

Acessá-los num tempo futuro, adquirir esse tipo de referência, pode criar a possibilidade de novas atualizações no espaço público.

Em Valencia (Espanha), a partir de 2011 a palavra **Luce**<sup>18</sup> passou a ser encontrada em vários locais da cidade, sob variadas formas. Havia um murmurinho coletivo, ao qual pessoalmente fiz parte, que se perguntava o que seria esse(a) Luce afinal... uma pessoa, um movimento artístico, uma sigla de protesto, um novo partido político. A dúvida gerou o interesse por registrá-la e compartilhá-la via redes sociais, em busca de uma possível solução, e no *facebook* a pergunta era compartilhada com os amigos através das imagens trocadas.

Num certo momento, Luce “criou” seu próprio perfil e junto a ele a explicação ao pequeno mistério. Nessa página explica-se que Luce é a abreviação do nome do artista valenciano que começou a atuar em arte pública e define seu trabalho como *graffiti*, apesar de incorporar muitos materiais além do spray.



---

<sup>18</sup> <http://www.flickr.com/photos/21176224@N04> e <http://www.facebook.com/LUCELUCCINI?fref=ts>



Figs. 17 - Algumas aplicações de Luce em Valencia (ES); imagens do flickr da obra

Em entrevista<sup>19</sup> (2012) concedida à revista *online La Pinacoteca de Radio*, o autor explica que a origem de sua obra tem relação direta com o lugar onde foi espalhada, pois está baseada na repetição e não teria muito sentido se não fosse assim. O autor possui interesse pela exploração tipográfica e de recursos de forma para que os transeuntes o reconheçam mesmo com distintos suportes e materiais.

Para ele, a intenção é de impregnar a paisagem e não predicar seu nome pelas ruas, não pretende que as pessoas entendam como “ele” próprio aquele nome lido, mas sim o jogo de observação pelos caminhos que Luce vai formando na cidade. O autor cria em cima da efemeridade sujeita de sua obra. Perguntam-lhe por que constrói o trabalho se irão tirá-lo dali, e responde que pretende que Luce refira-se ao cotidiano dele e não busque a eternidade já que nada dura pra sempre. A obra é a representação dos percursos do próprio autor, são como rastros visuais deixados no espaço.

Campos (2009) escolhe o termo *writers* àqueles que espalham seus nomes, apelidos ou codinomes pelo espaço público. Segundo o autor: “*a cidade dos writers é uma cidade de que estes se apoderam simbolicamente, uma cidade que*

---

<sup>19</sup> Entrevista com o artista: <http://www.lapinacotecaderadio.com/2012/10/entrevista-luce.html> (último acesso jan. 2013)

*gradualmente se vai preenchendo de marcações territoriais. A inscrição de tais emblemas e composições iconográficas, ao reformular a natureza dos objectos urbanos e do seu habitat, sugere novos sentidos à paisagem habitada (Campos, 2009; 06).*



Fig. 18 - Intervenção de Luce em terreno, imagem da página do projeto

As marcas de Luce são marcas do tempo de uma cidade do hoje, com elas e seus registros realizados, ficará a memória de alguém que esteve ali, apontando a configuração atual daquele momento. Luce é a identidade de uma pessoa que convive naquele espaço, é testemunha e ator. A “rede Luce” absorvida pelas redes sociais já criou uma outra relação urbana além do concreto, nela estão inseridos a Valencia do agora vigente a partir das trocas feitas desses compartimentos da paisagem-percurso do autor.

### 3.2 \_remap

**Dead Drops**<sup>20</sup> (2010) é uma obra do artista alemão Aram Bartholl, conhecido por traduzir trabalhos relacionando as experiências *online* nos espaços públicos das cidades. Segundo o próprio autor em sua página web, *Dead Drops* é uma rede social *offline* de compartilhamento de arquivos em espaço público, através de pendrives cimentados em muros. São todos convidados a essa rede de troca de arquivos, sendo os conteúdos mais variados possíveis.



Figs 19 - Exemplo de um Dead Drops instalado sendo acessado por um usuário, imagens da página do projeto

A participação não se limita aos conteúdos dispostos nos *pendrives*, o artista estimula para que sejam instalados nas paredes de sua cidade os próprios *plugins*, a partir disso é criado um mapa colaborativo atualmente com mais de vinte países fazendo parte.

No manifesto produzido para a obra (Bartholl, 2010), o autor coloca que o *Dead Drops* é um anônimo, *offline*, *peer to peer*, compartilhamento ao vivo de arquivos no

---

<sup>20</sup> <http://deaddrops.com/> (último acesso jan. 2013)

espaço público. Qualquer um pode acessar um *Dead Drop*, assim como instalar em seu bairro/cidade. Um *Dead Drop* deve ser acessível ao público, ele no interior de um edifício ou em locais privados e fechados com acesso limitado ou temporário não é um *Dead Drop*. Não precisam estar conectados entre si e cada um é independente ao outro. Um bonito exemplo de *Dead Drop* seria um simples dispositivo de metal USB cimentado no muro, ele não precisa de cabos nem ligações *wireless*, afinal, é uma rede *offline*. Para o autor, a cidade é o único espaço público verdadeiro, e atualmente é preciso repensar a liberação de distribuição de dados, que ainda está em comando de alguns, mas que já é possível vislumbrar mudanças. Ele finaliza com o convite: “Free your data to the public domain in cement! Make your own Dead Drop now! Un-cloud your files today!!!” (Bartholl, 2010).

Vemos que existem três etapas de participação no trabalho. Primeiramente são inseridos nos muros os *pendrives* com o conteúdo já em seu HD interno. Depois o participante registra as imagens e insere no mapa colaborativo da página, marcando com um ícone o local. O acesso a esse conteúdo, porém, só pode ser feito no espaço onde foi cimentado pois não está disponível na *web*. Sendo assim, o trabalho só se completa com a integração de ambos espaços. O terceiro momento é a troca de conteúdo disponível nos *Dead Drops* espalhados pelo mundo.

O projeto cria uma passagem entre os ambientes *online* e *offline*, comunicando os dois de forma subversiva. Ao invés do espaço urbano ser “equipado” com aparelhos e sistema com conexão *wireless* para os intercâmbios serem feitos via dispositivos móveis, ele é “cimentado” com pequenos HDs, mas abertos à participação e somente existindo com ela. Os resultados das trocas de arquivos podem ser completamente inesperados, inclusive passível de distribuição de vírus, coisa que todos estamos expostos ao frequentarmos lugares públicos.

A rede é formada por esses pequenos suportes de dados de forma concreta, a informação não está nas nuvens de conexão sem fio (*bluetooth*, 3G, entre outros), mas nessa rede física. Para acessá-las é preciso “espetar” seu aparelho e compartilhar conscientemente informações não programadas, é uma passagem entre espaços, entre conteúdos, entre mundos, entre muros.

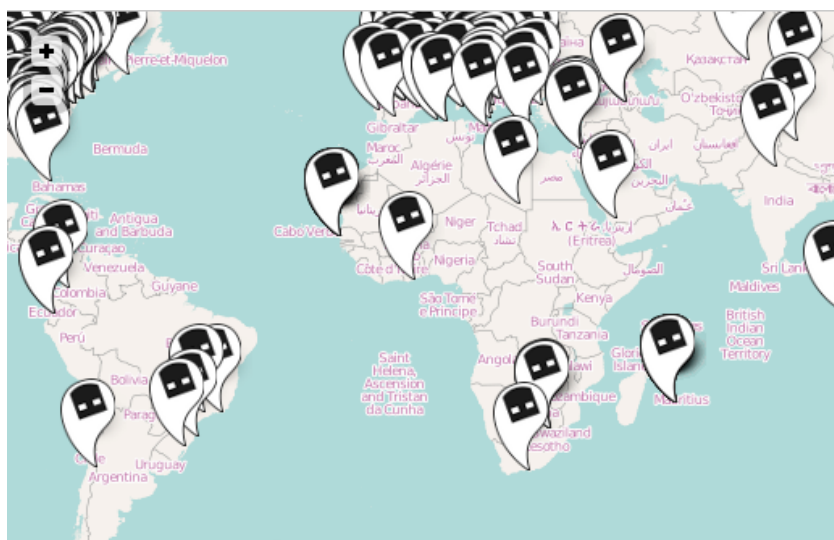


Fig. 20 - Mapa atual (jan. 2013) da obra, print screen do site do trabalho

O projeto de Bartholl constrói um mapa de dispositivos USBs com base na lógica de compartilhamento de dados online, provocando uma certa ironia em relação as tecnologias móveis conectadas via wireless e 3G. Podemos questionar a respeito de que são feitas essas redes, o que as cercam além da possibilidade tecnológica oferecidas pelas indústrias de equipamentos e softwares? Se a intenção é a de livre acesso a conteúdo, a mobilidade e a integração geográfica, também pode ser feito por esses *pendrives* já considerados tão obsoletos.

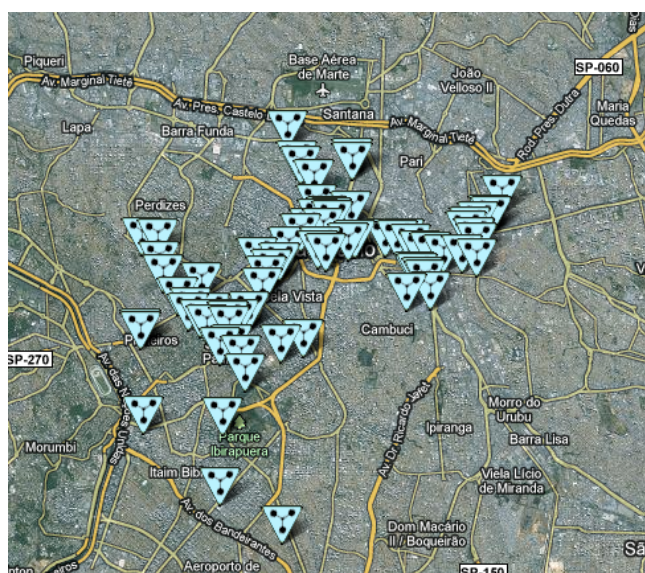
A obra do artista inglês Stanza, ***Sound Cities***<sup>21</sup>, consiste numa página web aberta à participação do público para criar um mapa sonoro coletivo das cidades do mundo. Além da variedade de sons captados e postados, também é possível baixar o conteúdo para realizar remixagens. A base de dados do trabalho é *open source*, sendo o primeiro projeto sonoro de código aberto criado, disponível desde 2.000.

Conforme descrita na página da obra, o autor abastecia o trabalho sozinho, com sons capturados durante suas viagens e reconheceu que a partir dos sons podia-se perceber a identidade de cada lugar, e ao mesmo tempo proporcionar uma distinta relação sensorial com os mesmos. A ideia de abri-lo aos usuários sendo eles os

---

<sup>21</sup> [www.soundcities.com](http://www.soundcities.com) (último acesso jan. 2013)

próprios produtores e recriadores do conteúdo, foi para proporcionar uma grande paisagem sonora do máximo de cidades possível e permitir seu uso amplificado.



Figs 21 - Mapas atuais (jan. 2013) da obra Sound Cities: geral e da cidade de São Paulo. Print screen do site do trabalho

O banco de dados de *Sound Cities* revela instantes sonoros das cidades, além oferecer a possibilidade de navegar por outros espaços com a audição desses sons, também permite fazer parte do momento específico no acontecimento dessas capturas. Dependendo do período do ano em que foi feita, ou se havia uma obra naquele momento, uma criança brincando, uma buzina ou um carro de bombeiro passando, há uma variação infinita de possibilidades e os registros os tornam únicos.

O trabalho não cria somente marcações sonoras no mapa, como eterniza esses instantes passageiros do tempo de cada lugar. As cidades do mundo estão, individualmente, em características e momentos distintos coexistindo no tempo, *Sound Cities* possibilita o contato com essas fases e com esses tempos, condensando a heterocronia e a heterotopia numa mesma plataforma.

A criação de uma paisagem sonora global e colaborativa, partindo do que é capturado e disponibilizado no mapa do trabalho, acabou sendo o elemento mais importante do trabalho. Paisagem Sonora foi um termo primeiramente usado durante um movimento encabeçado pelo compositor canadense R. Murray Schafer no início dos anos 60, com projeto intitulado *Word Sound Soundscape*, analogia à expressão *Landscape*. Segundo Schafer, a paisagem sonora seria “o ambiente sonoro; tecnicamente qualquer porção do ambiente sonoro vista como um campo de estudos” (Schaffer apud Toffolo, Oliveira e Zampronha, 2003; 03).

A paisagem sonora da obra *Sound Cities* nos leva a um nível intenso de percepção do espaço no que se refere ao contato com a memória e o imaginário íntimo. Através do som, é possível completar o espaço com imagens e lembranças, o que se escuta de um lugar dá pistas de quem o habita e como pode ser esse meio ambiente. O objetivo do projeto, segundo Stanza, é criar uma experiência em linha sonora que evoque o lugar, tanto na descrição literal como também na composição musical permitida.

Para o autor, a globalização ajuda a romper a identidade da experiência nas cidades pois passamos a encontrar coisas que parecem iguais em todo mundo. Com o projeto, por outro lado, pode-se identificar naturezas distintas entre os lugares, de sons e ruídos urbanos, de tom e linguagem. São camadas de sobreposições sonoras que juntas formam a composição do espaço, assim cada cidade possui sua própria “música”.

No Manifesto Futurista o movimento apontava o interesse pelo som e os ruídos das cidades industriais. Eles foram os primeiros a reconhecerem o som como símbolo e elemento de uma época, já que defendiam os motores dos carros, das fábricas e a velocidade, vislumbrando neles todo progresso do porvir. Assim, os



Futuristas deram luz a exploração do som com intuito artístico e tiveram como referência primeira a cidade e o campo sonoro nela produzido.

O som da cidade está em constante movimento e transformação, porém é mais difícil identificar suas variações paisagísticas, estamos familiarizados com ele mas distraídos pelo ruído constante. Montar um “roteiro” *remapeado* de sons que nos acerquem às particularidades desses lugares, permite obter uma outra perspectiva que não a narrativa visual, oferecendo a interpretação distinta e única das cidades e do conjunto entre elas.

### 3.3 \_ fluxos

**Desluz**<sup>22</sup> (2009) é uma obra criada pelo grupo Poéticas Digitais<sup>23</sup>, formado em 2002 no Departamento de Artes Plásticas da ECA/USP e coordenado por Gilberto Prado. A principal intenção do grupo é gerar um núcleo multidisciplinar, desenvolvendo projetos experimentais que reflitam sobre os impactos das novas tecnologia no campo das artes. Como participantes fazem parte professores, artistas, pesquisadores e alunos de pós-graduação que em cada projeto formam distintas composições. Para o trabalho Desluz, o grupo estava composto por Gilberto Prado, Sílvia Laurentiz, Andrei Tomaz, Rodolfo Leão, Maurício Taveira, Sérgio Bonilha, Luciana Kawassaki, Claudio Bueno, Clarissa Ribeiro, Claudia Sandoval, Tatiana Trivisani, Lucila Meireles, Agnus Valente, Nardo Germano, Daniel Ferreira e Luis Bueno Geraldo.

Sou integrante do grupo desde 2009 e Desluz foi a primeira experiência de produção artística num grupo de pesquisa, me oferecendo oportunidade de compreender a elaboração de uma obra de bastante complexidade, da ideia inicial à exposição. Além do fato de possuir muita conexão com o objeto de estudo desta pesquisa.

---

<sup>22</sup> <http://poeticasdigitais.net/projetos/desluz/index.html> Desluz foi apresentada na Galeria Espaço Piloto (2009), no #8.ARTE (2009) e na Galeria Luciana Brito (2010).

<sup>23</sup> [www.poeticasdigitais.net](http://www.poeticasdigitais.net) (último acesso jan. 2013).



Fig. 22 - Desluz em exposição na Galeria Luciana Britto, São Paulo (2010), imagem de acervo do grupo

A obra apresenta uma relação presente entre a rua e a exposição. Num espaço expositivo se instala um cubo de *Leds* transparentes (8X8X8) que emitem luz infravermelha, caixas de som que respondem simultaneamente ao fluxo de passantes que estão em um outro lugar, numa região de casas de luz vermelha (prostíbulos), são usadas como atratores de um jogo de sedução. A movimentação do fluxo dos passantes na área da luz vermelha é capturada por uma câmera localizada no alto de um edifício, registrando uma visão de topo da área, numa rede que esquadrinha um espaço e um fluxo de passantes.

As informações adquiridas alimentam simultaneamente o sistema instalado na exposição. Os fluxos captados pela câmera externa irão acendendo e apagando as luzes do cubo da exposição, gerando movimentos e fluxos luminosos. É um processo dinâmico, simultâneo e em tempo real. Enquanto isso, no espaço expositivo não se vê nem se escuta nada, mas o corpo percebe as frequências sonoras emitidas pelas caixas de som, mas de sons inaudíveis aos humanos. As lâmpadas aparentemente ficam transparentes e sem brilho.

As luzes dos *Leds* do cubo não estão no espectro visível de nossa visão e só podem ser vistas através das câmeras que conseguem capturá-los, como a de celulares. Desta forma o visitante passa a ‘enxergar’ uma nuvem de movimentações, que representam o fluxo de passantes nas áreas capturadas pela câmera remotamente e transmitidas em tempo real. O edifício onde a câmera está fixada fica na baixa Rua Augusta, tradicionalmente conhecida como a rua das casas noturna de *striptease*, de massagem e prostituição da cidade de São Paulo. Mapear esse fluxo durante o dia ou noite, é revelar através do projeto artístico uma característica comum às cidades: a busca do lazer em bordéis, sendo uma atividade licita ou não.

Segundo Prado: *“o trabalho é sobre a descoberta do invisível, dos nossos lugares provisórios, dos nossos fluxos e grades, camadas que se sobrepõem sutilmente e que nos atraem sem que as vejamos, traindo nossos sentidos ocultos e tão aparentes e trazendo à luz nossos desejos, na interminável busca de seguir as estrelas”*(Prado, 2010; 115).

Vemos que a participação neste obra é feita em dois níveis diferentes. Primeiramente o transeunte que passa não sabe que sua presença está influenciando o sistema de uma obra artística, mas seu caminhar ajuda a emitir mais ou menos intensidade às luzes infravermelhas dos *Leds*. Outro nível está na exposição, quando o público da galeria precisa se dispor a abrir sua câmera e observar essa variação luminosa. Nesse caso, a interferência na obra não existe, mas no primeiro ela é involuntária. Desluz, então, permite-nos criar uma reflexão crítica sobre participação, não promovendo reações dinâmicas evidentes e automáticas ao público-partícipe.



Figs. 23 - O cubo da obra e o resultado visual dos leds infravermelhos; imagens de acervo do grupo Poéticas Digitais

Outro trabalho realizado pelo Poéticas Digitais é **Amoreiras**<sup>24</sup> (2010). A obra consistiu em cinco pequenas amoreiras plantadas em grandes vasos, primeiramente na Avenida Paulista, na cidade de São Paulo<sup>25</sup>. No mesmo espaço, havia um microfone capturando a "poluição" e que posteriormente media as variações e discrepâncias de ruídos do local, como um sintoma dos diversos poluentes e poluidores. O nível do ruído disparava um motor com alças, que passava a balançar os galhos, como uma "prótese motorizada" (disposta ao redor do tronco de cada árvore que vibra, causando os movimentos nas folhas e nos galhos).

Neste projeto o grupo estava composto por Gilberto Prado, Agnus Valente, Andrei Tomaz, Cláudio Bueno, Daniel Ferreira, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Sérgio Bonilha, Tânia Fraga e Tatiana Trivisani.

A observação e o amadurecimento do comportamento das árvores eram possibilitados a partir de um algoritmo de aprendizado artificial. Ao longo dos dias, as árvores vibravam em diálogo com a variação dos fatores de poluição, como se a prótese ajudasse as folhas das amoreiras a eliminar toda a poeira instalada advindas da poluição. Amoreiras enfoca no olhar das possíveis reações que uma árvore poderia ter estado num ambiente que exige esforço extremo para sua sobrevivência.

---

<sup>24</sup> <http://poeticasdigitais.net/projetos/amoreiras/index.html> (último acesso jan. 2013)

<sup>25</sup> A obra foi exposta durante o Emoção Artificial 5.0 em 2010 e na III Mostra 3M de Arte Digital no Instituto Tomie Ohtake em 2012, ambos eventos na cidade de São Paulo.



Fig 24 - Amoreiras na Av. Paulista, em 2010; imagens de acervo do Poéticas Digitais

Dentro deste projeto, um desses parâmetros possíveis para a manutenção da arborização urbana seria a noção de autonomia, presente no processo de aprendizagem entre as árvores-ciborgue, de cintas postiças e motorizadas, com seus “marca-passos poéticos”. Uma proposta de aprendizagem artificial envolvendo arte, meio ambiente e novas tecnologias, numa dança de folhas e balanço de troncos, que evidencia de forma poética o balançar, às vezes (in)voluntário-maquínico, às vezes efeito do próprio vento (PRADO, 2010; 117-118).

O sentido de autonomia abordado na obra pode ser relacionado à teoria de Steve Johnson (2001) a respeito da dinâmica semelhante do sistema de aprendizagem quanto a sua auto-organização. Assim exemplifica as cidades, apontando ao que se desenvolve independentemente das leis impostas, como comportamentos coletivos gerados de maneira espontânea causado pelo fluxo e pela troca de conhecimento e informação adquiridos pelo convívio, já citados no capítulo anterior. Assim como as cidades, as Amoreiras desenvolvem o aprendizado baseado na troca de conhecimento, princípio do algoritmo inserido no sistema da obra.



Figs. 25 - Detalhes dos motores e das hastes de Amoreiras; imagens de acervo do Poéticas Digitais

Ambos trabalhos do grupo incorporam o fluxo urbano (da cidade de São Paulo) como elementos poéticos em suas propostas. Em *Desluz*, o dos transeuntes e no das Amoreiras, os ruídos; é o meio ambiente da cidade usado para a variação dos sistemas construídos aos trabalhos. Nesses dois casos havia inspiração dos fluxos frenéticos de uma grande metrópole, e a partir da sua constante variação e intensidade podia-se fruir de maneira mais intensa durante suas exposições.

Os sistemas em rede desenvolvidos para a variação de acordo com os níveis de intensidade dos fluxos, podem ser interpretados como uma metáfora do próprio comportamento das redes em cidades. O passar do pedestre, a buzina aguda de um ônibus desencadeiam alterações no sistema refletindo poeticamente no cubo de leds e nas amoreiras. São trabalhos que iluminam a estrutura das redes e das cidades em si.

Uma obra interessante que também aborda o fluxo urbano é ***Capacities***<sup>26</sup>, também realizado pelo artista Stanza, o mesmo de *Sound Cities*. Realizado em 2011, possui como título oficial: *Capacities – Life in the Emergent City*. Em seu

---

<sup>26</sup> <http://www.stanza.co.uk/capacities/index.html> (último acesso jan. 2013)

desenvolvimento, foi criado um *software* que coleta dados da web sobre posição geolocalizada, umidade, ruído, temperatura, luz, assim como variações do ambiente do espaço expositivo do trabalho. Esses dados são distribuídos por uma rede de sensores dispostos em cima de uma superfície que simula uma pequena cidade: feita de placas eletrônicas, *leds*, sons mecânicos e cabos.

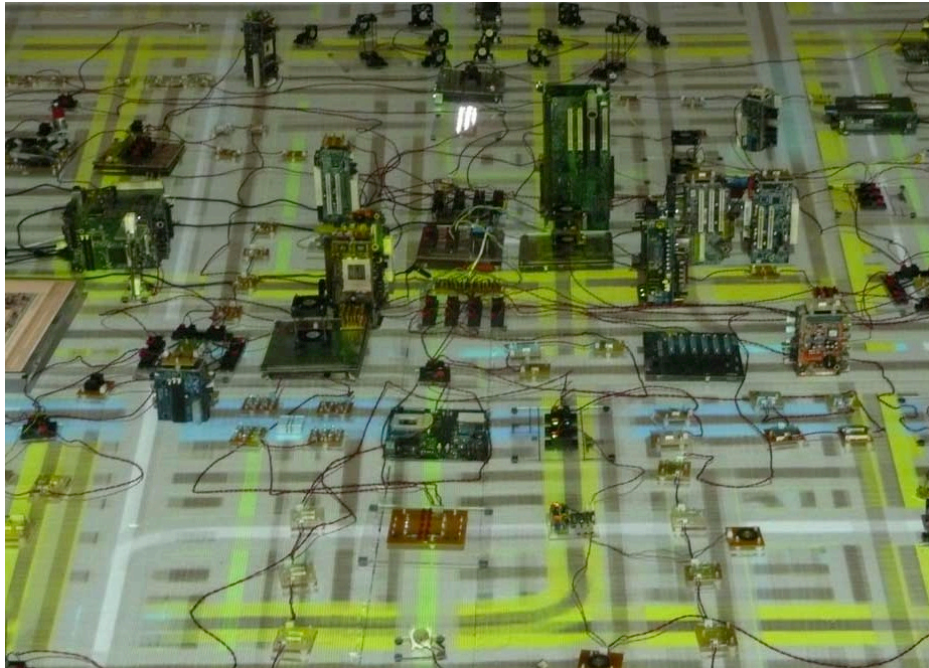


Fig. 26 - Uma das imagens feitas pelo autor da obra Capacities (2011)

De acordo com as informações bastante detalhadas disponíveis no site da obra, as mudanças do meio ambiente da cidade onde ela é exposta representam a complexidade da vida e de uma obra de arte emergente. A proposta, assim, vai mais além da interação obra-usuário, busca representar em tempo real toda transformação que está passando na cidade e sua complexidade. O que se vê é uma escultura das propriedades emergentes do entorno do espaço expositivo através da rede de sensores.

Os cabos e fios representam o mapa, como um desenho urbano. Os objetos ficam em constante movimento variando de acordo com os dados dos fluxos capturados pelo *software*: são luzes, ventiladores e motores que dão a impressão de uma pequena cidade eletrônica, porém que respeita as mudanças da cidade real. É o





A participação na obra, também nesse caso, é involuntária. Pois não há consciência do fluxo medido, é como fazer parte do sistema sem haver intenção de estar e menos ainda de alterá-lo. De toda forma, a aproximação se dá na própria compreensão da rede criada e de como representa o macro ao qual estamos todos integrados, é ver a cidade sob a perspectiva de mais uma camada.

### 3.4 \_ deslocamento

**Canal\*MOTOBOY**<sup>27</sup> é uma obra de Antoni Abad, desde 2002 online e sendo atualizada por um grupo de *motoboys* da cidade de São Paulo, munidos de um celular com câmera conectado à *web*. Com os aparelhos, mostram a cidade de São Paulo, representada por essas pessoas que publicam seus cotidianos nas ruas e intimidades familiares.

O site se parece com um diário de bordo, estendendo a experiência aos lares dos *motoboys* envolvidos. Os participantes sobem imagens, expressam opiniões, apontam às marcas em geolocalização e publicam gravações sonoras. Entre as *tags* aos quais as postagens são incluídas, estão: dia a dia, trânsito, acidente, água, igreja, família, arte na rua, eventos, manifestação, corredor, cultura, entre outras. Também há um espaço dedicado a fóruns e debates e um mapa com as marcações de cada *tag* utilizada.

Abadi, junto ao programador Eugenio Tisseli, desenvolveu uma série de trabalhos que recorrem ao telefone celular e à possibilidade de transmitir diretamente através deles informações via *internet*, pela página criada para abrigar e compartilhar experiências vividas pelos participantes.

A relevância da obra vai além da exposição em tempo real do conteúdo urbano. Os trabalhos em série criados pelos autores desembocam uma articulação singular de grupos formados por taxistas, prostitutas, ciganos, imigrantes, deficientes físicos e *motoboys*. Em geral, classes com pouca expressividade nas produções de

---

<sup>27</sup> <http://www.megafone.net/SAOPAULO/intro.php?qt=7.6> (último acesso jan. 2013).

conteúdos sócio-culturais. Ao contemplar esses grupos dando a eles a função de dividir e revelar seu cotidiano como as condições de trabalho e olhar sobre a cidade, oferecem comunicação alternativa e diferente dos meios tradicionais, aproximam pessoas distantes e criam um banco de dados da cidade sob pontos de vista (e pontos de experiências) particulares.



Figs. 28 - Imagens feitas por Cleyton, um dos usuários do Canal\*MOTBOY, disponíveis na plataforma da obra

Para cada comunidade foi criado um projeto específico em cidades diferentes e em elaboração conjunta com representantes desses grupos, *Canal\*MOTBOY* é um deles. Os grupos eram escolhidos de acordo com as características sociais particulares a cada cidade. Como exemplo: *sitio\*TAXI* foi feito na Cidade do México, *canal\*CIGANO* em Lleida (Espanha) e *canal \*CENTRAL* em São José (Costa Rica), trabalho que tratava da imigração nicaraguense. Todos os projetos propõem a essência pura da experiência cotidiana nas cidades. Informações mais detalhas podem ser encontradas na página web dos artistas: “Megafone”<sup>28</sup>.

O fluxo das informações contidas em Canal\*Motoboy é o próprio fluxo dos deslocamentos realizados na cidade, ligados pela rede de celulares dos usuários. Esses deslocamentos criam um roteiro entrecruzado de experiências pela superfície atingida via conexões web, um espaço onde o trânsito e a malha urbana são visíveis somente através dessa plataforma criada para obra.

---

<sup>28</sup> <http://www.zexe.net/> (último acesso jan. 2013).

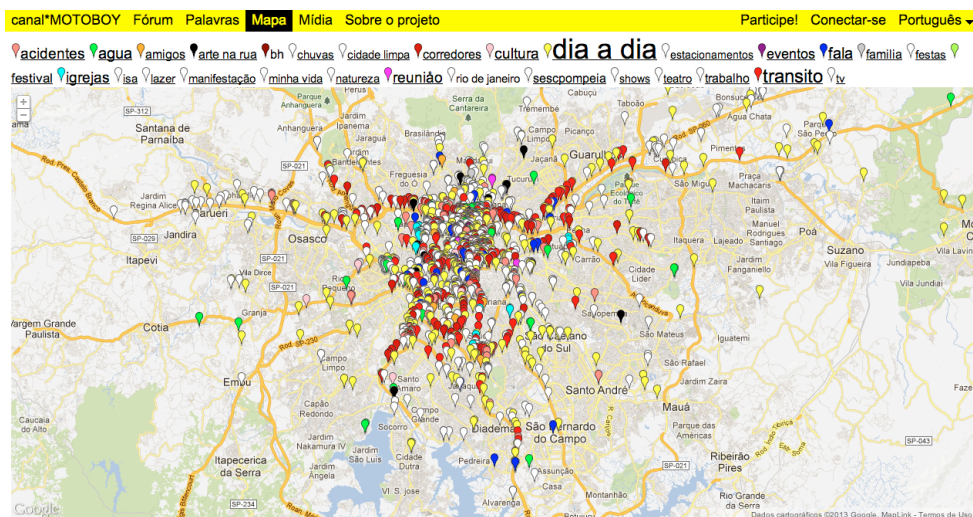


Fig 29 – Mapa atual (jan. 2013) do Canal\*MOTOBOY, print screen da página

Através dessa rede criada, o trabalho retrata uma cidade pouco conhecida por aqueles que não pertencem a esse grupo. Segundo o autor, hoje a obra já possui vida própria, foi adotada pela rede de seus participantes e é abastecida constantemente por eles, sua mediação não se faz mais necessária. O conteúdo é totalmente administrado pelos motoboys, possibilitando uma aproximação desse universo ao público em geral. Afinal, na cidade de São Paulo sempre foram vistos como estorvo, na perspectiva da guerra instaurada no tráfego intenso e caótico.

A moto, além de meio de transporte, é símbolo de rebeldia e de subversão da ordem, para os motoboys de São Paulo: *“o olhar condicionado, que é regra na sociedade desigual, é forçado a enxergar quem nunca viu: primeiro, como incômodo, depois, como estatística. Inverte-se então o dito de Marx: o motoboy é primeiro farsa para depois tornar-se tragédia. O serviço submisso vira bandido para depois morrer”* (STIEL, 2007).

Canal\*MOTOBOY surge como oportunidade de dar ao *motoboy* o controle de seu discurso, mostrando seu cotidiano através de imagens, depoimentos e marcações geolocalizadas durante seus deslocamentos. O “profissional do motofrete” pode mostrar o que vê e o que sente, tornando-se visível além da mera estatística. Isso transpõe à obra a possibilidade de dar luz ao que antes parecia invisível, papel que a arte sempre desempenhou.



Fig. 30 – Usuários-participantes do Canal\*Motoboy, imagem disponível no site da obra

A rede do Canal\*MOTBOY é a cultura do grupo, cultura advinda da realidade urbana de uma cidade que construiu a necessidade de um tempo de resposta da urgência, mas com um trânsito que bloqueia essa exigência. O deslocamento de profissionais contratados para burlar o tráfego e o que acabam percebendo da cidade com a velocidade de suas rotas (por vezes bastante alternativas), é particular e único. A obra se posiciona não na contra-mão, mas na mão-dupla ao relacionar experiências com o espaço vivido, nesse caso, de uma representação tão marcante da cidade contemporânea mediada.

Alguns projetos ligados a centros de pesquisa sobre cidades e tecnologia estão interessados em criar uma interface de visualização de dados de fluxo dos deslocamentos. No *blog* do grupo *UrbanTick*<sup>29</sup> pode-se acompanhar alguns desses trabalhos. Trata-se de formas de visualização de dados referentes a fluxos urbanos, revelando bonitos resultados.

Um exemplo é o projeto *Trains of Data*<sup>30</sup> (2012), realizado pelo *SENSEable City Lab*, do MIT. O laboratório juntou-se à SNCF, maior empresa de transportes públicos da França, para pesquisarem como as pessoas utilizam os trens rápidos no país, conhecer as rotas e os horários mais utilizados. Segundo as informações dispostas na página da obra, as redes de transporte da atualidade são densamente embaladas com sensores integrados a sistemas digitais que auxiliam as operações cotidianas. *Trains of Data* desenvolveu maneiras de observar os fluxos desse deslocamento de

---

<sup>29</sup> <http://urbantick.blogspot.com> (último acesso jan. 2103)

<sup>30</sup> <http://senseable.mit.edu/trainsofdata/> (último acesso dez. 2012)

acordo com o passar das horas, no período de uma semana. No vídeo do trabalho é possível ver o resultado atingido com os vários conjuntos gerados.

A ideia, de acordo com seus autores, é fornecer novas perspectivas da maneira como o país se move sobre trilhos, inclusive na maneira como se desencadeia um atraso em uma das estações, afetando o fluxo de um dia inteiro em várias cidades. Esses dados também estão sendo utilizados pela empresa para as medidas a serem tomadas de acordo com os danos causados por eles.

Por outro lado, esteticamente o resultado é bastante surpreendente, as interfaces foram criadas com cuidado, para obtenção de uma variação tonal e gráfica. O movimento constante do fluxo dos pontos (trens) e das linhas (trilhos) com a intensidade específica, transforma a rede numa dinâmica vibrante.

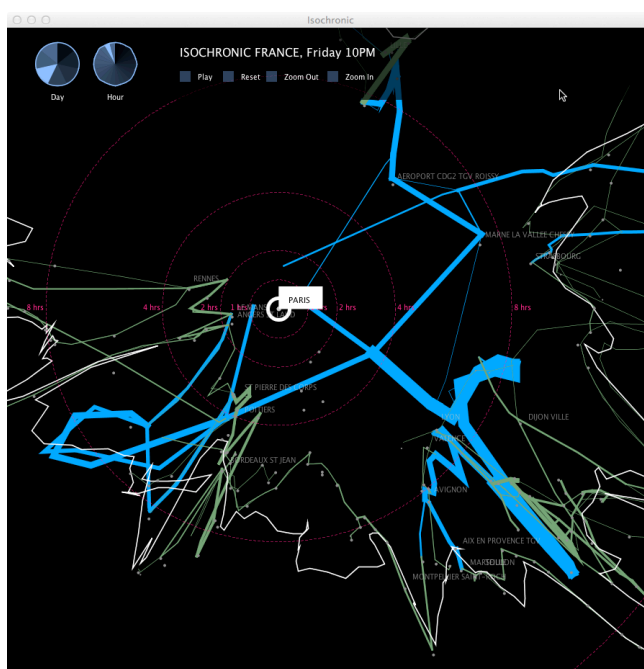
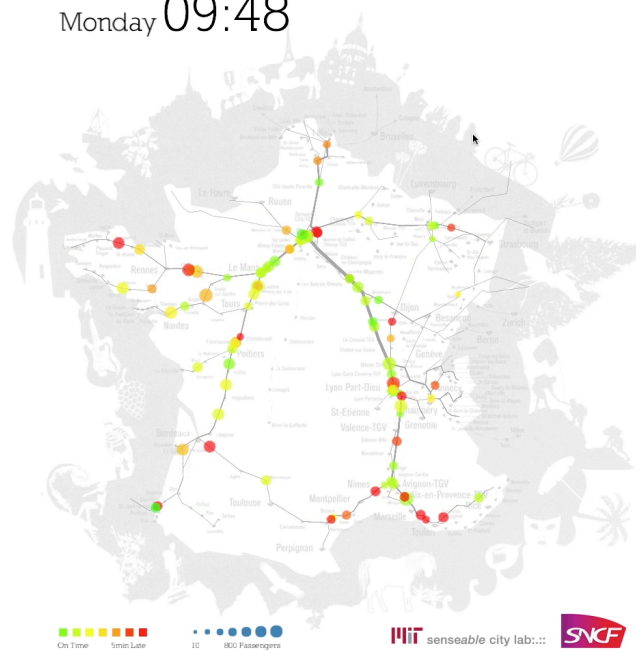


Fig. 31 - Mapa demonstrativo isomórfico da rede de trens, disponível do site

Monday 09:48



Mapa do fluxo dos trens às 9:48 de uma segunda-feira



Figs. 32 - Mapas do fluxo de trens às 19:43 de uma quarta-feira, disponíveis no site

*Trains of Data* não possui a intenção de ser um trabalho artística, porém é um exemplo interessante de visualização de fluxo de dados em rede de transporte em funcionamento constante. Pode-se reconhecer, nos gráficos, a cidade de Paris como grande nó do sistema, mediando praticamente todas as demais ligações. Também é

possível observar o insuficiente abastecimento em muitas regiões do país, mostrando que há uma grande área desprovida de linhas.

Os dados numéricos da rede pública de transporte de trens de um grande país, transformados em um gráfico dinâmico, oferecem um elemento a mais no questionamento sobre os centros urbanos e aquilo que concentra. Visualizar essas linhas e pontos num mapa é como notar um baile colorido e pulsante de redes de cidades em plena atividade.

### 3.5 \_ paisagens

Em paisagens abordaremos obras que propõe maneiras distintas de percepção do espaço enquanto experimentação poética, não necessariamente de uma paisagem reconhecível, mas de uma possível.

Uma delas é a obra de criação coletiva **Communimage**<sup>31</sup>, com iniciativa do artista suíço Johannes Gees e do coletivo espanhol Calc, e está online desde 2.000. De acordo com informações contidas na página da obra, possui como principal proposta criar um mapa através das imagens colocadas pelos usuários. É oferecido um “lote” a ser apropriado por cada um, com o tamanho de 128x128 pixels, o participante escolhe como vai preencher esses pixels se está permitido “adquirir” mais de um lote.

O mapa está em atualização contínua e é preciso escolher uma área ainda em branco, sem imagem alguma para “chamar de seu”. Após realizar um cadastro e essa escolha, chega o momento de enviar a imagem, completando com seu título, data de emissão, um elemento à qual se relaciona (fogo, ar, água ou terra), um sentimento e a intenção que há por detrás dela (unir, continuar, harmonizar, etc).

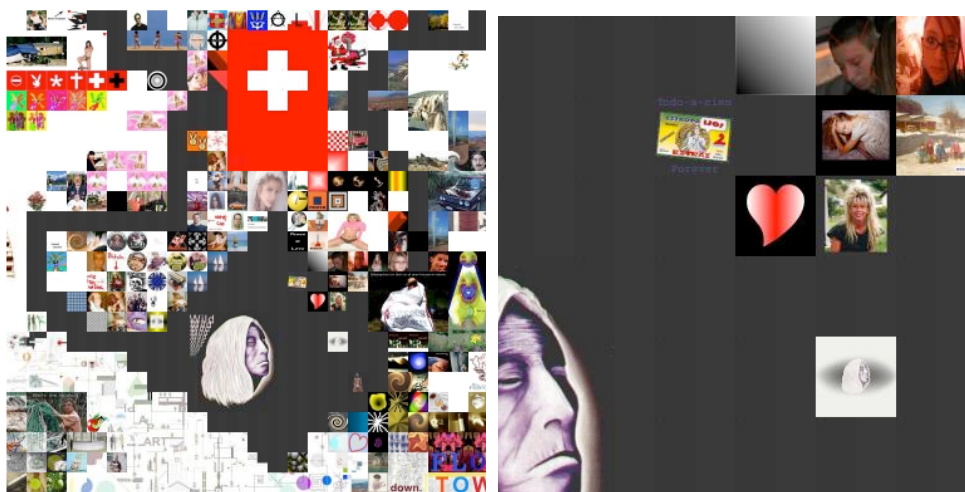
---

<sup>31</sup> [www.communimages.ch](http://www.communimages.ch) (último acesso jan. 2013)



Fig. 33 - Mapa recente (jan. 2013) de Commuimage, print screen da página web

Atualmente (janeiro de 2013) a plataforma está abastecida com 26.573 imagens, 2.320 colaboradores de 93 países, formando um conglomerado de imagens que, juntas, dão a impressão de um território habitado registrado via satélite. A página permite a visualização geral do mapa, assim com clicar em zoom até que se chegue definitivamente na medida de 128x128 pixels.



Figs. 34 - Exemplos de aproximação feitas no mapa de Commuimage



Outra ação interessante é poder enviar a um amigo, via *email*, um cartão postal da paisagem escolhida de certo território. Desse modo, a simbologia da relação afetiva com o lugar se faz presente na obra, com um diferencial da possibilidade de que nele esteja estampado sua própria contribuição na paisagem assim como seu próprio registro desse território. Seria como construir uma praça, registrá-la em planta baixa e enviar em forma de postal ao destino de quem se deseja.

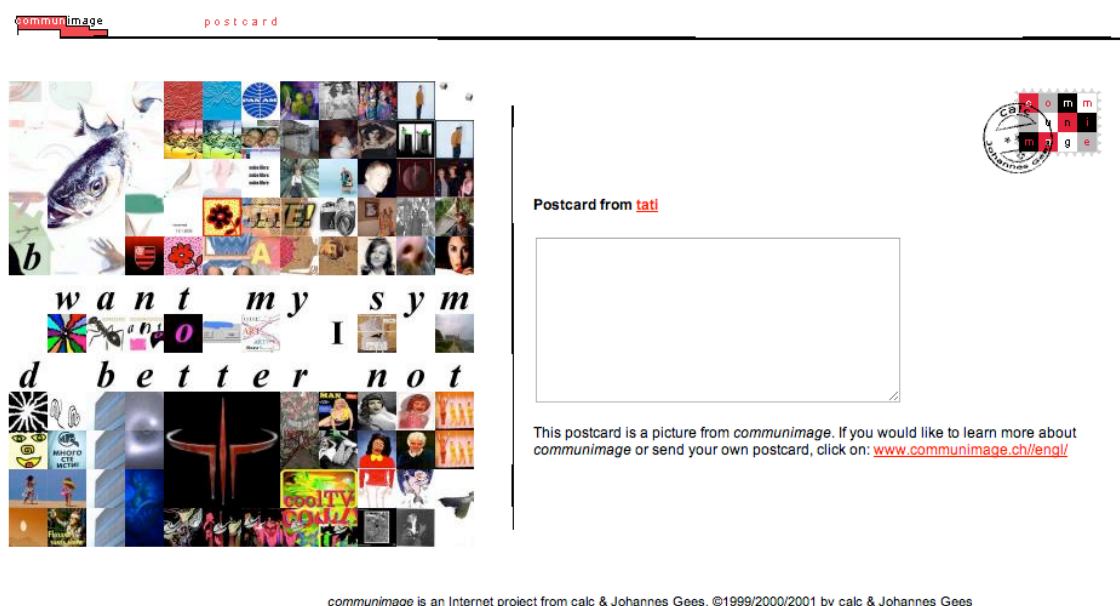


Fig. 35 - Cartão postal gerado pela obra Communimage

A obra constitui a realização de um mapa de imagens através de áreas de *pixels*, é a criação de uma configuração espacial de cidade devido ao envio de imagens pela participação em rede. Não são, necessariamente, a soma de imagens de cidades, mas juntas produzem a imagem de uma paisagem única, sob uma perspectiva plana de um mapa em constante transformação, assim como a concepção das cidades.

*Communiimages* é uma metáfora em pixels da ocupação do território, a união de variadas imagens independentes e seu conjunto resultando um mapa particular. Individualmente os “lotes” correspondem a uma imagem reconhecível, afastando-o e vendo o todo, transformam-se em pontos ocupados num deserto de matriz. Revela a semelhança que temos hoje com globo terrestre, via imagens geoespaciais. A obra

sugere a concepção de cidade global, onde várias culturas e interferências se cruzam gerando uma paisagem de múltiplas identidades.



Fig. 36 - Communiimage em exposição no MoMA de San Francisco (2009); imagem do portal Art and Electronic Media

O trabalho propõe implicitamente ao usuário uma familiaridade com a web e sua estrutura informática, não por uma exigência da participação em si, mas para a compreensão da proposta poética, dessa dualidade abordada entre os espaços da rede online e do espaço físico em si. A paisagem formada é o resultado de ambas experiências.

O projeto ***A guide to getting lost*** (2011), do designer inglês Dan Cottrell<sup>32</sup> é uma proposta bem simples de se perder na cidade. Consiste num kit com um guia (impresso em papel), uma bússola e uma lupa que não funcionam. No guia há sete rotas para “caminhadas algorítmicas” terminando sempre no ponto de partida, segundo descrição de Cottrell em entrevista<sup>33</sup> (2012) concedida ao portal *Local Travel Movement*.

---

<sup>32</sup> [www.dcottrell.com/](http://www.dcottrell.com/)

<sup>33</sup> <http://www.localtravelmovement.com/2162/going-local-with-awol-a-guide-to-getting-lost/> (último acesso jan. 2013)

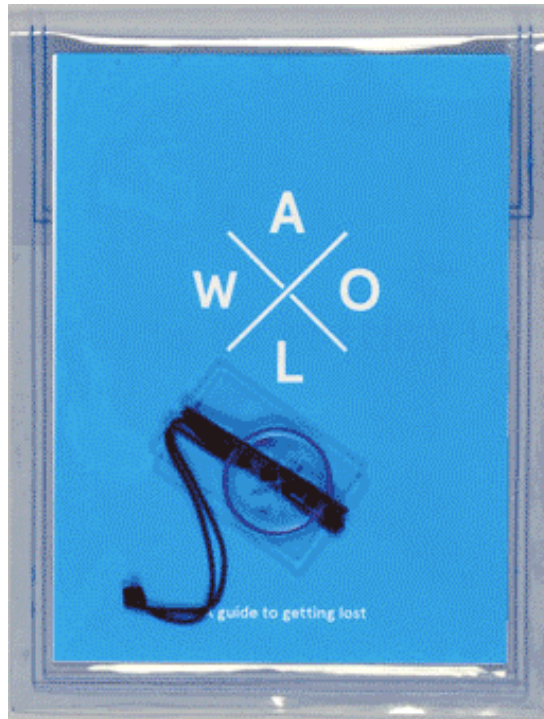
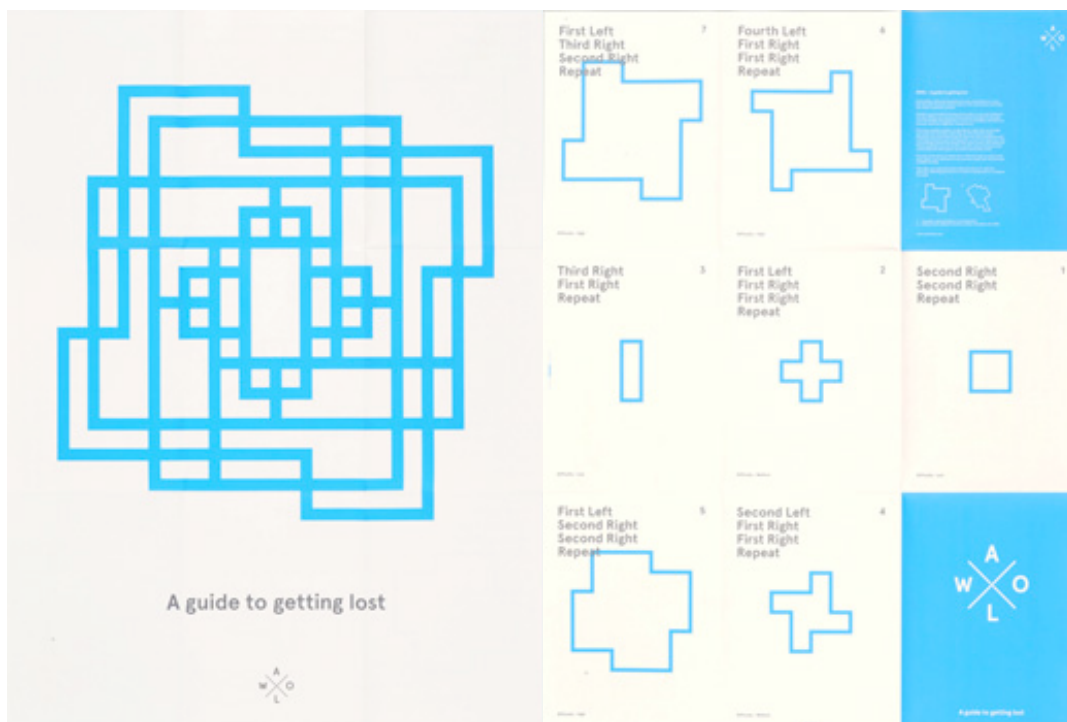


Fig 37 - O kit da obra A Guide to Getting Lost, imagem do site do artista

O autor convida os participantes a fazerem caminhos alternativos aos usuais, em seu “guia para ficar perdido”, incentivando a exploração e maior consciência do entorno ao invés da meta ao ponto de chegada. Segundo o autor (2012), a ideia do projeto veio a partir da observação de seu próprio comportamento, percebeu que caminhava sempre da mesma maneira, passando pelos mesmos lugares diariamente. Num desses dias, resolveu fazer um caminho diferente para ir até o metrô e se surpreendeu com as diversas lojas e galerias interessantes cruzadas durante o percurso, que jamais havia visto antes.

Para ele, viajar com o uso de *Ip hones*, *Google Maps* e *GPS* tornou-se um processo muito simplificado da experiência, onde as pessoas raramente param para explorar os arredores locais. Cottrell também pensa na obra como uma maneira divertida e atraente de abordar o conceito de “viagem local”, para sentir-se mais próximo com a comunidade local e descobrir coisas novas em volta de seu quarteirão que nunca haviam sido notadas anteriormente.



Figs. 38 - O guia da obra A Guide to Getting Lost, imagens do site do artista

Na mesma entrevista, sugere que a curiosidade de conhecer uma cidade nova cidade deve ser a mesma quando se está em seu próprio habitat, pois a atenção ao redor revela novidades. Os mapas algorítmicos do trabalho acompanham indicações: primeira direita, segunda esquerda, segunda esquerda, terceira direita, etc.; até o ciclo fechar-se e retornar ao início. A sigla AWOL brinca com o quadrante da rosa dos ventos (N/S/E/W), para um norte sem direção.

A sugestão do perder-se e do caminho errático na cidade não é inovadora, já que vimos presente nos movimentos de vanguarda dos surrealistas e da psicogeografia situacionista, sugerindo comportamentos alternativos nos percursos das cidades. No caso do guia de Cottrell, há o interesse mais específico na observação do entorno, cortando o pragmatismo do menor caminho oferecido pelos GPS. A partir disso, a paisagem mesmo conhecida, se modifica pelo simples fato de se ater a ela.



Fig. 39 - Participante utilizando o mapa, imagem do site do artista

Com o uso de ferramentas bastante *low techs*, *A Guide to Guetting Lost* provoca à percepção do espaço pela sensibilidade do caminhar ingênuo, focando mais no percurso do que no destino final, até porque será o retorno ao ponto de partida. Girar em círculo, ou no caso da obra em formas geométricas, é uma subversão à facilidade “sem erro” advinda com o GoogleMaps e demais sistemas de GPS. A partir dela, a cidade passa a representar um campo aberto de paisagens ilimitadas.

## **CAP. 04 - CIDADES EM REDES**

## CAP 04 \_ cidades em rede\_ experimentos artísticos

Os trabalhos artísticos elaborados para a pesquisa foram realizados no período entre 2011 ao início de 2013, principalmente durante a realização do doutorado sanduíche na Facultad de Bellas Artes da Universidad Politecnica de Valencia (Espanha). A oportunidade de viver numa cidade nova e bastante diferente de São Paulo (onde moro), com a possibilidade de utilizar a boa infra-estrutura disponível na universidade, somado aos estudos e desenvolvimento teórico do processo acadêmico, foram muito inspiradoras à produção artística.

Em total são cinco experimentos que serão explicados e contextualizados ao tema de interesse da pesquisa, seguindo a ordem cronológica de suas produções. Para visualizá-los de maneira mais completa, foi criada uma página *web* com o intuito de servir como meio de exploração dos trabalhos e de um espaço onde possam ser correlacionados entre si, sendo o próprio nó do trabalho todo: <http://redes-cidades-redes.tumblr.com> .

A ordem segue a cronologia da elaboração das obras e por conseqüência o desenvolvimento das reflexões adquiridas com o processo de suas construções. Inicialmente será apresentado o projeto *Impresiones Intangibles*, realizado com o grupo de pesquisa Laboluz (UPV-Valencia) para o bairro do Cabanyal. Decidi partir desse trabalho pois abordava muitas questões levantadas pela pesquisa e tive a oportunidade de colaborar com uma série de vídeos autorais. Segue-se com o vídeo *Paisagens do Quase Nada* e com a performance ao vivo *Rua\_Redando\_Errabundeio*, ambos criados em parceria com o artista sonoro DeCo Nascimento. Em quarto, o trabalho *Otro Postal*, uma intervenção urbana com cartões postais de Valencia e uma página *web* como extensão da proposta. Por fim, termino com o *Manifiesto Callejero* e sua aplicação realizada nas cidades de Valencia e São Paulo, e o poema sonoro *A cidade é*, criado anteriormente ao manifesto e essencial para o resultado atingido enquanto procedimento criativo.

Os trabalhos serão explicados tecnicamente e também analisados em função dos temas conceituais abordados.

#### 4.1 \_ Impresiones Intangibles

Este trabalho foi realizado com o grupo de pesquisa LaboLuz<sup>34</sup>, laboratório criado em 1990, na Facultad de Bellas Artes da Universidade Politécnica de Valencia (Espanha). O laboratório funciona como um espaço de encontro, estudo e pesquisa sobre princípios estéticos e expressivos na relação da imagem-luz. Entre as linhas de interesse do grupo estão: realidade aumentada, linguagens audiovisuais, vídeo em tempo real, interfaces físicas e experiências dinâmicas com a rede.

Durante o período de setembro de 2011 a agosto de 2012 realizei o doutorado sanduíche neste departamento da Universidad Politécnica e tive como orientador local o Prof. Dr. Emilio Martinez, um dos coordenadores do LaboLuz e curador do projeto chamado *Derivas Virtuales en el Cabanyal* do qual *Impresiones Intangibles* fez parte. *Derivas Virtuales* é um projeto dentro da proposta maior do *Cabanyal Archivo Vivo*<sup>35</sup>. Assim como é definido na publicação de seu catálogo (disponível na página *web* do projeto), possui como objetivo principal, reconhecer e contribuir para que os valores do bairro Cabanyal sejam reconhecimento quanto à importância de seu patrimônio arquitetônico, urbanístico e social, de sua história e identidade,

Desde 1998 o bairro sofre ameaça de ser afetado por um projeto da prefeitura municipal de Valencia que prevê a ampliação de uma avenida que atravessa sua parte central, destruindo grande parte dos conjuntos históricos formados. Como meio de oposição e resistência, foi criada a plataforma *Salvem el Cabanyal*<sup>36</sup>, formado por artistas e vizinhos do Cabanyal com o intuito de formar uma articulação em defesa do bairro.

A partir disso, o grupo começou a se organizar para desenvolver projetos e eventos artístico-culturais voltados a gerar atenção ao bairro, trazendo pessoas de outras localidades. Assim, era possível construir relações mais íntimas e afetivas com o espaço, a partir do reconhecimento de sua identidade e importância. Um dos eventos é o *Cabanyal Portes Obertes*<sup>37</sup>, que ocorre anualmente desde 1998. A

---

<sup>34</sup> [www.laboluz.org](http://www.laboluz.org) (último acesso jan. 2013)

<sup>35</sup> [www.cabanyalarchivovivo.es](http://www.cabanyalarchivovivo.es) (último acesso jan. 2013)

<sup>36</sup> [www.cabanyal.com](http://www.cabanyal.com) (último acesso jan. 2013)

<sup>37</sup> [www.cabanyal.com/nou/portes-obertes/](http://www.cabanyal.com/nou/portes-obertes/) (último acesso jan. 2013)



vocação do projeto é em integrar e colaborar com o movimento cidadão, através da visitação a algumas casas e ateliês de artistas do bairro, e da apresentação de diversas manifestações em arte público distribuídas pelo bairro, no período de 15 dias. Segundo o professor e um dos líderes do projeto, Emilio Martinez:

La aldea global solo existe a través de lo local. La ciudad, el barrio, la calle son objetos del debate público. En este contexto surgió Cabanyal Portes Obertes en 1998 como un evento de arte público que reivindicaba la rehabilitación del barrio del Cabanyal frente a los planes del equipo de gobierno del Ayuntamiento de Valencia que implicaban una serie de actuaciones urbanísticas que desfigurarían el barrio hasta el punto de mutilar definitivamente su identidad urbanística y social (MARTINEZ, 2005; 02).

*Cabanyal Archivo Vivo* foi mais uma das propostas criadas pelo grupo, mas apontando a exploração da artemídia como ferramentas de atuação. *Impresiones Intangibles*<sup>38</sup> (2011) é uma plataforma online do percurso criado pelos artistas do Laboluz no bairro Cabanyal, com suas impressões visuais, sonoras, degustativas e olfativas que foram sendo recolhidas pelos passeios realizados individualmente por cada integrante.

A motivação do projeto surgiu pela vontade de recuperar essas sensações simples estimuladas pelo bairro, que transmitiam a experiência de estar e viver numa região com tanto valor arquitetônico, mas sem desprezar o estilo de vida, os problemas e as pequenas particularidades encontradas somente ali. A seleção do conteúdo era feita através dos estímulos sentidos ao longo dos caminhos percorridos de maneira, como propunha o projeto, à deriva. Aqueles que vivem no bairro naturalmente eram atraídos por elementos afetivos, aos demais, como em meu caso, pelos estímulos sensoriais de seu entorno.

As categorias definidas foram: *degusta, escucha, mira, olfatea*; convidando o usuário navegante da página a descobrir o bairro através dos sentidos. Além das categorias também foram criadas *tags* relacionadas aos temas propostos em cada postagem realizada, entre elas: *color, tradiciones, paseos, memoria, luz, casas, espacios, tapas, viento, mercado, arte, ceramica e playa*.

---

<sup>38</sup> <http://lcp.pluton.cc/> (último acesso fev. 2013)

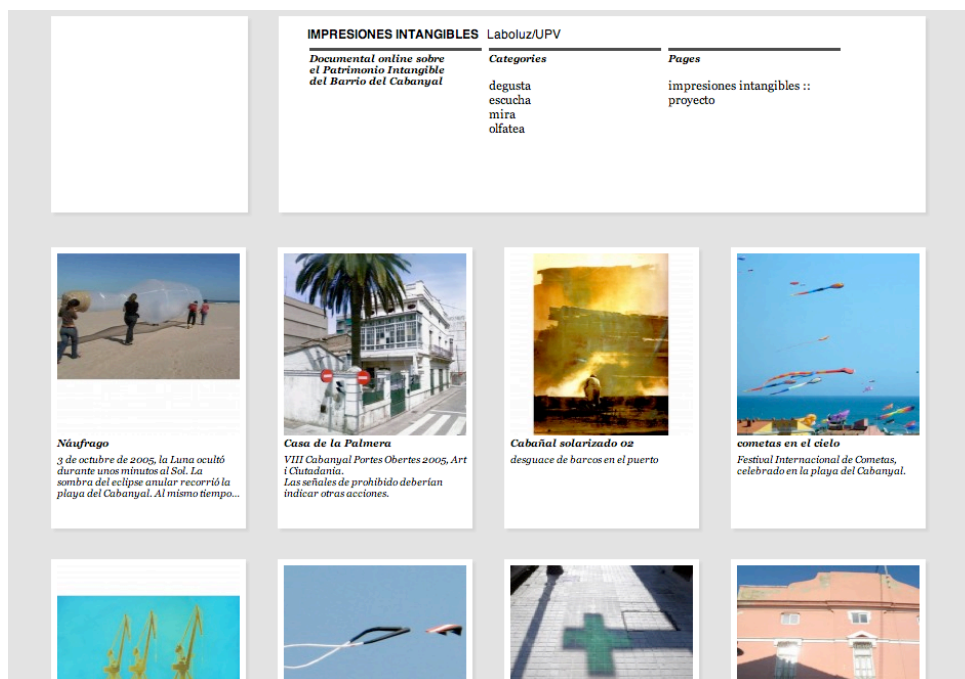


Fig. 40 - Homepage da obra Impresiones Intangibles (2012)

Por outra parte, havia a intenção de ampliar a experiência no âmbito ao qual essas impressões seriam refletidas, mais além do espaço digital. Assim, também foram colocadas marcas físicas ao longo do bairro com *QR codes* identificados com a página do trabalho, principalmente nos pontos que haviam sido temas dos *posts*. Foi criado um aplicativo no *Google Earth*, que pode ser incorporar com facilidade nos GPS de carros, indicando com o logo do projeto os lugares referenciados na página web do trabalho. Para converter essa aplicação em arquivos de formatos .KMZ e .POI (*points of interest*), próprios de navegadores GPS, utiliza-se conversores gratuitos *online* como os que aparecem na página: [www.gps-data-team.com/convert.php](http://www.gps-data-team.com/convert.php).



Fig. 41 - Mapa geolocalizado do bairro, com os logos do projeto como marcas (Google Earth)



Fig. 42 - QR code da obra

El proyecto pide, a aquel que lo contemple, que mire, deguste, escuche y olfatee, esas sensaciones que produce el barrio en los lugares donde hemos detenido. Por eso cada impresión va acompañada de su geolocalización, un enlace sobre la palabra VER que lleva el navegador hasta el plano o la imagen del lugar. Seguro que en ese recorrido cada uno encuentra otras muchas impresiones más allá de las aquí señaladas (MARTÍNEZ, 2012; 47).

---

## La vida en el tejado

---

**Tags:** casas, memoria

---

**Localización:** Calle José Benlliure 265

**Hora:** 12:00 h.

**Geocalización:** [39.472316,-0.329716] ver

**Autor:** Emilio

---



En muy pocas de nuestras ciudades pueden verse los tejados de sus casas. Sabemos que están ahí, En el Cabanyal pueden verse todos unos al lado de los otros, cada uno distinto.

Sabemos que en los tejados viven por lo menos los gatos, en estos viven también las plantas.

Fig. 43 - Exemplo de visualização das postagens

Para o trabalho *Impresiones Intangibles* realicei uma série de vídeos intitulados *Llegadas*. Cabanyal, assim como Valencia, eram lugares ainda desconhecidos, então a ideia era abordar maneiras de se chegar ao bairro tendo uma câmera na mão como testemunha. Resultaram em: *Llegadas - en autobus*<sup>39</sup>, *Llegadas - en metro*<sup>40</sup>, *Llegadas - a pie*<sup>41</sup> e *Llegadas - en bici*<sup>42</sup>, sendo que *en bici* foram feito dois vídeos apontando caminhos de ciclovía distintos.

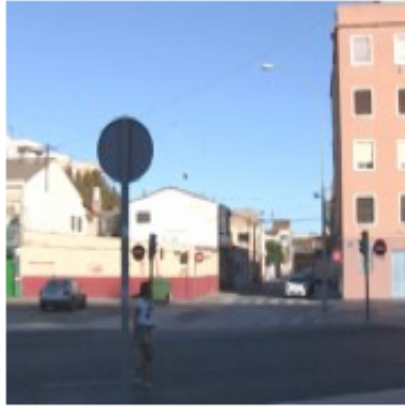
---

<sup>39</sup> <http://lcp.pluton.cc/?p=715>

<sup>40</sup> <http://lcp.pluton.cc/?p=747>

<sup>41</sup> <http://lcp.pluton.cc/?p=726>

<sup>42</sup> <http://lcp.pluton.cc/?p=700> (últimos acessos jan. 2013)



**Llegadas – en bici**  
los meses iban pasando...



**Llegadas – en bici**  
la casa tenía una salida que daba a la playa...



**Llegadas – en metro**  
cuando llegamos, nos alojamos en un chalet muy grande...



**Llegadas – a pie**  
no recuerdan quién, pero "alguien" pagó el hotel en Benidorm...



**Llegadas – en autobus**  
en la puerta ya estaba esperando el novio...

Figs. 44 - Postagens da série *Llegadas*

Em cada postagem também foi incluído o significado de *llegar* e trechos do livro *Bienvenidos al Cabanyal* (2011), onde se encontrava as derivações da palavra *llegar* nas histórias contadas, resultando da seguinte maneira:

*Llegar: alcanzar el fin o término de un desplazamiento; durar hasta un tiempo determinado; conseguir el fin a que se aspira; alcanzar cierta altura o extenderse hasta cierto punto; acercarse un lugar determinado.*

E ao lado oposto da página, o trecho da história, um dos exemplos:

*“Los meses iban pasando y cuando pasabas por allí cada vez se veía menos del avión, hasta que un día desapareció. Se quedó allí abajo... Que habrá llegado hasta los infiernos por lo menos”. Francisco Meseguer Aviñó (Bienvenidos al Cabanyal, 2011)*

O conjunto da série resulta numa perspectiva do bairro particular, quase sem nenhuma relação íntima ou afetiva, sob a perspectiva de quem o experimenta pelas primeiras vezes, como uma apresentação rápida, de quem está fora e chega. As postagens ficaram na categoria *mira* e com a *tag paseos*.

Os planos escolhidos foram do ponto de vista do olhar subjetivo, da câmera-olho, com o intuito de criar o realismo dos deslocamentos. O “Chegar” refere-se a um ponto conquistado, a um novo destino, chegar a uma nova cidade, chegar a um novo bairro e tentar construir relações com um espaço até então inexplorado. Os demais artistas do grupo viviam na cidade e muitos deles no Cabanyal, como produzir algum conteúdo partindo da proposta da obra, enquanto era apresentada ao lugar? Assumir a experiência do estrangeiro recém-chegado era a maneira mais próxima de construir algum significado às questões afetivas e sensitivas do projeto.

O som construído para o vídeo foi resultado da sobreposição das cenas da série, foi utilizado o mesmo para todos os vídeos. Era o som da rua com o pedal da bicicleta, da gravação do metrô “próxima parada!!”, do freio do ônibus junto ao ruído da rua e da praia ao caminhar. Isso pra dar a ideia de que as chegadas aconteciam paralelamente umas às outras, já que ali estavam as possibilidades de chegar ao bairro.

*Impresiones Intangibles* é uma obra que poderia ter como *tags* dessa pesquisa a memória (do bairro, contada pelos artistas envolvidos), o *remap* (remapeamento do território através dos pontos incluídos nas postagens com a possibilidade de serem localizados por GPS), deslocamento (principalmente através da perspectiva da série de vídeos) e paisagens (possíveis paisagens ligadas pelos estímulos sensoriais). Porém, se fosse para incluí-la em somente uma delas, a memória representasse com mais força, até porque está dentro das principais intenções da proposta.

Há um diálogo bastante intenso entre o espaço físico do bairro e a *web*. Existe a intenção pela busca do sensível, adquirida somente ao navegar pela plataforma, mas ela é construída em cima da experiência de “navegação” nas ruas do bairro. Vê-se que as imagens, os sons e textos postados possuem uma delicadeza e uma afetividade próprias do bairro. As casas, as crianças nas ruas, a praia, as ruas estreitas, os bares antigos, dão a impressão de que fazemos parte daquele espaço, mesmo que por instantes. É como se acionasse na memória a casa da avó, as férias felizes, um outro tempo que passou mas ficou registrado na experiência vivida.

O Cabanyal parece um bairro que “parou no tempo” e manteve suas características essenciais, não se transformou em paisagens típicas de grandes cidades contemporâneas. Porém, é um bairro que vive intensamente a atualidade por tudo que constrói enquanto articulação cultural e política, como esses trabalhos que utilizam as mídias para repensá-lo e projetá-lo ao além geográfico. As propostas todas do *Derivas Virtuales en el Cabanyal* utilizam realidade aumentada, *geocaching*, paisagens sonoras geolocalizadas e construção de aplicativo para navegação em tempo real no bairro. As mídias locativas dessas obras oferecem a potencialidade de estar e perceber os espaços do Cabanyal, possibilitando uma experiência mais intensa sem que as características tradicionais sejam excluídas do processo de crescimento do bairro. Ao contrário, os trabalhos são criados em função de afirmar sua identidade original.

Navegar por *Impresiones Intangibles* é percorrer caminhos a deriva pelo bairro, é reconhecer o espaço através da rede interna do sistema da obra, construída sob

um viés sensório a aberto a interferências, pois cada percurso criado usuário será único, com possibilidades combinatórias quase infinitas.

O projeto *Cabanyal Archivo Vivo* foi apresentado durante os dias 12, 13, 14 e 18 de dezembro de 2011, no Ateneo Marítimo de Valencia, resultando no catálogo *Cabanyal Archivo Vivo* que pode ser descarregado em formato *pdf* na página do projeto ([www.cabanyalarchivovivo.es](http://www.cabanyalarchivovivo.es)).

#### **4.2 \_ Paisagens do Quase Nada**

Paisagens do Quase Nada<sup>43</sup> (2012) é um vídeo criado em parceria com o artista sonoro DeCo Nascimento, que desenvolveu o desenho de som. Juntos, elaboramos a proposta poética do trabalho que inicialmente havia sido pensada como vídeo-instalação. Durante as provas e testes realizados, percebemos que em vídeo o resultado ficaria mais interessante e com possibilidade de ser acessado com maior facilidade.

As imagens do vídeo foram capturadas durante uma viagem feita aos Lençóis Maranhenses em julho de 2011. O lugar é bastante marcante por ser inóspito, desértico, amplo, por possui uma natureza particular, com luzes e cores fortes e intensas. Mas o principal fator que motivava filmá-lo eram os acontecimentos sutis, por parecer tudo estático, à espera de um retrato, mas com um pequeno movimento freqüente.

---

<sup>43</sup> <http://vimeo.com/39657743> (último acesso jan. 2013)