de experiência mais amplas, mediadas em rede e socialmente. As mídias locativas se apoiam na colocação e movimentação de dispositivos com capacidade computacional, que transmitem sua localização para outros dispositivos, igualmente conectados, como computadores. (GRIFFIS, 2010, p.153).

Griffis (2010) enfatiza que a difusão da tecnologia GPS (sistema de posicionamento global) em aparelhos celulares, tablets e automóveis contribuiu para a ampliação da utilização das mídias locativas no cotidiano, diretamente relacionado a computação ubíqua.

Hement (2010) sugeriu que as mídias locativas seriam melhor nomeadas pela expressão 'mídias integradas', em reconhecimento à sua cumplicidade inerente com a operação de poder (controle e vigilância).

A arte locativa está, portanto, conectada diretamente à ideia de lugar. Bambozzi (2010) destaca que convivemos com definições que poderiam ser aplicadas a muitos trabalhos artísticos que dialogam com seu entorno: seriam obras *site-related*, *context-specific*, *site oriented*. Bambozzi (2010) enfatiza que uma tradução literal, como 'lugar específico', é imprecisa e errônea, ao retirar o específico como qualidade da obra e colocá-lo em relação ao lugar físico.

Pode-se dizer, portanto, que a *arte locativa* se fundamenta em um lugar que transcende o espaço físico, levando em consideração o contexto específico. Este envolve os fluxos de informações invisíveis que permeiam as redes digitais.

A *arte móvel*, tradução do termo *Mobile Art*, citado anteriormente, gera também confusões conceituais. Em um primeiro momento, imagina-se a *arte móvel* criada a partir de telefones celulares. No entanto, a dimensão que a produção em *arte móvel* adquiriu torna o termo impreciso e limitado; a partir dos trabalhos citados, percebemos que, além de utilizar-se dos recursos da computação ubíqua, pervasiva e senciente, ela cria intersecções com outras vertentes, como *web art*, microcinema, games, *performances*, instalações, arte locativas, realidades mista e aumentada que tornam a *arte móvel* potencialmente híbrida.

2.4

POÉTICA AUMENTADA DA REALIDADE

O objetivo desta subseção é refletir sobre a convergência existente entre a *realidade aumentada* e a *arte móvel*, centrando-se não somente em aspectos técnicos, mas reportando-se ao potencial criativo e poético existente nesta intersecção.

Tori (2011) define *realidade aumentada* como um conceito muito mais do que à tecnologia, relacionado à sobreposição de elementos virtuais e "reais", alinhados num mesmo espaço tridimensional, com os quais se pode interagir em tempo real. Ela surge essencialmente da evolução da realidade virtual, difundida por meio dos *games*, mas muito utilizada na indústria, na simulação de vôo para pilotos, treinamento médico, em atividades que eram consideradas perigosas de serem realizadas no mundo material.⁴⁴

Tori, Kirner e Siscoutto (2006) enfatizam, nesse sentido, a importância dos recursos computacionais para a ampliação das formas de representação, ao mesmo tempo em que criam convergências expressivas:

Representações da realidade ou da imaginação sempre fizeram parte do ser humano, permitindo-o expressar-se ao longo do tempo, desde desenhos primitivos, figuras e pinturas até o cinema, passando por jogos, teatro, ópera, ilusionismo e outras formas de expressões artísticas. O uso do computador potencializou e convergiu tais formas de expressão, viabilizando a multimídia, que envolve textos, imagens, sons, vídeos e animações, e mais recentemente a hipermídia, que permite a navegação não linear e interativa por conteúdos multimídia. Ao mesmo tempo, os vídeos-games ganharam um espaço extraordinário, explorando a interação. Não demorou para que todas essas tecnologias convergissem e, rompendo a barreira da tela do monitor, passassem a gerar ambientes tridimensionais interativos em tempo real, através da realidade virtual. (TORI; KIRNER; SISCOOTTO, 2006, p. 2).

Segundo SAÇASHIMA (2011), a expressão *realidade aumentada* foi cunhado, no início dos anos 1990, por Tom Caudell, um pesquisador do fabricante de aviões Boeing:

Ele aplicou o termo ao HMD (Head-Mounted Display) que guiava os trabalhadores na montagem de cabos elétricos da aeronave. Buscava saber como as técnicas da Realidade Virtual poderiam auxiliar na melhoria da conexão dos complexos sistemas de cabos que uniam as partes da aeronave. CAUDELL pensou em "aumentar" a realidade com informações daquele espaço. (SAÇASHIMA, 2011, p. 20).

⁴⁴ Entrevista concedida por *Romero Tori* ao Grupo Realidades: das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos. Escola de Comunicação e Artes - Universidade de São Paulo – USP. 21 jul 2011.

No entanto, um conceito mais amplo engloba a realidade virtual e a aumentada e, segundo Tori (2006), pode ser entendido por meio do Diagrama de Milgram.

Figura 30 - Diagrama de Realidade / Virtualidade contínua
Fonte: MILGRAM *et. al.*, 1994.

Em 1997, segundo Tori (2011), Ronald Azuma conceitua a realidade aumentada três segmentos básicos:

- Integração do real e virtual;
- Interatividade em tempo real;
- Registro entre o real e virtual. Registro aqui entendido dentro do mesmo conceito da indústria gráfica, da coincidência geográfica de elementos no espaço.

A tecnologia de realidade aumentada é, portanto, a junção de várias tecnologias, entre elas as da própria realidade virtual, sensores, tecnologia de visão computacional (monitores, telas de projeção mostrando a imagem captada pela câmera de vídeo e misturada com objetos virtuais, capacete com visão óptica ou com visão de câmera de vídeo, visualizadores de projeção).

Em relação ao nome em português realidade aumentada, é perceptível a limitação do termo, traduzido do inglês *Augmented Reality* (AR). Isso porque o próprio conceito de *realidade* aqui é questionável, uma vez que existe uma fusão entre o que consideramos real e o virtual. Deleuze e Guattari (2011) já afirmaram que o virtual possui uma plena realidade enquanto virtual e, por outro lado, Lévy (1996) relembra que a árvore está virtualmente presente na semente, o que significa que o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual.

Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. (LEVY, 2005, p. 15).

O que vemos, portanto, não é um antagonismo entre real e virtual, mas uma soma, uma completude, já que, em essência, a realidade é formada por camadas, limitada somente pela nossa percepção. Nesse sentido, comenta Leotte (2011):⁴⁵

Acredito que tem um problema filosófico no termo Realidade Aumentada. A gente usa porque é um senso comum, mas ele parece crítico. Se eu entendo que o processo de percepção envolve camadas da realidade que são transformados continuamente, a gente concebe que a noção de realidade se modifica e se alterna em função do contexto vivido.

Laurentiz (2010) também destaca que apesar do fato de apenas acessarmos aquilo que é semioticamente real, contamos também com uma redução operacionalizada por seleção e escolha de nossos processos perceptivos (e seus julgamentos da percepção) e interpretativos.

Em contrapartida, ampliamos esta ideia no momento que reconhecemos que estes processos cognitivos, que estão também em constante evolução e complexidade, acabam internalizando estes novos signos (novas mediações do mundo) e que estes, agora, elaboram novos signos, incorporando-se no mundo, e ainda conseguindo manter-se coerentes com o real. Desta forma, estamos também admitindo que além de nossos sentidos, olfato, visão, paladar, tato, audição, nosso pensamento entra aqui neste processo, enriquecendo a experiência em si da percepção das coisas e fenômenos do mundo. (LAURENTIZ, 2010, p.1745).

O real, portanto, é concebido como aquilo que reside fora ou dentro de nossa mente. A imaginação ou as manifestações ilusórias, embora não estejam expressas na realidade tangível, existem ontologicamente (HEIDEGGER, 1995). O que o autor coloca aqui é que, desde sempre, o conhecimento intuitivo foi considerado metafisicamente o modo mais apropriado de apreensão do real.

Entendida a limitação do termo, podemos abordar a realidade aumentada não só como recurso tecnológico na indústria, publicidade, aviação, arquitetura, medicina, mas também como ferramenta criativa e de experimentação poética.

Apesar de esta subseção não objetivar criar um histórico das realidades virtual e aumentada, cabe citar Morton Heilig que, segundo Saçashima (2011), citando Tori (2006) , é o pioneiro na proposição e na criação de sistemas imersivos ao produzir e patentear uma

⁴⁵ LEOTTE, Rosângela. Entrevista concedida ao Grupo de Pesquisa Realidades – ECA-USP em 17.06.2011.

máquina denominada Sensorama, assim definida por André Parente (1999 *apud* SAÇASHIMA, 2011, p.16):

O Sensorama é um sistema de realidade virtual desenvolvido com imagens de cinema. Foi inventado em 1950 pelo cineasta Morton Heiling com a utilização de loops de filmes, visão estereoscópica, som estereofônico, cheiros e outros efeitos criados com o intuito de produzir a ilusão de um passeio de moto por meio do bairro do Brooklyn. É a primeira tentativa de se criar um cinema interativo através do aperfeiçoamento da lógica de projeção múltipla do Cineorama e do Cinerama. O dispositivo todo se apresenta como uma pequena cabine onde o espectador se senta e "dirige" a sua moto pelo Brooklyn.

Figura 31: Morton Heiling. *Sensorama* (1950)
Disponível em <http://www.mortonheilig.com/InventorVR.html>
Acessado em 08/08/2016

Dentro do universo artístico que conecta arte móvel e realidade aumentada cabe citar o artista Bruno Vianna, com sua obra *Invisíveis*⁴⁶, participante, em 2007, do festival ARTE.MOV e já citado na subseção anterior.

O artista Claudio Bueno, em 2011, inicia a série *Monumentos Invisíveis*, definido pelo artista como trabalhos baseados em sons, produzidos por meio de procedimentos *site-specific* e performances sonoras.

Esses sons são instalados permanentemente em diversas cidades ao redor do mundo e poder ser ouvidos quando as pessoas se aproximam de determinados locais utilizando um aplicativo instalado em seus aparelhos celulares com GPS e Internet. Até o momento existem monumentos na Cidade de Québec, em Puebla (no México), na Cidade do México, em Goiânia e em São Paulo.

⁴⁶ Catálogo do Festival Arte.Mov (2007).

Essas peças sonoras são criadas de modo coletivo, adotando um procedimento de escuta que ocorre por meio de oficinas ou encontros com moradores em cada uma das cidades. (BUENO, 2011, p.115).

O trabalho, segundo Claudio Bueno, resgata memórias e histórias locais. Em Québec, por exemplo, a obra *Le chant des sirènes* foi instalada no antigo porto e trata-se de uma homenagem a oito mulheres canadenses que morreram no mar, trabalhando na comunicação via rádio nos navios da primeira e da segunda guerras mundiais. Essas mulheres agora se expressam por meio do canto, permanentemente, representadas pelas vozes de oito cantoras canadenses que performam no local. Quando o público se aproxima das margens do Rio Saint Laurent, a partir do celular com o aplicativo "monumentos sonoros", as vozes começam a reverberar nos seus ouvidos.

Figura 32 - Cláudio Bueno. Monumentos Invisíveis.
Le chant des sirènes. Porto de Québec. 2011
Disponível em <http://buenozdiaz.net/>
Acessado em 08/08/2016

A convergência poética existente entre a arte móvel e realidade aumentada se vê presente, também, no grupo *ManifestAR*, coletivo internacional de artistas que exploram emergentes formas de criação em realidade aumentada, em intervenções públicas.

O grupo vê esse meio [realidade aumentada] como uma forma de transformar espaços públicos e instituições por meio da instalação de objetos virtuais, que respondem e se justapõem à configuração dos significados de lugares físicos. Utilizar essa tecnologia como obra de arte é uma proposta totalmente nova e explora tudo o que sabemos e experimentamos enquanto mistura entre o real e o hiper-real.⁴⁷

Eles fazem uso, para a exibição e compartilhamento público dos projetos, de aplicativos de realidade aumentada, compatíveis com iPhone or Android, entre eles o *Layar*.

⁴⁷ *ManifestAR* (webpage). Disponível em: <http://manifestarblog.wordpress.com/about/> Acessada em: 10 maio 2016.

Também utilizam recursos de câmera, geolocalização que assumem a função de registro, rastreadores, criando a possibilidade de sobreposição de imagens virtuais e matéricas simultaneamente.

Entre os membros fundadores temos Mark Skwarek, Sander Veenhof, Tamiko Thiel, Will Pappernheimer, John Craig Freeman, Christopher Manzione, Geoffrey Alan Rhodes, John Cleater e membros associados Lily & Honglei, Joseph Hocking, Phoenix Perry, Nathan Shafer, Warren Armstrong, Virta-Flaneurazine, Patrick Lichty, Alan Sondheim, Foofwa d'Imobilité, Cooper Holoweski, Naoko Tosa, 4 Gentlemen, Second Front, Caitlin Fisher, Helen Pappagiannis, Rod Berry, Todd Margolis, Lalie S. Pascual, Caroline Bernard, Scott Kildall.

Entre os integrantes destaco John Craig Freeman, artista com mais de 20 anos de experiência na utilização de tecnologias emergentes que dialogam com o espaço público. Em seu trabalho, percebe-se uma crítica à globalização e ao seu impacto em comunidades, adquirindo um posicionamento crítico e político.

O seu projeto de realidade aumentada, *Border Memorial: Frontera de los Muertos* (2012), por exemplo, é dedicado aos milhares de trabalhadores que, ao tentarem cruzar a fronteira dos EUA com o México em busca de melhores condições de vida, morreram no deserto. O visitante, por meio de um dispositivo móvel, celular ou tablet, com recurso de geolocalização (GPS), acessa imagens que se sobrepõem, em tempo real, à paisagem da fronteira. Isso é possível com a utilização de um aplicativo de realidade aumentada, o *Layar*, que pode ser instalado gratuitamente pelo público.

As imagens criadas para a sobreposição e visualização se inspiram na cultura tradicional asteca de celebração do Dia dos Mortos, com a inserção de esqueletos na paisagem desértica. Durante a era pré-hispânica, entre os povos astecas e maias, era habitual conservarem os crânios dos mortos como troféus e exibi-los durante os rituais com o objetivo de festejar a morte e o renascimento.

Figura 33 - John Craig Freeman. *Border Memorial: Frontera de los Muertos* (2012)
Disponível em <https://johncraigfreeman.wordpress.com/border-memorial-frontera-de-los-muertos/>
Acessado em 08/08/2016

Outra obra de John Craig Freeman e Chistina Marin em destaque é *Monumento a las Mujeres Desaparecidas* (2012) a qual se inspira no assassinato de mulheres nas proximidades de Ciudad Juárez, fronteira de El Paso, e critica a violência sexual, a tortura e, em muitos casos, a desfiguração a que são submetidas mexicanas, trabalhadoras que migram em busca de emprego em multinacionais próximas.

Construído para *smartphones*, "*Monumento a las Mujeres Desaparecidas*" cria um monumento histórico em memória das mulheres vítimas de homicídio em Ciudad Juárez e das noivas do ópio do Afeganistão. O público pode facilmente baixar e instalar um aplicativo móvel e mirar as câmeras de seus dispositivos em direção ao topo da Rua Olvera e dos arredores da praça La Placita. O aplicativo usa software de geolocalização para justapor realidades aumentadas específicas a partir de coordenadas precisas de GPS, permitindo que o público veja os objetos integrados ao local físico como se eles existissem no mundo matérico. (FREEMAN; MARIN, 2012).⁴⁸

⁴⁸ *Monumento a las mujeres desaparecidas*. Disponível em:
<https://johncraigfreeman.wordpress.com/monumento-a-las-mujeres-desaparecidas/> Acesso em: 08 ago.2016.

Figura 34 - John Craig Freeman e Chistina Marin. *Monumento a las Mujeres Desaparecidas* (2012)

Disponível em <https://johncraigfreeman.wordpress.com/monumento-a-las-mujeres-desaparecidas/>

Acessado em 08/08/2016

Outros integrantes do grupo ManifestAR que serão destacados são Tamiko Thiel e Will Pappenheimer, artistas visuais que exploram a interação do espaço, corpo e identidade cultural. Eles se expressam em uma variedade de mídias, incluindo impressões digitais, vídeos, obras interativas em 3D e realidade aumentada.

A obra *Biomer Skelters* (2013), criada pelos dois artistas por meio da realidade aumentada, cria uma floresta tropical virtual em espaços públicos de Nova Iorque, conectando ecossistemas com o ambiente urbano⁴⁹.

Na exposição *"Turning FACT Inside Out"*, os participantes foram equipados com um monitor portátil de frequência cardíaca para se tornarem propagadores do *"Biomer Skelters"*. Enquanto caminhavam pelas ruas de Liverpool e entravam em um estado de mente-corpo relaxado, o sistema gerador biosensitivo lia a frequência cardíaca deles e automaticamente gerava e plantava vegetação de realidade aumentada em seu caminho. Que tipo de vegetação eles propagavam, reflorestamento da mata nativa de Merseyside ou espécies exóticas invasoras representando a acelerada mudança do bioma causada pelo aquecimento global? Os propagadores do *"Biomer Skelters"* usaram a cidade como sua tela para criar uma obra de arte pública e coletiva.⁵⁰

⁴⁹ *Biomer Skelters*. Disponível em: <https://manifestarblog.wordpress.com/biomer-skelters/> Acesso em: 11 maio 2016.

⁵⁰ *Idem, ibidem*. Acesso em: 07 ago. 2016.

Biomer skelters se inspira na história botânica de Liverpool e, ao mesmo tempo, que proporciona uma experiência poética que interconecta dois espaços distintos, um urbano e outro composto virtualmente por uma floresta, e nos remete a uma crítica às mudanças climáticas e à ação destrutiva do homem sobre o planeta.

O público, a partir de uma base mapeada no *Google Maps*, poderia escolher as rotas para a deriva e a interação com o trabalho, que alcança a dimensão de um jogo. O participante pode escolher entre plantas de dois biomas em conflito, um composto de plantas nativas e outro, de vegetações exóticas e atípicas para o local. Segundo os artistas, a cidade se torna uma disputa entre a conservação e transição climática possível, um jogo ecológico visualizado nas ruas por meio do uso do aplicativo *Layar* instalado em dispositivos móveis.

Figura 35 - Tamiko Thiel e Will Pappenheimer.
Biomer skelters (2013)
Disponível em
<https://manifestarblog.wordpress.com/biomer-skelters/>
Acessado em 08/08/2016

O trabalho do grupo ManifestAR revela o crescente diálogo existente entre a arte móvel e realidade aumentada, bem como a conexão entre os dispositivos tecnológicos portáteis e o espaço público, criando um instigante campo de criação artística que interliga a mobilidade informacional (invisível) e a mobilidade física.

Na exploração dos recursos de mobilidade, de realidades mistas, e na construção de narrativas curtas, podemos citar, também, os artistas canadenses Janet Cardiff e George Bures Miller, realizadores de obras no formato de instalações e, também, o que eles denominam de *Walks*. Será analisado aqui, especificamente, o trabalho *The Alter Bahnhof Video Walk*, de 26 minutos de duração, criado para ser vivenciado na velha estação de trem em Kassel,

Alemanha, e que integra o *Documenta* (13), mostra internacional, que acontece na cidade alemã, a cada cinco anos, e que exhibe um panorama da produção artística contemporânea. O público é convidado, a partir de um dispositivo móvel celular, a reviver as imagens criadas e dirigidas por Cardiff e Miller⁵¹.

Um mundo alternativo se abre onde realidade e ficção se fundem de forma perturbadora e misteriosa naquilo que tem sido chamado de "*physical cinema*". Os participantes assistem aos acontecimentos se desdobrarem na pequena tela do dispositivo móvel, mas sentem a presença desses eventos profundamente, porque estão situados no local exato onde a gravação do vídeo foi realizada. Na medida em que eles seguem as imagens em movimento (e tentam enquadrá-las como se fossem o operador de câmara) uma estranha confusão de realidades ocorre. Nessa confusão, o passado e o presente se fundem e Cardiff e Miller nos guiam através de uma meditação sobre a memória, revelando os profundos momentos de se estar vivo e presente.

⁵¹ CARDIFF, Janet. 2014. Disponível em <http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/bahnhof.html> e <https://www.youtube.com/watch?v=sOkQE7m31Pw>

Figuras 36- 37 -38 - Janet Cardiff e George Bures Miller.

The Alter Bahnhof Video Walk (2012)

Frames extraídos do vídeo *The Alter Bahnhof Video Walk*. Disponível em

<https://www.youtube.com/watch?v=sOkQE7m31Pw>

Acessado em 08/08/2016

O que se pretende discutir aqui é construção de uma narrativa para ser vista em uma tela pequena de um dispositivo móvel e que se fundamenta na justaposição de camadas. É importante enfatizar que Méliès já fazia uso de sobreposição de camadas de imagens em profundidade e que também cineastas contemporâneos exploraram esse recurso, como Peter Greenaway, em *O Livro de Cabeceira*, de 1996. No entanto, o que torna essa obra singular é a junção ou sobreposição de uma imagem editada que se mescla com uma imagem real no presente, criando uma ilusão ou ruptura temporal, em que passado e presente se fundem. O público procura uma identificação entre as imagens vistas na tela pequena e o exterior da estação de trem, e, direcionado pela voz da artista que narra o caminho a ser feito, encontra a fusão dos acontecimentos do instante do percurso com a da narrativa ficcional. O trabalho de Cardiff e Miller pode ser classificado como realidade mista, pois mescla elementos virtuais com materiais em uma interatividade em tempo real, mas não é realidade aumentada, porque a sobreposição de camadas não ocorre por rastreamento da imagem.

A construção narrativa nesse trabalho não se esgota na edição feita pelos artistas Janet Cardiff e George Bures Miller, pois o próprio espectador, durante o seu percurso na estação, interfere na montagem audiovisual, inserindo elementos do mundo material no mundo

ficcional. Podemos chamar de uma montagem viva, iniciada no passado que continua no presente. Sobre o seu próprio trabalho, comentam Cardiff e Miller⁵².

O que achamos interessante sobre os “*video walks*” é como eles são diferentes das caminhadas sonoras. Cada um deles toca as pessoas de maneiras completamente diferentes. As pessoas falam sobre as caminhadas sonoras como algo que intensifica as coisas, tornando a visão mais brilhante, mais nítida, ampliando o mundo, deixando os sons mais vivos. Já os “*video walks*” comprimem seu mundo em uma tela de LCD de 2.5 polegadas. A visão sobrepõe os outros sentidos, tanto assim que algumas vezes nós chegamos a desligar a imagem da câmera para que os espectadores pudessem “ouvir” a trilha sonora. Mas o que é realmente estranho e desorientador e que se liga à ideia de espaço aumentado é como, ao acompanhar a pequena tela alinhando-a com a arquitetura onde as imagens foram gravadas, o espectador começa a confundir ou mesclar as duas realidades. Em um certo ponto você realmente acredita na realidade da imagem da tela e não consegue entender por que as pessoas que aparecem no vídeo não estão também do lado fora da tela no espaço integrado a você.

O efeito mágico obtido aqui pode ser comparado, como afirma Janet Cardiff, a uma técnica de hipnose na dinâmica da qual o público se vê confuso e desorientado diante da mescla de imagens, que convergem para o conceito de heterotopia de Foucault (1984), segundo o qual há espaços que têm múltiplas camadas de significação e cuja complexidade não pode ser vista imediatamente. Pode ser alinhado, também, à própria teoria de montagem de Eisenstein, de acordo com a qual, segundo Mourão (2006), a relação do espectador se dá no nível do reflexo, que se apresenta, nesse caso de Cardiff e Miller, de duas maneiras: no vídeo propriamente dito, por se tratar de um relato ficcional de uma ação, remetendo o espectador a um reflexo da realidade, e na pequena tela do dispositivo móvel, configurando-se como um espelho, onde o espectador busca a sua própria referência de identidade nas imagens que se fundem.

⁵² CARDIFF, Janet; MILLER, George Bures. Entrevista concedida a Peter Traub, para *Networked Music Review*, em 20 set. 2007. Disponível em: http://turbulence.org/networked_music_review/2007/09/20/interview-janet-cardiff-and-george-bures-miller/

||||| **PROPOSTAS POÉTICAS EM
ARTE MÓVEL**

3.1 PARALELAS CRUZADAS

Ficha Técnica

Paralelas Cruzadas I

Concepção e direção: Cássia Aranha
Textos ficcionais: Luciana Mantovani
Performers: Javier Xubero e Romina Cariola
Captação de imagens: Cássia Aranha e Lucia Figueroa
Edição de imagens: Cássia Aranha

Este trabalho foi desenvolvido durante residência artística em *La Paternal Espacio Proyecto*, Buenos Aires-Argentina, em janeiro de 2015.
Gravado na AU3 - Autopista 3

Paralelas Cruzadas II

Concepção e direção: Cássia Aranha
Textos ficcionais: Luciana Mantovani
Performers: Carolina Toscani e Cecilia Mazza
Captação de imagens: Cássia Aranha e Javier Xubero
Edição de imagens: Cássia Aranha

Trabalho realizado durante residência artística em *La Paternal Espacio Proyecto*, Buenos Aires-Argentina, em janeiro de 2015.
Gravado na AU3 - Autopista 3

Paralelas Cruzadas III

Concepção e direção: Cássia Aranha
Textos de ficção: Luciana Mantovani
Performers: Danilo Patzdorf e Mariana Meloni
Captação de imagens: Cássia Aranha, Luciana Mantovani
Edição de imagens: Cássia Aranha

Trabalho realizado no Elevado João Goulart (Minhocão)
São Paulo/ Brasil - 2015.

Paralelas Cruzadas IV

Concepção e direção: Cássia Aranha
Textos de ficção: Luciana Mantovani
Performers: Wilson Cano, Jota Jota Jaramillo Sanchez e Michael Pérez
Captação de imagens: Cássia Aranha e Luciana Mantovani
Edição de imagens: Cássia Aranha

Trabalho realizado durante residência artística na *Fundación Casa Tres Patios*, Medellín, Colômbia, em janeiro de 2016.
Gravado no Jardim de Moravia

Paralelas Cruzadas é uma série de experimentos poéticos híbridos que conecta arte móvel, *videoperformance*, literatura e realidade mista. Parte de questões abordadas no livro *O amor líquido*, de Zygmunt Bauman (2009), que tratam da fragilidade dos laços humanos na sociedade contemporânea, e pelos conceitos de *deriva*, desenvolvidos por Guy Debord (1958).

A evolução dos dispositivos móveis desencadeou a composição de redes de relações intermediadas pela tecnologia. Os aplicativos de rede – Google +, Twitter, Instagram, Skype, Tinder, Wapa, WhatsApp – são incorporados ao dia a dia, na contemporaneidade, e tornam os dispositivos móveis, em especial o celular, uma companhia essencial, a ponto de nos sentirmos incompletos quando estamos sem eles. Esta incorporação dos aparatos tecnológicos portáteis, na atualidade, pode ser pensada dentro do conceito de biocibernética definido por Santaella (2007, p.130):

O sentido que dou a essa palavra “biocibernético” é similar ao de “ciborgue”. Entretanto, prefiro o termo “biocibernético”, de um lado, porque “bio” apresenta significados mais abrangentes do que “org”, e, de outro lado, porque “biocibernético” expõe a hibridização do biológico e do cibernético de maneira mais explícita, além de que não está culturalmente tão sobrecarregado quanto “ciborgue” com as conotações triunfalistas ou sombrias do imaginário fílmico e televisivo.

A virtualidade tem se tornado, para os “seres biocibernéticos”, um meio eficaz para o preenchimento da solidão e a construção de relacionamentos afetivos, ao mesmo tempo em que os torna mais flexíveis, gerando laços e redes efêmeras que podem se dissolver com facilidade.

Muitas dessas conexões, potencializadas pela computação ubíqua, rompem os limites da distância física, criando uma sensação de onipresença, enquanto elaboram realidades na virtualidade.

Uma mensagem brilha na tela em busca de outra. Seus dedos estão sempre ocupados: você pressiona as teclas, digitando novos números para responder às chamadas ou compondo suas próprias mensagens. Você permanece conectado - mesmo estando em movimento, e ainda que os remetentes ou destinatários invisíveis das mensagens recebidas e enviadas também estejam em movimento, cada qual seguindo suas próprias trajetórias. Os celulares são para pessoas em movimento. (BAUMAN, 2004, p.78).

Para Lemos (2005, p.16), a era da conexão amplia as possibilidades de troca e fluxo de informações:

A fase atual da computação ubíqua, dos objetos sencientes, dos computadores pervasivos e do acesso sem fio mostra a emergência da era da conexão e da relação cada vez mais intrínseca entre os espaços físicos da cidade e o espaço virtual das redes telemáticas. O desafio da gestão informacional, comunicacional e urbanística das cidades passa pelo reconhecimento dessa era da conexão e da mobilidade.

Paralelas Cruzadas traz à tona as relações estabelecidas no contexto de uma *cidade instantânea*, conceituada por Maia (2013) como uma cidade onde a noção de arquitetura ou design ampliado inclui suas formas, modalidades e estruturas indissociáveis de um sistema dinâmico: movimento constante e tempo onde o que importa é o funcionamento da coisa e não a coisa em si. A *cidade instantânea* é coisa funcionando: movimento, evento, encontro, momento; o cotidiano vivido.

Com o objetivo de criar uma conexão latino-americana, cada parte da série foi realizada, respectivamente, na Argentina, no Brasil e na Colômbia, por meio do desenvolvimento de residências artísticas. Em cada etapa de *Paralelas Cruzadas*, foi feita uma ação performática por vias públicas de Buenos Aires, São Paulo e Medellín, trajetos traçados paralelamente em que a interação efetiva entre os artistas acontece somente em um universo virtual por meio da posterior manipulação e edição das imagens videográficas capturadas.

Nessa *performance* construída durante a caminhada, é explorada a relação dos corpos/*performers* com a arquitetura da cidade, as ruas e pessoas anônimas. O foco motivador da *performance* é a possibilidade de realizar um trajeto pré-determinado, com a certeza de que haverá, no final, um encontro, algo que transcenda todos os limites do espaço e os limites do corpo físico. É, em essência, a convergência do corpo material com o corpo digital:

Em plena efervescência da revolução digital, nosso corpo orgânico, desdobrado nas extensões virtuais, imerge em “um mundo no qual podemos adquirir experiências mediadas de dentro e de fora do nosso corpo, de todas as partes do mundo e do universo, o infinitamente pequeno e o infinitamente grande, os tempos e espaços infinitamente imensos das estrelas e os infinitamente mínimos dos átomos” (Palumbo, 2000, p.75 *apud* SANTAELLA, 2004, p.5).

Maia (2013) enfatiza que o habitar da cidade contemporânea, mediado pelas tecnologias ubíquas, possibilitam encontros instantâneos, em que uma sociedade “individualmente coletiva” baseia-se em pessoas autônomas conectadas entre si. Isso converge para a ideia de cibercidades que, segundo Lemos (2008), embora sejam fluxo de

informação, diferenciam-se das cidades materiais por não serem constituídas por fluxo e trânsito de pessoas pelo tecido urbano:

Ela não é um campo onde transitam coisas, mas um espaço eletrônico onde trafegam bits e bytes. Como em toda forma de descrição, as cibercidades fazem com que as cidades desapareçam enquanto paisagem pois descrições ‘redundam em mera enumeração, que não dá conta da verdadeira paisagem’ (BRISSAC, 1998, p.21). Assim, o objetivo de uma cibercidades não seria substituir a cidade real pela descrição de seus dados, mas insistir em formas de fluxos comunicacionais e de transporte através da ação à distância (característica das redes telemáticas). Ela deve reivindicar ser uma narrativa da cidade e não sua transposição literal ou espacial. (LEMOS, 2008. Texto *online*).

As trajetórias de *Paralelas Cruzadas* são capturadas por celular e finalizadas com um programa de edição não linear, inspirando a criação de narrativas ficcionais mixadas, posteriormente, com as imagens gravadas em vídeo. Também durante a caminhada performática, é registrada a rota dos artistas por meio de um aplicativo de mapeamento para celular, o *Minhas Trilhas*, com o objetivo de criar um desenho no espaço que enfatize o paralelismo existente no trajeto.

Os textos ficcionais inseridos na *videoperformance* encarnam a ideia de fluxo do pensamento. Luciana Mantovani, criadora desses textos, enfatiza que eles são a enunciação, às vezes trágica, da proposta performática do dançarino-ator. O projeto dramaturgico propõe relacionar o fluxo de sentimento com o do pensamento, a expressão do inconsciente com a concretização da ação do corpo no espaço. O dançarino-ator, por meio de seu processo de criação, no rastro de suas ações cênicas, inscreve no percurso a teatralidade do corpo em movimento. Oferece a linguagem corporal como expressão cifrada da cena.

O texto criado por Luciana Mantovani é uma interlocução entre os corpos atuantes. Enquanto encenadores e dramaturgos apostam nos processos criativos em que o texto determina a ação, qualidade transcendente do roteiro, o experimento *Paralelas Cruzadas* faz o inverso: a partir das ações do corpo, gravadas em vídeo e editadas, são criadas as imagens verbais que alavancam a dramaturgia.

As *Paralelas Cruzadas I e II* foram desenvolvidas, em janeiro de 2015, durante residência artística em *La Paternal Espacio y Proyecto* (Argentina), e a rota escolhida para a *performance* foi a AU3 (*Autopista 3*), situada atualmente entre Avenida Congreso e Donado, até Avenida General Paz, em Buenos Aires. O plano de rodovias urbanas, idealizado em 1976, durante a Ditadura Militar argentina, objetivava atravessar a cidade de Buenos Aires em

uma extensão de 74 quilômetros de vias rápidas. Apenas duas das nove rodovias foram inauguradas, e o impacto arquitetônico foi enorme, resultando na desapropriação de terrenos, demolições e deslocamento de famílias. (MINGHETTI, 2011).

Figuras 39 - 40 - 41 - 42 - *Imagens ilustrativas de Paralelas Cruzadas.*
Autopista 3 (Buenos Aires – Argentina)
Fotos de Cássia Aranha

Figura 43 - Mapa das rotas paralelas traçadas pelos performers na Autopista 3 (Buenos Aires – Argentina)
Imagem de Cássia Aranha

Figura 44 – Autopista 3
Foto de Cássia Aranha

Figura 45 – Autopista 3
Foto de Cássia Aranha

Figuras 46 - 47 - 48 - 49 - Imagens extraídas de
Paralelas Cruzadas - Autopista 3 - Buenos Aires - Argentina
Fotos de Cássia Aranha

*Figuras 50 - 51 -52 - 53 - Imagens extraídas de Paralelas Cruzadas - Autopista 3 - Buenos Aires - Argentina
Fotos de Cássia Aranha*

Figura 54 : Para visualizar imagens de registro e as videoperformances de *Paralelas Cruzadas I e II* acesse:
calenah.wix.com/cassiaaranha

Na *Paralela Cruzada III*, realizada em fevereiro de 2015, o local de desenvolvimento da caminhada performática foi o Elevado João Goulart (Minhocão), projeto criado e executado durante a ditadura militar brasileira, na gestão do prefeito Paulo Maluf, em 1971. Considerada por muitos paulistanos uma cicatriz urbana, foi uma obra autoritariamente realizada, que gerou um grande impacto arquitetônico, transformando-se em uma via de acesso da região central⁵³.

Figuras 55 - 56 - *Imagens ilustrativas - Minhocão - São Paulo - Brasil*
Fotos de Cássia Aranha

⁵³ *A história do minhocão*. Disponível em: <http://minhocao.org/a-historia-do-minhocao/> Acesso em: 12 abr. 2016.

Figura 57 – Mapa das rotas paralelas traçadas pelos performers no Elevado João Goulart - Minhocão (São Paulo – Brasil)
Imagem de Cássia Aranha

Figuras 58 - 59 –*Minhocão*
Fotos de Cássia Aranha

Figuras 60 - 61- 62 - 63 – *Imagens extraídas de Paralelas Cruzadas - Minhocão - São Paulo - Brasil*
Fotos de Cássia Aranha

Figuras 64 - 65 - 66 - Imagens extraídas de Paralelas Cruzadas - Minhocão - São Paulo - Brasil
Fotos de Cássia Aranha

*Figuras 67 - Making of Paralelas Cruzadas - Cássia Aranha, Mariana Meloni, Danilo Patzdorf, Luciana Mantovani e Adalberto Medeiros. Minhocão - São Paulo - Brasil
Acervo de Cássia Aranha*

*Figura 68 : Para visualizar Paralelas Cruzadas III acesse:
calenah.wix.com/cassiaaranha*

A *Paralela Cruzada IV* foi realizada, em janeiro de 2016, durante residência artística na *Fundación Casa Tres Patios* (Colômbia). As trajetórias percorridas na *performance* atravessam o Jardim de Moravia, bairro que compõe a Comuna 4, de Medellín, que, atualmente, agrega cerca de 140.000 habitantes. Na década de 1970, Medellín instala um lixão a céu aberto, em uma área de Moravia, que, durante 30 anos, acumulou cerca de 1,5 milhão de toneladas de lixo, criando, na paisagem, uma montanha de detritos, bem diferente da Cordilheira dos Andes cujas montanhas cercam a cidade. Diversas famílias que residiam

em Moravia passaram a compartilhar um território com resíduos tóxicos, grande concentração de metais pesados, entulhos, gases tóxicos. Em 2004, começou um processo de descontaminação do espaço ocupado pelo lixão, com o deslocamento dos moradores das áreas afetadas e o controle dos incêndios provados pela emissão de gases gerada pelos resíduos em decomposição. Iniciativa da própria comunidade e realizado principalmente pelas mulheres, iniciou-se o desenvolvimento do projeto de construção de um jardim com plantas ornamentais, instalado sobre o antigo lixão. (OSPINA-ZAPATA, 2015).

Figura 69 - 70 - 71 - *Jardim de Moravia - Medellín - Colômbia*
Fotos de Cássia Aranha

Figura 72 – *Jardim de Moravia* (Medellín, Colômbia)
Disponível em <http://www.unescosost.org/pt/2014/09/28/40-mil-personas-se-beneficiaran-con-invernadero-construido-en-moravia/>
Acessado em 08/08/2016

Figura 73 – Mapa das rotas paralelas traçadas pelos performers nos Jardins de Moravia. (Medellín, Colômbia)
Acervo de Cássia Aranha

Figuras 74 - 75 - 76 - 77 - 78 - 79 - Imagens extraídas de Paralelas Cruzadas - Jardim de Moravia - Medellín - Colômbia
Fotos Cássia Aranha

Figuras 80 - 81 - 82- Imagens extraídas de Paralelas Cruzadas - Jardim de Moravia - Medellín - Colômbia
Fotos Cássia Aranha

Figura 83 : Para visualizar Paralelas Cruzadas IV acesse:
calenah.wix.com/cassiaaranha

Existem, na escolha dos três locais de desenvolvimento da *performance*, pontos importantes de convergência. O primeiro deles é que os três espaços sofreram uma ação brutal de interferência urbana, por meio da desapropriação, deslocamento de moradores, demolição

arquitetônica ou poluição ambiental. Antes de iniciada a deriva pelas rotas paralelas, era compartilhada a história desses lugares com os *performers*. O intuito era buscar, em ações cotidianas do corpo, uma interação subjetiva com esses espaços ressignificados, interagindo com os fluxos físicos e virtuais que compunham a trajetória. Os *performers* conheciam, também, os exatos pontos de partida e de chegada, esta metaforicamente situada no infinito, local esperado para o encontro instantâneo. As câmeras que acompanham esse caminhar não o fazem com o objetivo de puro registro da ação. Elas interagem com os *performers* quase de forma pervasiva, invisível, persecutória, não os ultrapassando e sempre atentas aos seus passos. Elas também compõem a *performance*, criando uma coreografia no espaço, com seus movimentos e sua interação com aquele lugar habitado.

Cabe aqui enfatizar, nesse sentido, a diferença existente entre os conceitos de espaço e lugar definidos por Lemos (2013, p.53):

Há duas noções importantes para a compreensão do espaço: 1) Espaço como conceito abstrato (matemático, reservatório de todas as coisas); e 2) Espaço como aquilo que é constituído pela distensão dos lugares (construídos historicamente), como relacional e dinâmico. Na primeira acepção, espaço é o reservatório de todas as coisas e concebido como uma entidade matemática. Aqui as coisas e os lugares estão em um espaço a priori. Na segunda acepção, o espaço é uma rede de lugares e objetos que vai se formando pelas dinâmicas desses últimos. Lugares podem ser pensados como o conjunto de localização, local e relações sociais (localização: latitude e longitude; local: cidade, bairro, rua; e as relações que aí se desenvolvem). Quanto mais lugares/objetos, mais “espaçamentos” vão sendo criados por suas relações.

Canton (2014) afirma que os termos *espaço* e *lugar* não têm o mesmo significado. Ela, citando Anthony Giddens, estabelece uma diferenciação conceitual entre eles, onde cada um designa uma relação singular com as circunstâncias e os objetos. Para o sociólogo britânico, a palavra espaço é utilizada genericamente, enquanto lugar se refere a uma noção específica do espaço: trata-se de um espaço particular, familiar, responsável pela construção de nossas raízes e nossas referências de mundo.

Nesse momento histórico da chamada globalização ou mundialização, deslocamentos constantes nos fazem sentir que o lugar de pertencimento, de aconchego - a *Pasárgada* - é constantemente substituído por uma necessidade de nos adaptar aos impactos da vida contemporânea e tecnológica. Lugares fixos, conhecidos ou confortáveis, são trocados por não lugares, lugares de passagem, lugares virtuais, lugares que nos impõem outros tipos de trocas. (CANTON, 2014, p. 58).

O que se busca, portanto, em *Paralelas Cruzadas*, é um diálogo poético entre esses lugares habitados, ressignificados, e os performers. Espaços que ultrapassam os limites do ambiente físico, para alcançar os lugares habitados e interconectados virtualmente em rede.

O intuito é criar uma experiência poética que explore as camadas de realidade entre o virtual e real (realidade mista), onde o público possa visualizar o trabalho por meio da leitura de QR Codes sobrepostos em retratos dos "performers anônimos".

Para BAUMAN (2001), o ilimitado das sensações possíveis ocupa o lugar que era ocupado nos sonhos pela duração infinita. A instantaneidade (anulação da resistência do espaço e liquefação da materialidade dos objetos) faz com que cada momento pareça ter capacidade infinita. Isso significa que o instante, por mais breve e efêmero que pareça, carrega potencialmente encontros sem limites temporais ou espaciais.

Paralelas Cruzadas se move em um espaço híbrido quando coloca em diálogo não só diferentes linguagens artísticas – arte móvel (arte produzida a partir de dispositivos tecnológicos portáteis e com possibilidade de conexão em rede), artes visuais, performance e realidades mistas -, mas cria pontos de intersecção com diferentes culturas, por meio de criação imersiva nas residências artísticas em Buenos Aires e Medellín e da realização do trabalho também no Brasil.

Laurentiz (2004, p.3), sobre o conceito de hibridismo na imagem, comenta:

Hibridismo é uma expressão que passou a ser muito utilizada a partir da exposição *Passages de l'Image*, organizada em Paris, em 1990, por Raymond Bellour. As imagens híbridas são mesclas de diferentes modos de representação, parte é fotografia ou cinema, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto, parte é modelo gerado em computador, parte está sendo apresentada em um monitor, parte em projeções no espaço... E nestas 'passagens' instaura-se uma outra relação espaço/temporal, que não aquela 'presentificada' pela materialidade em si daquelas imagens.

Os retratos dos anônimos permitem a visualização das *videoperformances*. Isso é possível quando o público mira o seu celular ou tablet, com um aplicativo de leitura de código QR⁵⁴ instalado, na imagem sobreposta ao rosto dos performers. Cria-se, assim, uma sobreposição de realidades, uma física, material e outra virtual, que transitam pelo fluxo de rede digital, compondo uma rede não hierárquica rizomática. O termo rizoma se refere a

⁵⁴ *Código QR* (sigla do inglês *Quick Response*) é um código de barras bidimensional que pode ser facilmente escaneado usando-se a maioria dos telefones celulares equipados com câmera. Esse código é convertido em texto (interativo), um endereço URI, um número de telefone, uma localização georreferenciada, um e-mail, um contato ou um SMS. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_QR. Acesso em: 03 maio 2016.

Deleuze (1994), uma metáfora da natureza massivamente interconectada de informações da ciberurbe.

Em 'Rhizome to tree', Gilles Deleuze escreve sobre o achatamento do rizoma com uma metáfora da natureza massivamente interconectada da informação na era da internet ... Uma expansão no tempo do rizoma de Deleuze pode cumprir o papel de atribuir maior 'peso' ao nós e caminhos na rede rizomática, com uma metáfora para áreas da rede em que se experimenta maior acúmulo de 'história' e quantidade de tráfego. Imagino esse conjunto de nós em que as pessoas deixam algum artefato quando visitam, e esses rastros as conectam. (DELEUZE, 1995, p.10).

Os corpos de *Paralelas Cruzadas* encontram, na deriva em lugares ressignificados, novas possibilidades de encontros instantâneos, em uma construção imagética que se conecta com palavras, fluxos visíveis e invisíveis que ocupam o vazio. O preenchimento da solidão ocorre no infinito, espaço imensurável e sem fronteiras demarcadas, onde habitam os desejos.

3.2 |||||

||||| **CORPO IN (VISÍVEL)**

Selecionado no Edital *Dança em Site Specific*, do Centro Cultural São Paulo - CCSP / 2015

Curadoria: Andrea Thomioka

Criação: Cássia Aranha e Danilo Patzdorf

Ficha técnica:

Bailarino: Danilo Patzdorf

Artista Visual: Cássia Aranha

Consultor para acrobacia aérea: Ricardo Rodrigues

Figurista: Rafael Caetano

Corpo In (Visível), que conecta dança e arte móvel, surgiu do desejo de desenvolver uma obra *site-specific* que promovesse um diálogo poético não só com a arquitetura, mas também com os corpos "visíveis" e "in (visíveis)" que circulam no Centro Cultural São Paulo. Inaugurado em 1982, a partir da necessidade de uma extensão da Biblioteca Mário de Andrade, transformou-se em um dos primeiros espaços culturais multidisciplinares do país.⁵⁵

Entende-se como o invisível o fluxo de informações que circula no ambiente digital e que, no CCSP, é potencializado pelo acesso gratuito à rede *wi-fi*. Está atrelado, também, ao conceito de cibercidade, já abordado no capítulo anterior. Cabe lembrar, no entanto, que segundo Lemos ⁵⁶ o ciberespaço pode proporcionar uma das características mais fundamentais de vida de uma cidade, a saber, a possibilidade de anulação das distâncias entre os ocupantes, mesmo que seja a anulação da distância simbólica, pela comunicação sob forma digital. Essa in (visibilidade) conecta-se ao virtual, que em essência não se opõe ao real. Levy (2005, p.15):

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termo rigorosamente filosófico, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes.

⁵⁵ Centro Cultural São Paulo - CCSP. Disponível em http://www.centrocultural.sp.gov.br/CCSP_O_que_e_o_Centro_Cultural_Sao_Paulo.html Acesso em: 21 maio 2016

⁵⁶ LEMOS, André. *Cibercidades*. Disponível em <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/ICIEPA/UNPAN005410.pdf>. Acesso em: 21 maio 2016

Dessa forma, o *Corpo In (Visível)* não propõe criar um antagonismo entre o ambiente físico e o virtual (invisível), e sim mesclar essas camadas, proporcionando uma realidade mista, já citada e conceituada na subseção *Poética aumentada da realidade*.

A invisibilidade, aqui atrelada ao conceito de computação ubíqua, onipresente, também pode ser pensada em outros níveis, como o social, que se origina de um processo de exclusão social, desrespeito aos direitos humanos e à cidadania ou, também, a invisibilidade conectada a fenômenos paranormais. Ramiro (2008), por exemplo, em sua tese *O gabinê fluidificado e a fotografia dos espíritos no Brasil*, investiga um aspecto da invisibilidade associado a fenômenos paranormais, mas que se reflete, em sua pesquisa, como elemento artístico. Um dos trabalhos de Ramiro, que explora a invisibilidade poética, é *Sonâmbulo*, de 1999, e editado como livro de artista, em 2003. Nessa obra, o artista, durante uma viagem de trem entre as cidades de Düsseldorf, onde ele morava, e Colônia, realizou uma série de fotografias [ainda na fase pré-digital] de passageiros cochilando durante a viagem, e que se entregavam simultaneamente aos atos de dormir e de locomover-se:

Algo que podemos identificar como um sonambulismo sobre rodas e sobre trilhos; um estágio de vigília, tão estimado pelos surrealistas na sua busca de uma acesso mais direto às fontes do inconsciente. Um grupo de fotografias desses ‘Sonâmbulos’ foi montado na forma de um livro de artista, acompanhadas apenas pelo título e pelas informações sobre os trechos da viagem, sem qualquer outro tipo de texto que pudesse ‘explicá-las’ (ANDRADE, 2008, p. 148).

Figuras 84 e 85 - Mario Celso Ramiro Andrade.
Sonâmbulos (1999)

ANDRADE, Mario Celso Ramiro. O gabinê fluidificado e a fotografia dos espíritos no Brasil. A representação do invisível no território da arte em diálogo com a figuração de fantasmas, aparições luminosas e fenômenos paranormais. 2008. 162f. Tese (Doutorado em Artes) — Universidade de São Paulo : Escola de Comunicação e Artes. São Paulo: [S.n.], 2008. Disponível em: http://www.teses.usp.br/index.php?option=com_jumi&fileid=12&Itemid=77&lang=pt-br&pagina=105 Acesso em: 14 jun. 2016.

De alguma forma, nessa obra, Ramiro buscava fotografar mais do que corpos em estágio de dormência, mas o invisível que dominava o inconsciente, um estágio do ser fora de vigília.

Cabe citar, também, o videoartista norte-americano Bill Viola, que mergulha na dimensão sensível do ser humano com uma aproximação espiritualista. Uma obra em destaque é *The Dreamers*⁵⁷, instalação audiovisual composta de sete telas verticais de plasma, que retratam pessoas em estado de dormência, submetidas a um estado poético do inconsciente.

⁵⁷ Disponível em: <http://www.blainsouthern.com/films/12> Acesso em: 13 jul. 2016.

Figura 86 - Bill Viola.

The dreamers. 2013

Disponível em <http://www.blainsouthern.com/exhibitions/2013/bill-viola-frustrated-actions-and-futile-gestures/images>

Acessado em 08/08/2016

Em o *Corpo In (Visível)*, do CCSP, a *in(visibilidade)* coloca-se, antes de qualquer definição, também como potencial poético e dialoga diretamente com a arte móvel e a dança de uma forma híbrida. Entende-se, aqui, a *arte móvel* como a expressão artística produzida a partir de dispositivos tecnológicos portáteis e com conexão em rede a distância (computação ubíqua, pervasiva e senciente) que possibilita esse hibridismo de linguagens poéticas.

O intuito do projeto era, portanto, desenvolver uma obra artística *site-specific* que permitisse a sobreposição de camadas da realidade física/presencial com outras do virtual.

Entre as referências, destacam-se as obras dos artistas canadenses Janet Cardiff e George Bures Miller, denominadas *Walks*, já citada na subseção *Poética Aumentada da Realidade*, em especial o trabalho *The Alter Bahnhof Video Walk*, de 26 minutos de duração, criado para ser vivenciado na velha estação de trem em, Kassel, Alemanha e que integra o *Documenta (13)*.

O projeto *Corpo In (Visível)* foi dividido em dois momentos de realização: para a realidade física/presencial, investigamos a relação abstrata existente entre esses fluxos *in (visíveis)* e os espaços da rampa da biblioteca, jardim central e *foyer* do Centro Cultural São Paulo (CCSP). O resultado dessa criação coreográfica foi apresentado, presencialmente, pelo bailarino Danilo Patzdorf; o público pôde, simultaneamente, assistir pela tela do seu celular ou tablet uma videoperformance pré-gravada e editada. Para isso, o visitante realizava a leitura de QRCodes (códigos de barras em 2D, que podem ser reconhecidos por aplicativos de dispositivos móveis, celulares ou tablets e que armazenam informações textuais ou links para determinado conteúdo) fixados próximos ao local da performance.

O público era orientado a sobrepor a videoperformance exibida em seu celular à performance física em tempo real do bailarino, criando, naquele instante, uma sobreposição de uma imagem virtual do passado sobreposta no presente, ressignificando e atualizando a dança executada presencialmente.

Figura 87 - *Making of Corpo In (Visível)* - CCSP (2015)
Acervo de Cássia Aranha

Figura 88 - *Making of*
Corpo In (Visível) -
CCSP (2015)
Acervo de Cássia
Aranha

Figura 89 - *Making of Corpo In (Visível)* - CCSP (2015)
Acervo de Cássia Aranha

Figura 90: Etapa 1 - *Corpo In (Visível)* - Biblioteca - CCSP (2015)

Acervo de Cássia Aranha
 Figura 91 - Etapa 1 - *Corpo In (Visível)* - Biblioteca - CCSP (2015)
 Acervo de Cássia Aranha

Nessa etapa, o público, ao assistir na tela do celular uma videoperformance pré-gravada e editada do bailarino, sobrepunha uma camada virtual a uma física-presencial, vivenciando uma experiência poética em realidade mista.

Figuras 92 - 93 - Etapa 1 - *Corpo In (Visível)* - Biblioteca - CCSP (2015)
 Acervo de Cássia Aranha

Figura 94 - Etapa 1 - *Corpo In (Visível)* - Foyer - CCSP (2015)
Acervo de Cássia Aranha

Figura 95 - Etapa 1 - *Corpo In (Visível)* - Foyer - CCSP (2015)
Acervo de Cássia Aranha

Figura 96 - Etapa 1 - *Corpo In (Visível)* - Jardim da Biblioteca - CCSP (2015)
Acervo de Cássia Aranha

Figura 97: Etapa 1 - *Corpo In (Visível)* - Jardim da Biblioteca - CCSP (2015)
Acervo de Cássia Aranha

Nessa etapa, o público assistia na tela do celular, simultaneamente, à *performance* presencial, uma *videoperformance* pré-gravada e editada do bailarino, vivenciado uma experiência poética em realidade mista.

Figura 98: Etapa 1 - *Corpo In (Visível)* - Jardim da Biblioteca - CCSP (2015)
Acervo de Cássia Aranha

Figura 99 - Etapa 1 - *Corpo In (Visível)* - Jardim da Biblioteca - CCSP (2015)
Acervo de Cássia Aranha

No segundo momento, foram criadas instalações interativas em cada um dos pontos citados do CCSP, suspendendo-se os figurinos utilizados durante as *performances*. Dessa forma, o público poderia assistir em seu celular ou tablet, ao decodificar QRCODES adesivados no chão, às videoperformances gravadas e editadas em cada espaço. Ao assistir aos vídeos no local da *performance*, mas tendo apenas o figurino suspenso em vez do corpo do bailarino, essa instalação remetia à ausência permanente de um corpo físico que poderia ocupar o espaço do vazio, mas que agora passa a habitar o *in (visível)*.

Figura 100 - Etapa 2 - *Corpo In (Visível)* - Biblioteca - CCSP (2015).
Mire o seu celular ou tablet a partir de um leitor de QRCode e assista à videoperformance.

Figura 101 - Etapa 2 - *Corpo In (Visível)* - Foyer - CCSP (2015).
Mire o seu celular ou tablet a partir de um leitor de QRCode e assista a videoperformance.

Figura 102: Etapa 2 - *Corpo In (Visível)* - Jardim da Biblioteca - CCSP (2015).
Mire o seu celular ou tablet a partir de um leitor de QRCode e assista a videoperformance.

Cauquelin (2006), em uma reflexão sobre a desmaterialização na arte, o intemporal, o invisível até o virtual, comenta sobre o sentido filosófico do vazio na antiguidade, especialmente nos estóicos:

O universo é uno, isto é, finito, limitado e pleno. É um corpo e nele tudo é corpo, onde circula a vida - um fluxo tenso contínuo, que irriga todas as suas partes. Nele, então, nenhum vazio que fosse capaz de interromper o fluxo impediria a tensão interna de se propagar, traria perigo à coerência do todo. Coerência, unicidade do todo; o céu e a terra, unidos pela simpatia e pela tensão (*sympnoian* e *syntonía*), não resistiriam ao corte representado pelo vazio. (CAUQUELIN, 2006, p.30).

Segundo a autora, os estóicos diziam haver diferença entre o todo e o universo, pelo fato de o todo (*to pan*) ser o infinito com o vazio, e o todo sem o vazio, o mundo (*to holon*).

O todo é chamado de *to pan*. Ele compreende tanto o corpo limitado, bem estabelecido, bem acabado do mundo quanto um espaço sem alto nem baixo, sem limites, sem orientação, que não contém nenhum corpo, um puro incorporeal: o vazio que rodeia o universo. Desse modo, *to pan* admite, ao mesmo tempo, o existente, o mundo, e o não-existente, o incorporeal, no qual se banha o corpo do mundo. Um incorporeal, o vazio, é o lado de fora do mundo. (CAUQUELIN, 2006, p.30).

A segunda etapa da obra *Corpo In (Visível)*, na forma de uma instalação, explora a corporalidade existente no invisível, no aparentemente ausente.

O *Corpo In (Visível)* não é formado de matéria orgânica e sua anatomia, os seus tecidos, seus órgãos, suas células possuem o limite do infinito. É um ser andrógino, no qual não existe estagnação, inatividade, rigidez. Os seus movimentos são constantes e, mesmo no aparente estado de repouso, dormência ou morte, ali habita a mobilidade. A corporalidade invisível do trabalho também se aproxima da ideia de um ser ciborgue. A tecnologia móvel, em especial o celular, tornou-se uma companhia quase inseparável, tornando-se quase uma extensão do corpo do usuário. Haraway e Kunzru (2000, p.36) definem o conceito do ciborgue:

O ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo.

O Centro Cultural São Paulo, com o seu fluxo constante de pessoas, corpos visíveis interconectados, "seres ciborgues", remetem a uma espacialidade tal qual a digital, promovendo o encontro e desencontro de pessoas de acordo com o cruzamento dos diferentes fluxos (informativos) e percursos (corporais). Múltiplos perfis compõem uma mesma

paisagem, grupos de k-pop, tango, danças urbanas se intercalam em experimentações coreográficas. Simultaneamente, jogadores concentram-se em partidas de xadrez, leitores se misturam aos livros na biblioteca, pessoas transitam na lanchonete, teatro, cinema, jardim suspenso em uma fusão de imagens, ritmos, sons e silêncio. O *Corpo In (Visível)*, de alguma forma, atenta-se a esses rastros invisíveis deixados por esses frequentadores, criando entre eles uma rede rizomática. O conceito de rizoma de Deleuze e Guattari, metaforicamente, é associado aos nós formados pela conexão em rede digital:

Diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços da mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não signos. O rizoma não se deixa conduzir nem ao Uno nem ao múltiplo. Ele não é o Uno que devém dois, nem mesmo que deviria diretamente três, quatro ou cinco etc. Ele não é múltiplo que deriva do Uno, nem ao qual o Uno se acrescentaria ($n + 1$). Ele não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes de direções movediças. Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual cresce e transborda. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p.43).

Para Deleuze e Guattari (2011) o rizoma constitui uma multiplicidade de nós não hierárquicos, onde cada elemento pode afetar ou incidir em qualquer outro.

Para a visualização da segunda etapa de *Corpo In (Visível)*, o público depende de uma conexão em rede, que o permite acessar a videoperformance, entendida por Sharp (1975)⁵⁸, como uma obra de *performance* ao vivo, em que um sistema de vídeo é tão integral à *performance* em si e inseparável dela. O vídeo apresentado em o *Corpo In (Visível)*, tanto na primeira como na segunda etapa do trabalho, não é um registro documental da *performance* presencial. Ele estabelece um diálogo inseparável entre o virtual e o físico, conectando-os, criando camadas de realidade, ao mesmo tempo em que se aproxima da corporalidade do invisível, habitando lugares ilusoriamente vazios.

⁵⁸ SHARP, Willoughby. *Videoperformance*. Disponível em: <http://performatus.net/videoperformance/>. Acesso em: 22 maio 2016.

3.3 |||||

||||| *CÓDIGO FACIAL*

Figura 103- Imagem ilustrativa de *Código Facial* (2015)
Acervo de Cássia Aranha

Concepção e direção: Cássia Aranha

Criação artística: Cássia Aranha e Luciana Mantovani

Ficha técnica:

Artista Visual - fotografia e realidade aumentada: Cássia Aranha

Textos ficcionais, direção cênica e figurino: Luciana Mantovani

Captação videográfica em estúdio e edição: Anderson Brostt

Maquiagem e visagismo: Fernanda Mourão

Produção: Cássia Aranha e Luciana Mantovani

Produção de estúdio: Marcos Moura e Marco Kepper

Inspirado nos livros *Multidão* e *Império*, de Michael Hardt e Antonio Negri, e na exposição *Multitudes*, realizada no SESC Pompéia (São Paulo – 2014), *Código Facial* tem

como foco principal o conceito de multidão e a construção de singularidades em um mundo globalizado.

Santiago (2014)⁵⁹ comenta que o termo "multidão" foi usado, desde o início da modernidade, por autores como Maquiavel, Hobbes e Espinosa, ora como sinônimo de “povo” ou “plebe”, ora como equivalente ao que então se nomeava “vulgar” e que se aproxima do que costumamos designar “massa” ou “populacho”.

Em seu sentido conceitual mais forte (o que aqui interessa), o termo faz sua aparição no estudo da filosofia Espinosa na que Negri publica em 1981 sob o título *A anomalia selvagem: poder e potência em Baruch de Spinoza*. A partir daí o conceito ocupa um lugar de proa em vários textos negrianos e sobretudo no longo trabalho que ele dedica ao resgate do lugar da ideia de poder constituinte de Maquiavel a Lênin (*O poder constituinte: ensaio sobre as alternativas da modernidade*, 1992), até adentrar de vez o pensamento político contemporâneo com a publicação da trilogia, preparada a quatro mãos com o norte-americano Michael Hardt, composta por *Império* (2000), *Multidão* (2005) e *Comum* (2009). (SANTIAGO, 2014. *Online*).

Segundo Michael Hardt e Antonio Negri, a multidão está engajada na produção de diferenças, invenções e modos de vida. Deve, assim, ocasionar uma explosão de singularidades.

Essas singularidades são conectadas e coordenadas de acordo com um processo constitutivo sempre reiterado e aberto. Seria um contra-senso exigir que a multidão se torne a "sociedade civil". Mas seria igualmente ridículo exigir que forme um partido ou qualquer estrutura fixa de organização. A multidão é a forma ininterrupta de relação aberta que as singularidades põem em movimento. (HARDT; NEGRI, 2006, p.99).

Santiago (2014)⁶⁰, em uma reflexão sobre o conceito de multidão de Michael Hardt e Antonio Negri, enfatiza:

Um traço característico da multidão é consistir numa multiplicidade de singularidades irreduzíveis, impossível de ser representada e portanto diversa do que se designa pelas ideias de povo (um “povo” é geralmente constituído como tal por um Estado) e de massa (ideia que implica a neutralização das diferenças, uniformização). Assim, em primeiro lugar, multidão nos dá o nome de um agente ou sujeito coletivo que pode agir em comum, unitariamente, com a simultânea manutenção de suas diferenças internas.

⁵⁹ SANTIAGO, Homero. *O que é, quem é a multidão*. Disponível em: <http://revistacult.uol.com.br/home/2014/05/o-que-e-quem-e-a-multidao/> Acesso em: 26 maio 2016.

⁶⁰ SANTIAGO, Homero. *O que é, quem é a multidão*. Disponível em: <http://revistacult.uol.com.br/home/2014/05/o-que-e-quem-e-a-multidao/> Acessado em 26 maio 2016.

O que em realidade Michael Hardt e Antonio Negri se referem é o que eles denominam um projeto de multidão, que expressa o desejo de um mundo de igualdade e liberdade, que exige uma sociedade global democrática aberta e inclusiva.

Essa multidão se vê inserida na contemporaneidade, segundo Rena (2014)⁶¹ permeada pela ideia de rede, hibridação, compartilhamento:

Produzimos conhecimento, discursos e agimos cada vez mais em rede. É impossível compreender a atualidade da política sem abarcar os processos descentralizados que ocupam partes determinantes da vida. No âmbito da produção de afetos e sentidos, camadas simbólicas contaminam outras camadas por sobreposição, e não aniquilação ou oposição; portas e entradas para biosistemas de produção estética permitem trocas complexas com outros biosistemas imateriais, e a potência diz respeito, progressivamente, a uma multiplicidade disseminada de agentes, cada vez menos apreensível de forma esquemática e muito menos dicotômica.

Rena (2014) ainda comenta que se pode pensar nessa multidão existindo quanto "corpo sem órgão", conceito abordado por Deleuze e Guattari. Quando os autores falam de um "corpo sem órgãos", fazem referência a Artaud⁶² e, nesse sentido, imagina-se o corpo como uma emaranhado de características que incluem hábitos, ações, movimentos, fisicalidade, mas também uma esfera virtual que existe em potência e se torna real a partir da interação com outros corpos sem órgãos.

Ninguém faz amor com amor sem constituir para si, sozinho, com outro ou com outros, um corpo sem órgãos. Um corpo sem órgãos não é um corpo vazio e desprovido de órgãos, mas um corpo sobre o qual o que serve de órgãos (lobos, olhos de lobos, mandíbulas de lobos?) se distribui segundo movimentos de multidões, segundo movimentos brownoides⁶³, sob forma de multiplicidades moleculares. O deserto é povoado. Ele se opõe menos aos órgãos do que a uma organização que compõe um organismo com eles. O corpo sem órgãos não é um corpo morto, mas um corpo vivo, e tão vivo e tão fervilhante que ele expulsou o organismo e sua organização. Piolhos saltam na praia do mar. As colônias da pele. O corpo pleno sem órgãos é um corpo povoado de multiplicidades. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 56).

⁶¹ RENA, Alemar. Sobre abstrações do uno e corpos informes: breves considerações sobre a multidão. 2014. Disponível em <http://www.sescsp.org.br/multitude/wp-content/uploads/2014/05/Considera%C3%A7%C3%B5es-sobre-a-Multidao23.pdf> Acessado em: 26 jun.2016.

⁶² Antoine Marie Joseph Artaud, conhecido como Antonin Artaud (Marselha, 4 de setembro de 1896 — Paris em 4 de março de 1948) foi um poeta, ator, escritor, dramaturgo, roteirista e diretor de teatro francês, de inspirações anarquistas.

⁶³ Albert Einstein criou a teoria do movimento Browniano, publicada em um artigo, em 1905. Esta se refere ao movimento aleatório de partículas microscópicas imersas em fluídos, observada pela primeira vez pelo botânico escocês Robert Brown.

Centrado no conceito de que cada um de nós, na multidão, é uma singularidade em uma mar de relações, *Código Facial* estende o conceito de multidão ao universo da virtualidade. Os códigos que determinam nossa singularidade, caracteres próprios culturais e subjetivos que designam o que somos, situam-se na dicotomia entre multiplicidade e unidade, e colocam em questionamento a própria imagem ilusória refletida em um espelho. Sufocados pela massificação da indústria e consumo culturais da sociedade capitalista pós-moderna, buscamos na multidão e na multiplicidade um caminho para reencontrarmos a nossa própria singularidade.

O que é tratado em *Código Facial* é esse olhar subjetivo que reconhece os códigos singulares de cada parte de uma multidão. No entanto, esse “reconhecer”, do latim *recognoscere* – conhecer de novo ou identificar algo que já era conhecido, desnuda uma multidão caótica, confusa, mergulhada em uma solidão agonizante, que a coloca em uma busca constante de preenchimento, de completude. Essa busca, hoje, se estende ao universo da virtualidade e da cibercultura, e esse aglomerado de singularidades passa a compor redes de relações rizomáticas intermediadas pela tecnologia. O modelo epistemológico de rizoma, também de Deleuze e Guattari, publicado inicialmente na obra *O anti-Édipo* e desenvolvido também em *Mil Platôs* (2011), se refere a uma múltipla conexão, uma rede formada por nós, semelhante, comparativamente, às raízes de algumas plantas constituídas de gemas em sua extensão e que produzem ramificações. Nesse caso, a organização de cada um dos elementos não estabelecem uma relação hierárquica, mas, ao contrário, qualquer um dos nós pode refletir em qualquer outro.

O conceito rizomático, estende-se ao universo invisível que permeia as conexões virtuais em rede, inseridas no ciberespaço. Segundo Lévy (2011) a palavra ciberespaço foi inventada, em 1984, por William Gibson em seu romance de ficção científica *Neuromancer*. No livro, esse termo designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha entre as multinacionais, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural. O ciberespaço de Gibson torna sensível a geografia móvel da informação, normalmente invisível. Lévy, a partir desse histórico, define ciberespaço:

Eu defino ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e

tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço. (LEVY, 2011. p. 94).

Essa sociedade pós-moderna tecnológica se vê inserida diretamente no ciberespaço. Facebook, Google +, Twitter, Instagram, Skype, ou, por exemplo, aplicativos específicos para relacionamento, como o Tinder e Wapa, compõem o cotidiano do mundo contemporâneo e tornam os dispositivos móveis, em especial o celular, uma companhia quase inseparável, ou uma extensão do próprio corpo.

Nesse contexto da cibercultura surge o projeto *Código Facial*, originado do primeiro estudo, *Histórias Faciais*, realizado em 2014, onde buscava-se uma forma de decodificação, não somente dessa solidão contemporânea, mas da singularidade que criamos no universo virtual. Em *Histórias Faciais*, por meio de uma busca de fotos 3x4, no Google, foi organizado um catálogo de faces, onde o anonimato dessas pessoas era mantido a partir da sobreposição de QR Codes sobre o seus rostos. Os QR Codes são códigos de barras em 2D, que podem ser reconhecidos por aplicativos de dispositivos móveis, celulares ou tablets, e que armazenam informações textuais ou links para determinado conteúdo.

Inspirado pelo documentário *Jogo de Cena*, de Eduardo Coutinho⁶⁴, foram criados perfis ficcionais que podem ser visualizados quando o público mira os códigos sobrepostos aos retratos, a partir de um leitor de QRCode instalado em celulares ou tablets.

⁶⁴ *Jogo de Cena* é um filme documentário brasileiro, lançado em 2007 e dirigido por Eduardo Coutinho. Atendendo a um anúncio de jornal, oitenta e três mulheres, interessadas em participar do documentário, contaram suas histórias de vida em um estúdio. Coutinho convida as personagens a compartilharem suas alegrias e tristezas, convidando para bem perto as experiências mais marcantes. Em junho de 2006, vinte e três delas foram selecionadas e filmadas no Teatro Glauce Rocha. Em setembro do mesmo ano, atrizes interpretaram, a seu modo, as histórias contadas pelas personagens escolhidas. O longa mistura realidade e dramaturgia, em que os personagens reais falam da sua própria vida, depois essas personagens se tornam modelos a desafiar atrizes e por fim, as atrizes interpretam as personagens. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_de_Cena> Acesso em: 27 jun. 2016.

Figura 104 - *Histórias Faciais*. Estudo para *Código Facial*. (2014)
Acervo de Cássia Aranha

A partir desse primeiro estudo, surge o projeto *Código Facial*, selecionado no Edital ProAC Nº 40/2015, Concurso de Apoio a projetos de Artes Integradas no Estado de São Paulo, realização do Governo do Estado de São Paulo - Secretaria de Cultura, que objetiva criar uma obra de arte híbrida que conecta arte móvel, artes visuais, realidade mista, criação de textos ficcionais e *performance* virtual. Estabelece um diálogo com o espaço de três praças digitais ⁶⁵ da cidade de São Paulo (Centro Cultural São Paulo – CCSP; Centro Cultural da Juventude – CCJ; e Centro de Convivência Educativo e Cultural de Heliópolis – CEU Heliópolis Professora Arlete Persoli) e dois espaços da cidade de Campinas (Museu da Imagem e Som de Campinas – MIS – e Paço da Prefeitura de Campinas) todos com conexão *wi-fi* gratuita. As exposições foram compartilhadas com o público, durante o segundo semestre de 2016, financiadas pela Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo e contaram com o apoio da Prefeitura Municipal de São Paulo e Prefeitura Municipal de Campinas.

Entende-se por *arte móvel* a arte produzida a partir de dispositivos tecnológicos portáteis e com possibilidade de conexão em rede, inseridos dentro do conceito de computação ubíqua, pervasiva e senciente, abordados no capítulo anterior. Além disso, busca-se explorar o universo da cultura digital, estabelecendo um diálogo com o público de cada praça a partir de uma obra *site-specific*. Cabe, no entanto, ressaltar que, segundo Bambozzi (2010), uma tradução literal como "lugar específico" é imprecisa e errônea, ao retirar o específico como "qualidade da obra" e colocá-lo em relação ao lugar físico.

Portanto, pode-se dizer que *Código Facial* se fundamenta em um lugar que transcende o espaço físico, levando em consideração o contexto específico, aproximando-se dos conceitos de heterotopia de Foucault (1986), já abordado, e de territórios informacionais de Lemos (2008), que envolve os fluxos de informações invisíveis que permeiam as redes digitais. Além disso, entende-se como específico não só os lugares, mas o próprio corpo dos frequentadores dos espaços. Se imaginarmos que o primeiro espaço habitado, a nossa primeira casa é um corpo, o útero materno, podemos entender que o próprio frequentador de cada uma das praças digitais é um lugar específico ou uma singularidade específica.

⁶⁵ Denomino *praças digitais* os cinco espaços mencionados, onde serão realizadas as exposições: CCSP - Centro Cultural São Paulo, CCJ - Centro Cultural da Juventude e CEU Heliópolis - Centro de Convivência Educativo e Cultural de Heliópolis, MIS - Museu da Imagem e Som de Campinas e Paço da Prefeitura de Campinas.

Sobre essa relação existente entre corpo e lugar, comenta Carneiro (2014) citando Harvey (2004):⁶⁶

Para Harvey (2004)⁶⁷ o espaço não se restringe à disposição de edifícios num determinado solo natural, mas engloba uma complexa relação entre ambiental e social. Uma hipótese pertinente seria compreender as relações possíveis a partir do elemento mais fundamental dessa rede, o corpo. Na sociedade pós-moderna, marcada pela fluidez e pela intensa mobilidade de informações e imagens, o corpo ainda é o elemento mediador. Para Harvey (2004), o corpo é uma pequena porção do território, que é irredutível e sobre o qual determinadas ações externas não podem controlar. O corpo representa, portanto, uma potência de transformação, pois é neste microespaço que se mediam as relações da experiência do indivíduo com o mundo.

Em *Código Facial*, levando em consideração o corpo como um lugar habitado, inicialmente, foram criados quarenta perfis fictícios (oito para cada praça digital) por meio da produção fotográfica de retratos de frequentadores selecionados de cada espaço expositivo, que se tornaram anônimos a partir da sobreposição de códigos de rastreamento para realidade aumentada sobre seus rostos. Isso foi possível com a utilização de recursos de tratamento e edição de imagens. No mesmo dia de captação dos retratos, foram realizadas entrevistas que abordavam questões ligadas a aspectos cotidianos e subjetivos desses frequentadores e que iriam, em conjunto com as imagens captadas, inspirar a criação dos perfis fictícios.

Os retratos foram adesivados em totens de 1,80 x 0,90 m e a partir do aplicativo gratuito de realidade aumentada, o Aurasma, instalado nos dispositivos tecnológicos portáteis (celulares ou tablets), o público vivenciou uma experiência performática em realidade aumentada, em uma fusão do universo virtual e material, ao mesmo tempo em que construiu imageticamente um retrato subjetivo dos frequentadores de cada praça digital.

Cabe lembrar o significado de realidade aumentada já definida por Tori (2014), no capítulo *Poética Aumentada da Realidade*.

Em *Código Facial*, diferentes linguagens artísticas se hibridizam compondo uma performance que integra camadas de realidades:

Uma nova geração de artistas está se voltando para as tecnologias digitais para transformar os fundamentos do teatro. Por meio da colaboração com tecnólogos, eles também estão remodelando a natureza da interação humana com os computadores. Trabalhando com tecnologia de ponta em “live performance”, esses artistas estão cada vez mais empregando tecnologias digitais para criar formas distintas de performances interativas, organizadas e muitas vezes profundamente

⁶⁶ SÁ, Viviane de Andrade. Construir com [CORPO]. O corpo fragmentado como dimensão do espaço. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade de São Paulo - USP. 2014. p. 64

⁶⁷ HARVEY, David. Espaços de esperança. São Paulo: Loyola, 2004

subjetivas. Embora os exemplos iniciais sejam diversos em seus detalhes, eles compartilham importantes características subjacentes, na medida em que estabelecem relações entre múltiplos espaços físicos e virtuais; utilizam trabalho em rede para criar um "palco" global; integram “live performance” de atores e públicos aos meios digitais e aos tipos de lógica dos jogos de computador; e estabelecem ricas estruturas temporais em que a experiência artística está interligada às atividades cotidianas. Nos referimos a essas experiências como performances de realidade mista, um termo que busca expressar tanto a mistura delas com o real e o virtual, bem como a sua combinação entre “live performance” e interatividade. (BENFORD; GIANNACHI, 2011).

Em *Código Facial*, os perfis ficcionais criados e interpretados por Luciana Mantovani, são acessados a partir da sobreposição de camadas do ambiente matérico com o ambiente virtual, e os frequentadores das praças passam a compor imagetivamente essa performance em realidade mista.

Figura 105 - *Imagens ilustrativas de Código Facial*. (2016)
Acervo de Cássia Aranha

Figura 106 - Registro do processo criativo e exposições

<http://codigofacial.wixsite.com/codigofacial>

Destaco, também, algumas referências artísticas importantes para o desenvolvimento do projeto. Uma delas é a série de ensaios fotográficos denominados *Autorretrato coletivo* (1987), de Nardo Germano (2007) que, segundo o artista, são compostos por autorretratos Fotomática e colagens com manchetes de jornal, questionando a construção de identidade coletiva marcada por estigmas sociais.

Estratégias de participação e interatividade propõem o dialogismo e a polifonia numa abertura poética à alteridade, incluindo o público na obra através de relações especulares, contribuições heteróclitas (textos, desenhos e símbolos), manipulação digital e autorretratos parciais do rosto, de modo a superar o discurso monológico dos processos de identificação social sobre a consciência de si mesmo. Transitando entre o indivíduo e o coletivo, organiza-se artisticamente um repositório utópico para a [des]construção identitária no encontro de signos de identidades plurais. (Nardo Germano Website).

Figura 107 - Nardo Germano.
Autorretrato coletivo (1987)
 Disponível em http://www.nardogermano.com/home_site_ng.swf
 Acessado em 08/08/2016

Outra referência é Zach Blas, artista e escritor que desenvolve obras com caráter político em defesa de minorias marginalizadas da sociedade. Atualmente, é professor no Department of Visual Cultures at Goldsmiths, University of London. Uma de suas obras, *Facial Weaponization Suite* (2011-14), consiste em máscaras coletivas que não podem ser detectados como rostos humanos por software de reconhecimento facial biométrico. Durante workshops são modeladas máscaras amorfas a partir dos dados faciais dos participantes, utilizadas, posteriormente, em intervenções públicas e performances.

Uma máscara, a Fag Face Mask, gerada a partir dos dados biométricos faciais de muitos rostos de homens *queer*, é uma resposta a estudos científicos que tentam determinar a orientação sexual por meio de técnicas simples de reconhecimento facial. Outra máscara explora uma concepção tripartida da identificação racial negra: a incapacidade das tecnologias biométricas de detectar a pele escura enquanto algo racista, favorecendo o negro na militância estética, e o negro como aquilo que ofusca a captura da informação. Uma terceira máscara envolve as relações do feminismo com a ocultação e a imperceptibilidade, tomando a legislação do véu em França como um local perturbador que opressivamente força a visibilidade. Uma quarta máscara aborda a implantação da biometria como uma tecnologia de segurança na fronteira do México com os EUA e a violência nacionalista que ela instiga.⁶⁸

⁶⁸ Disponível em <http://www.zachblas.info/works/facial-weaponization-suite/> Acessado em 14/11/2016

Figura 108 - Zach Blas.
Facial Weaponization Suite. Nova Iorque (2013)
Disponível em <http://www.zachblas.info/works/facial-weaponization-suite/>
Acessado em 08/08/2016

Essas máscaras, segundo o artista, se conectam a movimentos sociais e buscam uma forma de transformação coletiva que recusa as formas dominantes de representação política.

Botti (2005) comenta que o autorretrato consiste em uma imagem de si feita por si mesmo, uma forma de representação na qual o retratado é quem se retrata, um registro onde o modelo é o próprio artista.

Desde a baixa Idade Média, já havia alguns artistas que incluíam suas próprias imagens em manuscritos ou cenas religiosas, no entanto, o autorretrato se elabora enquanto prática sistematizada no Renascimento — aproximadamente do século XV ao XVII —, quando a pintura laicizou-se e o ser humano se tornou o foco das preocupações sociais. Nesta época, os artistas eram contratados para retratar pessoas notáveis e ilustres, enquanto forma de distinção social e preservação da memória, na consciência do indivíduo como um ser finito e confinado ao desaparecimento. Ao surgir enquanto subgênero independente do retrato, o estabelecimento do autorretrato confere ao artista certo status: mais do que um artesão, ele passou a ser considerado alguém que valia a pena ser representado, afirmando socialmente sua importância através da autorrepresentação. (BOTTI, 2005, p.21).

Nesse sentido, destaca-se a artista Lourdes Colombo, que inicia, em 1997, uma série de autorretratos. Ela realiza ações performáticas em um quarto, sozinha, programando a câmera fotográfica para disparar automaticamente em curtos intervalos de tempo.

Através de seus autorretratos fotográficos, Lourdes Colombo pode ver-se e deixar-se ver pelo outro, mostrando o que não pode ver sem artifícios: seu próprio rosto. No entanto sua identidade permanece ainda invisível. Na série *Máscaras* (1999), composta por seis imagens, a artista utiliza o material batom para perverter o uso tradicional da maquiagem: ao invés de delinear os lábios, o batom vai ocupando gradativamente todo o rosto da artista. Será através do uso exagerado dessa massa cor-de-rosa, que a maquiagem irá transcender do visível ao hiper-visível, transformando-se literalmente em uma máscara que, ao invés de realçar, esconderá e dissimulará o rosto. (BOTTI, 2005, p.82).

Figura 109 e 110 - Lourdes Colombo. *Máscaras* (1999)

BOTTI, Mariana Meloni Vieira. **Espelho, espelho meu?** Autorretratos fotográficos de artistas brasileiras na contemporaneidade. 2005. 170f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) — Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) : Instituto de Artes. Campinas (SP): [S.n.], 2005. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000385496&fd=y>. Acesso em: 10 jun. 2016.

Destaco também o trabalho da artista Mariana Meloni, *Florestas* (2013), série de fotocolagens que aborda, de maneira irônica, a questão ambiental dentro do universo

coorporativo, ao substituir o corpo de seres humanos – em especial os executivos donos de grandes empresas capitalistas – por imagens orgânicas de árvores e folhagens.⁶⁹

Figura 111 - *Mariana Meloni*.
Fotomontagem integrante da série *Florestas* (2013)
Disponível em <http://marianaxmeloni.tumblr.com/>
Acessado em 08/08/2016

Código Facial pode ser denominado um autorretrato anônimo. A partir do momento em que os frequentadores de cada praça digital permitem a captação do retrato, mesmo que na forma de um anônimo fictício, eles confiam ao meu olhar a sua autorrepresentação.

O autorretrato não é apenas uma manifestação narcisa do artista. É, sobretudo, uma interpretação de si mesmo, endereçando-se aos sentimentos mais profundos, subconscientes, revelando os aspectos mais subjetivos de nossa experiência de vida, do nosso cotidiano. Para se autorretratar, o artista não deve se restringir a uma imagem espelho. Ele necessita atentar-se para a imagem refletida no lago, aquela que o endereçará a sua complexidade, a profundidade, um campo aberto para aproximar-se de uma imagem singular e imortal. *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde (1998), pode ser, por exemplo, uma alusão a essa imortalidade.

⁶⁹ Disponível em: <http://marianaxmeloni.tumblr.com/> Acesso em: 13 jun. 2016.

Os aplicativos de rede social agregam, na contemporaneidade, um subgênero do autorretrato, o *selfie*. Cabe citar o trabalho desenvolvido pelo laboratório de pesquisa coordenado por Lev Manovich que utiliza métodos computacionais para visualizar e analisar um grande número de fotos (cerca de 2.3 milhões de fotos) do Instagram, de usuários de todas as regiões do mundo. Uma das pesquisas *Selfiecity*⁷⁰, desenvolvida por um grupo de teóricos, historiadores de arte, cientistas, artistas visuais e programadores, liderados por Manovich e Moritz Stefaner, analisa esses *selfies* e percebe uma convergência entre padrões de autorrepresentação fotográfica no Instagram (cores, filtros, poses), independentes de localidade no mundo. Manovich comenta que a pequena história dos *selfies* no Instagram se inicia, em janeiro de 2011, quando o aplicativo tornou possível a inserção de *hashtags*.⁷¹ Jennifer Lee, de Oakland, é considerada a primeira usuária do Instagram a utilizar a tag autorretrato como *selfie*. Em novembro de 2013, o dicionário Oxford anuncia a palavra *selfie* como o "termo internacional do ano". De acordo com o dicionário, *selfie* é um autorretrato, tipicamente realizado por *smartphone* ou *webcam* e postado na internet e nas redes sociais. Manovich, no entanto, comenta a complexidade de entendimento desse subgênero do autorretrato:

Em nosso projeto queríamos mostrar que nenhuma interpretação única do fenômeno *selfie* está correta em si mesma. Em vez disso, queríamos revelar algumas das complexidades inerentes ao entendimento do *selfie* - tanto enquanto um produto do avanço da tecnologia da imagem digital e do seu compartilhamento on-line, assim como um fenômeno social que pode servir a muitas funções (auto-expressão individual, comunicação, etc.). Analisando uma grande amostra de *selfies* feitos em locais geográficos específicos durante o mesmo período de tempo, argumentamos que é possível ver além das agendas individuais e excentricidades (como os *selfies* de celebridades famosas) e, em vez disso, observar padrões mais amplos que algumas vezes contradizem pressupostos comuns.⁷²

Código Facial faz uma referência poética metafórica à autorrepresentação de uma multidão virtual em rede que, em essência, representa singularidades em um mar de relações.

⁷⁰ TIFENTALE, Alise. MANOVICH. Lev. *Selfiecity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media*. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/selfiecity-exploring> Acessado em 28/05/2016

⁷¹ Tags são palavras-chave (relevantes) ou termos associados a uma informação, tópico ou discussão que se deseja indexar de forma explícita no aplicativo Twitter e também adicionado ao Facebook, Google+ e ou Instagram. Os Hashtags são compostos pela palavra-chave do assunto antecedida pelo símbolo (#). As *hashtags* viram hiperlinks dentro da rede, indexáveis pelos mecanismos de busca. Sendo assim, outros usuários podem clicar nas hashtags ou buscá-las em mecanismos como o Google, para ter acesso a todos que participaram da discussão. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hashtag> Acessado em 28/05/2016

⁷² TIFENTALE, Alise; MANOVICH. Lev. *Selfiecity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media*. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/selfiecity-exploring> Acesso em: 28 maio 2016.

//////////////////////////////////// **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A pesquisa teórico-prática ora apresentada utilizou como metodologia a retomada de temas relacionados à mobilidade associada à criação poética para, simultaneamente, mergulhar em práticas-artísticas a partir de dispositivos tecnológicos portáteis e com conexão em rede a distância, inseridos, portanto, no universo da cibercultura.

O objetivo geral engloba além da experiência poética em arte móvel, uma conexão latino-americana, concretizada a partir das residências artísticas realizadas em *La Paternal Espacio Proyecto* (Buenos Aires, Argentina), *Fundación Casa Tres Patios* (Medellín, Colômbia) e também São Paulo, Brasil resultando na obra *Paralelas Cruzadas*.

No entanto, durante o percurso investigativo, a participação no grupo de pesquisa *Realidades: das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos* e a investigação sobre a produção latino-americana presente no Festival ARTE.MOV, instigaram a criação poética.

O título da dissertação – *Paralelas Cruzadas: propostas poéticas em arte móvel* – foi escolhido, nesse contexto, não só como referência à prática desenvolvida durante residência artística, mas à interseção existente entre as demais criações: *Corpo In (Visível)* e *Código Facial*. As três propostas, que foram desenvolvidas paralelamente, possuem em comum a inquietação com mergulhar no universo poético da arte móvel interligada à realidade mista. Em essência, os corpos que transitam entre os trabalhos ultrapassam os limites do lugar físico, para ocupar o território do invisível que permeia as redes digitais. O resultado é apresentado, não apenas a partir da relação com o dispositivo tecnológico, mas com a sobreposição de camadas da realidade física à virtual.

Cabe ressaltar a importância da conexão existente entre as heterotopias de Foucault (1986), que inspirou, inclusive, o conceito de territórios informacionais de Lemos (2011) e o desenvolvimento das três práticas artísticas. Ela cria, também, durante o processo da pesquisa, uma inquietação com a exploração poética de múltiplos espaços que se sobrepõem não de forma hierárquica e sim utópica. Pode-se citar aqui, comparativamente, a heterotopia do espelho.

O espelho é, afinal de contas, uma utopia, uma vez que é um lugar sem lugar algum. No espelho, vejo-me ali onde não estou, num espaço irreal, virtual, que está aberto do lado de lá da superfície; estou além, ali onde não estou, sou uma sombra que me dá visibilidade de mim mesmo, que me permite ver-me ali onde sou ausente. Assim é a utopia do espelho. Mas é também uma heterotopia, uma vez que o espelho existe na realidade, e exerce um tipo de contra-acção à posição que eu ocupo. Do sítio em que me encontro no espelho apercebo-me da ausência no sítio onde estou, uma vez que eu posso ver-me ali. A partir deste olhar dirigido a mim próprio, da base desse espaço virtual que se encontra do outro lado do espelho, eu volto a mim mesmo: dirijo o olhar a mim mesmo e começo a reconstituir-me a mim próprio ali onde estou. O espelho funciona como uma heterotopia neste momento: transforma este lugar, o que ocupo no momento em que me vejo no espelho, num espaço a um só tempo absolutamente real, associado a todo o espaço que o circunda, e absolutamente irreal, uma vez que para nos apercebermos desse espaço real, tem de se atravessar esse ponto virtual que está do lado de lá. (FOUCAULT, 1986, p.3).

Nesse sentido, as camadas que se criam em realidade mista nos três trabalhos poéticos apresentados nos remetem aos espaços utópicos, mas não irreais, que permeiam, em interseção com os territórios informacionais, os espaços físicos e os virtuais que entremeiam as redes digitais.

Em *Paralelas Cruzadas* e *Código Facial* existe um elemento comum: o retrato criado com sobreposição de gráficos codificados que camuflam os rostos. Trata-se de uma estratégia para esconder a identidade das pessoas fotografadas. A suposta ocultação da identidade problematiza o valor da vida e o modo da existência numa sociedade capitalista em que o consumo é mantido por uma máquina de produção de desejo. O ser humano é reduzido a um perfil codificado de consumo. Para que recônditos espaços foram se refugiar as singularidades?

Os três trabalhos foram desenvolvidos em *site specific* e, também, contexto específico, este último associado ao conceito já citado (LEMOS, 2011) de territórios informacionais.

A ideia de ciborgue, em *Corpo In (Visível)*, refere-se à reflexão traçada por Beiguelman (2004), segundo a qual a cultura contemporânea se vê, portanto, inserida em um contexto tecnológico nômade "ciborguizado", que transforma os dispositivos portáteis quase em uma extensão do próprio corpo.

Além disso, os três trabalhos utilizam a fusão de diferentes linguagens artísticas, em uma criação híbrida que ultrapassa os limites existentes entre elas: a arte móvel, arte locativa, *performance*, videoperformance, textos poéticos, fotografia, realidades mistas, que apesar de aparentemente em rotas paralelas desencontradas, se fundem metaforicamente no infinito.

REFERÊNCIAS |||||

ANDRADE, Mario Celso Ramiro. **O gabinê fluidificado e a fotografia dos espíritos no Brasil**. A representação do invisível no território da arte em diálogo com a figuração de fantasmas, aparições luminosas e fenômenos paranormais. 2008. 162f. Tese (Doutorado em Artes) — Universidade de São Paulo : Escola de Comunicação e Artes. São Paulo: [S.n.], 2008. Disponível em:
http://www.teses.usp.br/index.php?option=com_jumi&fileid=12&Itemid=77&lang=pt-br&pagina=105 Acesso em: 14 jun. 2016.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BACHELARD, Gaston. **O ar e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2001

BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo. (Org.). **Mediações, tecnologia e espaço público**: panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad, 2010.

BAMBOZZI, Lucas. Aproximações arriscadas entre *site-specific* e artes locativas. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo. Mediações, tecnologia e espaço público. Panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad, 2010, p.109-122.

BAMBOZZI, Lucas; LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fabio. (Org). **Comunicação e mobilidade aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BAMBOZZI, Lucas. **Microcinemas e outras possibilidades do vídeo digital**. São Paulo: Livros Digitais, 2009. Disponível em: <http://www.lucasbambozzi.net/wp-content/uploads/2009/12/microcinema-versao-foto.pdf>. Vários acessos: 1º sem 2016.

BAUDELAIRE, Charles. **Sobre a modernidade**. O pintor da vida moderna. Tradução: Suely Cassal. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**. Sobre a fragilidade dos laços humanos. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução: Plínio Augusto de Souza Dentzien.

Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BEIGUELMAN, Giselle; FERLA, Jorge La. **Nomadismo tecnológico**. São Paulo: Senac, 2011.

BEIGUELMAN, Giselle. Admirável mundo cívico. In: BRASIL, A.; IASBECK, LCD. (Org.). **Cultura em fluxo**: novas mediações em rede. Belo Horizonte: Ed. PUC-Minas, 2004, p.254-282. Disponível em:
http://www.academia.edu/3003787/Admir%C3%A1vel_mundo_c%C3%ADbrido. Acesso em: 05 abr.2016.

BEIGUELMAN, Giselle. **A arte do cibridismo**. Entrevista concedida a Thiago Carrapatoso, em 15 mar. 2010. Disponível em: <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/giselle-beiguelman/> Acesso em: 05 abr.2016

BEIGUELMAN, Giselle. **Poética**. Disponível em
<http://www.desvirtual.com/poetica/portugues/about.htm> acessada em 23/04/2016

BENFORD, Steve; GIANNACHI, Gabriella. **Performing Mixed Reality**. Cambridge (MA, USA); London (ENG):The MIT Press, 2011.

BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire – um lírico no auge do capitalismo**. Tradução: José Carlos Barbosa; Hemmerson Alves Baptista. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas, III).

BERGSON, Henri. **Duração e simultaneidade**. Tradução: Claudia Berliner. São Paulo. Martins Fontes, 2006. (Durée et simultanée. À propos de la théorie d'Einstein, 1ª ed. Francesa, 1922)

BOTTI, Mariana Meloni Vieira. **Espelho, espelho meu?** Autorretratos fotográficos de artistas brasileiras na contemporaneidade. 2005. 170f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) — Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) : Instituto de Artes. Campinas (SP): [S.n.], 2005. Disponível em:
<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000385496&fd=y>. Acesso em: 10 jun. 2016.

BUENO, Cláudio Pereira. **Campos de invisibilidade**. 2015. 176f. Tese (Doutorado em Artes)— Universidade de São Paulo : Escola de Comunicação e Artes. São Paulo: [S.n.], 2015. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-26052015-112544/pt-br.php>. Acesso em: 05 maio 2016.

BUENO, Cláudio Pereira. **Que lugar é este?** 2010. 117f. Dissertação (Mestrado em Artes) — Universidade de São Paulo : Escola de Comunicação e Artes. São Paulo: [S.n.], 2010. Disponível em <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-10112010-155909/pt-br.php>. Acesso em: 05 maio 2016.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas**. São Paulo. EDUSP. 2013

CANTON, Katia. **Espaço e lugar**. São Paulo: WMF, 2014.

CARDIFF, Janet. MILLER, George Bures. **Website dos artistas**. Disponível em: <http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/bahnhof.html> e <http://www.youtube.com/watch?v=sOkQE7m31Pw> Acesso em: 02 maio 2016

CARDIFF, Janet; MILLER, George Bures. Entrevista concedida a Peter Traub, para Networked Music Review, em 20 set. 2007. Disponível em: http://turbulence.org/networked_music_review/2007/09/20/interview-janet-cardiff-and-george-bures-miller/. Acesso em: 02 maio 2016.

CARERI, Francesco. **Walkscapes**. O caminhar como prática estética. São Paulo: G. Gili, 2013

CARVALHO, Beatriz Falleiros Rodrigues. **Caminhar na cidade**. Experiência e representação nos caminhares de Richard Long e Francis Alÿs; depoimentos de uma pesquisa poética. 2007. 250f. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) — Universidade de São Paulo : Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. São Paulo: [S.n.], 2007. Disponível em: <http://francisalys.com/dont-cross-the-bridge-before-you-get-to-the-river/> Acesso em: 01/03/2016

CAUQUELIN, Anne. **Frequentar os incorporais**. Contribuição a uma teoria da arte contemporânea. Tradução: Marcos Marcionilo. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

COUCHOT, Edmond. A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte e vida no séc XXI**. São Paulo: Unesp, 2003, p. 27-38.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**. Da fotografia à realidade virtual. Tradução: Sandra Rey. Porto Alegre: Ed.UFRGS, 2003.

DEBORD, Guy. **Teoria da Deriva**. (1958). Disponível em: <https://teoriadoespacourbano.files.wordpress.com/2013/03/guy-debord-teoria-da-deriva.pdf> Acesso em: 04 jun. 2016

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. (V. 1; v. 2). Tradução de: Ana Lúcia de Oliveira; Aurélio Guerra Neto; Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 2011.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens pós-urbanas**. O fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. Prefácio - Alberto Abruzzese. São Paulo: Anna Blume, 2009.

DOMINGUES, DIANA. **Arte e vida no século XXI**. São Paulo. Ed. Unesp, 2003.

DUBBERLY, Hugh; HAQUE, Usman; PANGARO, Paul. What is Interaction? Are There Different Types? ACM — **Interactions**. Vol. XVI, n.1, Jan./Feb. 2009 (On Modeling Forum). Disponível em: <http://www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html>. Acesso em: fev. 2011.

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural (online). São Paulo: © Itaú Cultural 2016. [ISBN: 978-85-7979-060-7]. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/> Acessos: vários, 2015-2016.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. 2.reimp. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta** – ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002. (1.ed. alemã: 1983). Coleção Conexões.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade, São Paulo: Annablume, 2008.

FON, Fabio. **Webpage**. Disponível em: <http://www.fabiofon.com> Vários acessos em: 2016.

FON, Fabio. **Web arte no Brasil**. Disponível em: <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/index.html>. Acesso em: 11 fev. 2016.

FOUCAULT, Michel [1967]. *De outros espaços*. [Traduzido por Pedro Moura a partir do inglês, com base no texto publicado em] **Diacritics**, v. 16, n.1, Primavera de 1986. Disponível em: http://historiacultural.mpbnet.com.br/pos-modernismo/Foucault-De_Outros_Espacos.pdf Acesso em: 28 jul. 2016.

FREEMAN, John Craig; MARIN, Christine. *Monumento a las Mujeres Desaparecidas*. Los Angeles (CA), 2012). Disponível em: <https://johncraigfreeman.wordpress.com/monumento-a-las-mujeres-desaparecidas/> Acesso em: 08 ago.2016.

GABRIEL, Martha. **Webpage**. Disponível em: <http://www.martha.com.br>. Vários acessos: 2016

GABRIEL, Martha. **Locative Painting**. Disponível em: <http://www.martha.com.br/locative-painting/> . Acesso em: 23 abr. 2016.

GATTARI, Félix. *As três ecologias*. Papirus. São Paulo. 2001.

GAZIRE, Nina. A psicogeografia do caminhar. **Isto É**. São Paulo, 20 jan. 2016 [edição *online*]. Artes Visuais. Disponível em: http://www.istoe.com.br/reportagens/187450_A+PSICOGEOGRAFIA+DO+CAMINHAR> Acesso em: 13mar16.

GERMANO, Nardo. **Auto-retrato coletivo**: poéticas de abertura ao espectador na [Des] construção de uma identidade coletiva. Dissertação (Mestrado em Artes Plásticas)- Universidade de São Paulo. São Paulo: [S.n.], 2007 . Disponível em <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27131/tde-14052009-155253/pt-br.php> Acesso em: 04 maio 2016.

GERMANO, Nardo. *Website do artista*. Disponível em <http://nardogermano.com/> Acesso em: 04 maio 2016

GIANNETTI, Cláudia. **Estética Digital** – Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte, MG: Ed. C/Arte, 2006.

GRAU, Oliver. Novas imagens da vida realidade virtual e arte genética. *In*: DOMIINGUES, Diana (Org.). **Arte e vida no século XXI**. São Paulo: Ed. Unesp, 2003, p.285-304.

GRAU, Oliver. **Arte virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: Ed. Unesp, 2005.

GRIFFIS, Ryan. Por uma arte contra a cartografia da vida cotidiana. *In*: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo. **Mediações, tecnologia e espaço público**. Panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad. 2010, p. 153-160.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari. **Antropologia do ciborgue**. As vertigens do pós-humano. Organização e tradução: Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2000.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. O que é a Multidão? Entrevista concedida a Nicholas Brown e Imre Szeman. **Novos Estudos CEBRAP**. São Paulo, n. 75, p. 93-108, jul 2006.

Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-33002006000200007&script=sci_arttext Acesso em: 05 maio 2016.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Multidão**. Guerra e democracia na era do Império. Rio de Janeiro: Record, 2005.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

HARVEY, David. **Espaços de esperança**. Tradução: Adail U. Sobral; Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 2004.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Tradução: Márcia de Sá Schuback. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

HEMMENT, Drew. **Locative Arts**. August 2004. Disponível em: <http://dm.ncl.ac.uk/courseblog/files/2010/02/locativearts.pdf> Acesso em: 10 abr. 2016.

HEMMENT, Drew. Apontamentos sobre a mídia locativa. BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo. **Mediações, tecnologia e espaço público**. Panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad, 2010, p. 45-50.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE 7 a 12). **Vamos conhecer o Brasil**. Migração e Deslocamento. Rio de Janeiro: IBGE, 2016. Disponível em: <http://7a12.ibge.gov.br/vamos-conhecer-o-brasil/nosso-povo/migracao-e-deslocamento.html>. Acesso em: 27 fev. 2016.

LLANOS, Fernando. *Videoman*. Disponível em: http://www.fllanos.com/videoman/revision_videoman.pdf . Acessado em: 23 abr. 2016.

LAURENTIZ, Silvia. Processos computacionais evolutivos na arte. **ARS** (São Paulo). v.1, n.2, p. 45-55, dez,2003.

LAURENTIZ, Sílvia. Imagem e (i)materialidade. *In*: Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação (COMPÓS), 13. São Bernardo do Campo. 2004. **ANAIS**. CD-ROM. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/cap/slaurentz/text/Imagem_Imaterialidade.pdf Acesso em: 01fev.2016.

LAURENTIZ, Silvia. A subjetividade em rede. *In: Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, 15. Bauru. 2006. **ANAIS**. Bauru: UNESP, 2006. V.1, p.1-9.

LAURENTIZ, Silvia. Realidade e tendências da arte contemporânea. **Revista Fonte**. Belo Horizonte, ano 3, n.4, p.39-41, 2006.

LAURENTIZ, Silvia. A poética dos recursos computacionais que simulam a vida. *In: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*, 6 [Interseções entre arte e pesquisas tecnológicas]. 2007. Goiânia. **ANAIS**. Brasília, DF: #6 *ART*, 2007, p.276-282.

LAURENTIZ, Silvia. Poesia digital: uma estreita relação entre a poética e os códigos da lógica computacional. *In: Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas (ANPAP)*, 16 [Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais]. 2007. Florianópolis. **ANAIS**. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/2007/artigos/169.pdf> Acesso em: 01 mar. 21 016

LAURENTIZ, Silvia. Emergência e Estética. *In: Emoção art.ficial 4.0: emergência*. São Paulo: Itaú Cultural, 2009. V.1, p. 162-185. [Edição Bilíngue].

LAURENTIZ, Silvia. Padrões emergentes originam padrões estético? *In: CARMELLA, Elaine (Org.). Mídias - multiplicação e convergências*. São Paulo: Senac, 2009, v.1, p. 127-136.

LAURENTIZ, Silvia (2010). Realidades Mistas: da realidade tangível à realidade ontológica. *In: Encontro da Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP)*, 19. [Entre Territórios]. 2010. Cachoeira (BA). **ANAIS**. Santa Maria (RS), 2010, p.1740-1749. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/cpa/silvia_regina_ferreira_de_laurentiz.pdf Acesso em: 10 maio 2016.

LAURENTIZ, Silvia. Sistemas autônomos, processos de interação e ações criativas. **ARS** (São Paulo), Brasil, v. 9, n. 17, p. 100-115, jan. 2011. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/3100>. Acesso em: 10 abr. 2016.

LEÃO, Lúcia. A complexidade da hipermídia. *In: _____*. **O Labirinto da hipermídia**. 3.ed. São Paulo: Iluminuras, 2005. (Cap. 2 - p. 55-77).

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LEMOS, André L. **Mídia locativa e territórios informacionais**. [Texto eletrônico]. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf> Acesso em: 10 maio 2016.

LEMOS, André. **Mídia locativa e territórios informacionais**. [Texto eletrônico]. Disponível em: http://culturaderede.pbworks.com/f/midia+locativa_andre+lemos.pdf Acesso em: 09 abr. 2016.

LEMOS, André. **Cibercidades**. [Texto eletrônico]. Disponível em: <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/ICIEPA/UNPAN005410.pdf> Acesso em: 15 maio 2016.

LEMOS, André. Cibercultura e mobilidade. A era da conexão. *In*:-Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 28. 2005. Rio de Janeiro. **ANAIS**. Rio de Janeiro: UERJ; São Paulo: Intercom, 2005. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/r1465-1.pdf> Acesso em: 09/04/2016

LEMOS, André. Celulares, funções pós-midiáticas, cidade e mobilidade. Urbe. **Revista Brasileira de Gestão Urbana** (*Brazilian Journal of Urban Management*), Curitiba, v. 2, n.2, p. 155-156, jul/dez. 2010. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/urbe?dd1=4469&dd99=view&dd98=pb> Acesso em: 06 mar. 2016.

LEMOS, André. Espaço, mídia locativa e teoria ator-rede. *Galaxia (Online)*, São Paulo, n. 25, p. 52-65, jun. 2013. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/13635/11399> Acesso em: 10 maio 2016

LEOTTE, Rosângela. **Entrevista sobre realidade aumentada** concedida ao Grupo de Pesquisa Realidades, em 17.06. 2011. São Paulo: Escola de Comunicação e Artes da USP. 2011. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/realidades/pt/entrevista-com-a-prof-dra-rosangella-leote/> Acesso em: 26 jun. 2016.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LONG, Richard. *A Line Made by Walking*. 1967. Disponível em:

<http://www.tate.org.uk/art/artworks/long-a-line-made-by-walking-ar00142/text-summary>
Acesso em: 20 mar. 2016

MCLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutemberg**: a formação do homem tipográfico. Tradução: Leônidas Gontijo de Carvalho; Anísio Teixeira. São Paulo: Edusp, 1972.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. São Paulo: Edusp, 1993.

MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A Arte no século XX**: A humanização das tecnologias. São Paulo: Ed. Unesp, 2003, p. 144-154.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, p.236-261.

MACHADO, Arlindo. O sujeito no ciberespaço. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 24. 2001. Campo Grande, MS. **ANAIS**. São Paulo: Intercom, 2001.

MACHADO, Arlindo. PRADO, Gilberto. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. Rumos Itaú Cultural Transmídia. Disponível em: https://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2003-arte-telematica_dos_intercambios_pontuais_aos.pdf Acessado em: 26 mar. 2016.

MAIA, Marcelo Reis. **Cidade Instantânea (IC)**. 2013. 296f. Tese (Doutorado em Design e Arquitetura)— Universidade de São Paulo : Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. São Paulo: [S.n.], 2013. disponível em <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-03072013-162823/pt-br.php>

MANOVICH, Lev. **Só existe o Software**. Tradução: Cícero Inácio da Silva. New York: Software Studies Initiative/CUNY, 2011. Disponível em: <http://lab.softwarestudies.com/2011/05/so-existe-o-software.html>

MANOVICH, Lev. **Data Visualisation as New Abstraction and Anti-Sublime**. N.York, 2002. Disponível em: <http://manovich.net/articles.php> e <http://manovich.net/index.php/projects/data-visualisation-as-new-abstraction-and-anti-sublime> Acesso em: 12 nov. 2015

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media Cambridge**. Cambridge (MA, USA): The MIT Press/Leonardo Books, 2001.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora SENAC, 2008.

MINGHETTI, Claudio D. *AU3 (Autopista Central). Un cambio que alteró para siempre lazos e identidades*. **La Nación**. Buenos Aires, 05 mar. 2011. Disponível em <http://www.lanacion.com.ar/1354913-au3-autopista-central> Acessada em 12/04/2016

MYADA, Paulo Kiyoshi Abreu. **Supersuperfícies: New Babylon (Constant Nieuwenhus e Internacional Situacionista) e Gli Atti Fondamentali (Superstudio, 1972-73)**. O pensamento utópico como parte da cultura arquitetônica no pós-guerra europeu. 2013. 35p. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo)–Universidade de São Paulo : Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. São Paulo: [S.n.], 2013.
Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16133/tde-05072013-114121/es.php> Acesso em: 01 fev. 2016.

MURRAY, Janet H. **Hamlet on the Holodeck**. *The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (MA – USA: The MIT Press, 2001.

NELSON, Ted. **Home Page**. Disponível em: <http://ted.hyperland.com/> Acesso em: 12 abr.2016

NELSON, Theodor. Computer Lib: You can and must understand computers now/Dream Machines: New freedoms through computer screens—a minority report (1974), Microsoft Press, rev. edition 1987: ISBN 0914845497

NELSON, Theodor. **Literary Machines: The report on, and of, Project Xanadu concerning word processing, electronic publishing, hypertext, thinkertoys, tomorrow's intellectual... including knowledge, education and freedom**. Sausalito, CA: Mindful Press, 1981. [1981 edition: ISBN 089347052X, 1988 edition: ISBN 0893470554].

NIETZSCHE, Friedrich. **A gaia ciência**. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia de Bolso, 2012.

NÖTH, Winfried. Máquinas semióticas. **Galáxia** –São Paulo, n.1, p.51-73. 2001

O'ROURKE, Karen. **Walking and Mapping**. *Artists as Cartographers*. Cambridge (MA – USA); London (ENG): The MIT Press, 2013.

ORWELL, George. **1984**. Tradução: Heloisa Jahn; Alexandre Hubner. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

OSPINA-ZAPATA, Gustavo. *En Moravia, el morro de basura hoy es el mejor jardín de la ciudad*. **El Colombiano**. Medellín (CO), 21 junho 2015. Disponível em <http://www.elcolombiano.com/antioquia/obras/en-moravia-el-morro-de-basura-hoy-es-el-mejor-jardin-de-la-ciudad-AF2171983> Acessada em: 12 abr. 2016.

PACKER, Randall; JORDAN Ken (Ed.). **Multimedia**: From Wagner to Virtual Reality [Expanded edition. Livro e website]. N. York: W.W. Norton & Co. 2002. Versão online disponível em: <http://www.w2vr.com/contents.html> (acesso em 2011). Acessos em: .nov. 2011; 11 mar.2016

PANGARO, Paul. Interação – Emergência – Autonomia. [Palestra]. In: Emoção Art.Ficial / Bienal Internacional de Arte e Tecnologia. São Paulo: Itaucultural, 2010, p. 29-45.

PARENTE, André. **Imagem-Máquina**. São Paulo: Editora 34, 2011.

PARENTE, André. Cibercidades. **Lugar Comum** [Brasil], v.1, n. 2, p.133-145. Disponível em: http://uninomade.net/wp-content/files_mf/111712120838Cybercidades%20%E2%80%93%20Andr%C3%A9%20Parente%20.pdf Acesso em: 28 jul. 2016

PEIRCE, Charles Sanders. *The collected Papers of Charles Sanders Peirce* [The electronic edition]. Utah: Folio Corporation (Vol. I-VI edited by Charles Hartshorne e Paul Weiss; vol. VII-VIII edited by Artur W. Burks), Harvard University Press, 1994

PLAZA, Júlio. **Videografia em videotexto**. São Paulo: Hucitec, 1986.

PLAZA, Júlio. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993, p. 72-88.

PLAZA, Júlio. Arte e interatividade: Autor-obra-recepção, **Revista VIS**, Brasília, v. 3, n.3, p. 29-42, 2001.

PRADO, Gilberto; LAURENTIZ, Silvia. Uma leitura poética de ambientes virtuais multiusuário. **ARS** (São Paulo), ano 2, n. 3, p. 23-32, 2004.

PRADO, Gilberto. **Arte telemática**: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. Rumos. São Paulo: Itaú Cultural Transmídia, 2009. Disponível em: https://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2003-arte_teleomatica_dos_intercambios_pontuais_aos.pdf Acesso em: 20 maio 2016.

RAMA, Ángel. **Literatura e cultura na América Latina**. São Paulo: Edusp, 2001.

RENA, Alemar. **Sobre abstrações do uno e corpos informes**. Breves considerações sobre a multidão. 2014. Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/multitude/wp-content/uploads/2014/05/Considera%C3%A7%C3%B5es-sobre-a-Multidao23.pdf> Acesso em: 20 maio 2016

RODRIGUES, Alexandre. Infinita busca pela energia infinita. Galileu [Revista digital]. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI343608-17773,00-INFINITA+BUSCA+PELA+ENERGIA+INFINITA.html> Acesso em: 5 mar. 2016

ROMERO, José Luis. **América Latina**. As cidades e as ideias. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1999.

SÁ, Viviane de Andrade. **Construir com [corpo]**. O corpo fragmentado como dimensão do espaço. 2014. 154f [e anexo]. Dissertação (Mestrado em Poéticas Visuais)— Universidade de São Paulo : Escola de Comunicação e Artes. São Paulo: [S.n.], 2014. DOI 10.11606/D.27.2014.tde-02032015-105309.

SAÇASHIMA, Rosemary Emika. **A realidade aumentada**: desafios técnicos e algumas aplicações em jogos e nas artes visuais. 2011. 90f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais)— Universidade de São Paulo : Escola de Comunicação e Artes. São Paulo: [S.n.], 2011.

SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. Pós-humano - por quê? **Revista USP**, São Paulo, n.74, p. 126-137, jun./ago. 2007. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/viewFile/13607/15425> Acesso em: 10 abr. 2016

SANTAELLA, Lúcia. A estética política das mídias locativas. **Nômadias**. Bogotá (CO), n. 28, p.128-137, abril 2008. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/noma/n28/n28a13.pdf> Acesso em: 15 jun. 2016.

SANTAELLA, Lúcia. **Circuito das Mídias na era da Mobilidade** [Palestra; 20 nov. 2008]. Belo Horizonte/MG: Casa Fiat de Cultura, 2008. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=XhRgfLuZXNY&feature=related> (acesso em 2011).

SANTAELLA, Lúcia. A aprendizagem ubíqua substitui a educação formal? **Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP**. São Paulo, v.2, n. 1, p.17-22, 2010. Disponível em:

<http://revistas.pucsp.br/index.php/ReCET/article/view/3852/2515>. Acesso em: 15 jun. 2016.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua**. Repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTIAGO, Homero. O que é, quem é a multidão. **Revista CULT**. São Paulo, ano 19, n. 189, versão digital, 2014. Disponível em: <http://revistacult.uol.com.br/home/2014/05/o-que-e-quem-e-a-multidao/> Acesso em: 15 jun. 2016

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**. Técnica e tempo. Razão e Emoção. São Paulo: EDUSP, 2001.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado, fundamentos teórico e metodológico da geografia**. São Paulo: Hucitec, 1988.

SHARP, Willoughby. **Videoperformance**. Disponível em: <http://performatus.net/videoperformance/>. Acesso em: 15 jun. 2016.

STROGATZ, Steven. **SYNC – The Emerging Science of Spontaneous Order**. Theia (NY): Hyperion Books, 2003.

TIFENTALE, Alise; MANOVICH, Lev. **Selfiecity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media**. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/selfiecity-exploring> Acesso em: 28 jul. 2016.

TIBURI, Márcia. **Filosofia prática**. Ética, vida cotidiana, vida virtual. Rio de Janeiro. Record, 2013.

TORI, Romero. **Entrevista sobre realidade aumentada** concedida ao Grupo de Pesquisa Realidades, em 21 jul. 2011. São Paulo: Escola de Comunicação e Artes da USP. 2011. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/realidades/entrevista-com-o-prof-dr-romero-tori/> Acesso em: 26 jun. 2016.

TORI, Romero et al. Augmented Reality Games. In: LEINO, O.; WIRMAN, H.; FERNANDEZ, A.. **Extending Experiences: Structure, analysis and design of computer game player experience**. Rovaniemi (FI): Lapland University Press, 2008. P. 228-246.

TORI, Romero; KIRNER, Cláudio. **Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada**. Porto Alegre: SBC, 2006, 422 p.

TORI, Romero; KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson. (Ed.). Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada. 2006. Belém. Symposium on Virtual Reality, 8. **Livro do Pré-Symposium**. Porto Alegre (RS): Editora da Sociedade Brasileira de Computação, 2006.

TRIBE, Mark; JANA, Reena. *Arte y nuevas tecnologías*. Barcelona: Taschen, 2006.

TURING, Alan. Intelligent Machinery. *In*: C. R. Evans; A. D. J. Robertson (Ed.). **Cybernetics: Key Papers**. Baltimore: University Park Press, 1968.

TURING, Alan. The Essential Turing: Seminal Writings. *In*: B. Jack Copeland (Ed.). **Computing, Logic, Philosophy, Artificial Intelligence, and Artificial Life: Plus The Secrets of Enigma**. The Oxford University Press, 2004.

VIEIRA, Jorge Albuquerque. Complexidade e Conhecimento Científico. **Oecologia Australis**, Rio de Janeiro, v. 10, n.1, 2006. Disponível em: <http://www.oecologiaaustralis.org/ojs/index.php/oa/article/viewArticle/248>. Acesso em: 28 jul. 2016.

TZARA, Tristan. Conferência sobre o Dada, 1924. *In*: CHIPPE, H. B. **Teorias da arte moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Tradução: Paulo Roberto Pires. Editora 34, 2008.

Telemig Celular ARTE.MOV - 1º Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis, Catálogo, Belo Horizonte, 2006.

Telemig Celular ARTE.MOV - 2º Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis, Catálogo, Belo Horizonte, 2007.

Vivo ARTE.MOV - 3º Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis, Catálogo, São Paulo e Belo Horizonte, 2008.

Vivo ARTE.MOV - 4º Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis, Catálogo, Belo Horizonte, Salvador, Belém e Porto Alegre, 2009.

Vivo ARTE.MOV - 5º Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis, Catálogo, Belo Horizonte, Salvador, Belém, Porto Alegre e São Paulo, 2010.

Vivo ARTE.MOV - 6º Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis, Catálogo, São Paulo, Recife, Rio de Janeiro, Goiânia e Curitiba, 2012.

WEISER, Mark. The Computer for the 21th Century. **Scientific American**. 1991. Disponível em: <https://www.ics.uci.edu/~corps/phaseii/Weiser-Computer21stCentury-SciAm.pdf> Acesso em: 28 jul. 2016.

WILDE, OSCAR. **O retrato de Dorian Gray**. Tradução: Marina Guaspari. São Paulo: Ediouro, 1998.

WILKEN, Rowan; GOGGIN, Gerard. **Locative Media**. New York; London: Routledge, 2015.