

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE**

**DO *GRAFFITI* À  
CIBERINTERVENÇÃO URBANA INTERATIVA**

**TESE DE DOUTORADO**

**Claudia Loch**

**Brasília, DF, Brasil, 2014.**

# **DO *GRAFFITI* À CIBERINTERVENÇÃO URBANA INTERATIVA**

**por**

**Claudia Loch**

Tese apresentada ao Programa de Pós Graduação em Arte,  
Área de concentração Arte Contemporânea, Linha de  
Pesquisa Arte e Tecnologia, da Universidade de Brasília  
(UnB, DF), como requisito parcial para a  
**Defesa da tese de Doutorado em Artes Visuais**

**Orientadora: Profa. Dra. Suzete Venturelli**

**Brasília, DF, Brasil,  
2014**

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE**

**DO *GRAFFITI* À  
CIBERINTERVENÇÃO URBANA INTERATIVA**

**Claudia Loch**

**Comissão Examinadora da Banca da Tese:**

---

**Profa. Dra. Suzete Venturelli  
(Presidente/Orientadora)**

---

**Profa Dra. Daniela Garrossini**

---

**Prof Dr. Rogério Câmara**

---

**Profa Dra. Selma Oliveira**

---

**Profa Dra. Sheila Maria Conde Rocha Campello**

Brasília, 2014

## AGRADECIMENTOS

À Profa. Dra. Suzete Venturelli pela orientação.

À Profa Dra. Daniela Garrossini, ao Prof Dr. Rogério Câmara, à Profa. Dra. Selma Oliveira e à Profa Dra. Sheila Maria Conde Rocha Campello pelas importantes considerações.

Aos professores Dr. Michael Punt e Dra. Martha Blassnigg da University of Plymouth pelas interessantes discussões e reflexões.

A todos os integrantes do Transtechnology Research group, que colaboraram para a pesquisa a partir de conversas, seminários e eventos.

À toda equipe do MídiaLab Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional, que fazem parte desta pesquisa.

Aos professores que auxiliaram no trabalho artístico Geopartitura: Danilo Egle e Ms. Gilson Monteiro da Universidade Federal do Amazonas (Ufam); Dr. Eduardo Xavier, da Escola Técnica de Arte da Universidade Federal de Alagoas (UFAL); Ms. Erick Augusto Gomes de Melo da Universidade Federal da Paraíba (UFPB); Tina Velho da Escola de Artes Visuais do Parque Lage EAV; Dra. Maria Luiza Fragoso da Universidade Federal do Rio de Janeiro UFRJ; Regiane Patricia de Souza da Universidade Regional de Blumenau FURB; Dr. Rodrigo Dal Molin, Coordenador Cultural do Teatro Carlos Gomes de Blumenau e Dra. Maria Raquel da Silva Stolf.

À equipe do Programa de Pós Graduação em Arte e aos colegas que colaboraram para a pesquisa de diversas maneiras, durante aulas, seminários e discussões.

Às amigas Manoela Vares, Renata Favarin Santini, Karine Gomes Perez, Michele Martines, Fabiane Sartoretto Pavin, Milene Tonello de Lima, que conheci no curso de Mestrado e que continuam a fomentar parcerias e novas ideias em alegres encontros.

Aos amigos Lucia Mao, Joanna Griffin, Oreito Silvio Damian Pfluger, por me trazerem muita felicidade com sua presença nos dias chuvosos de Plymouth.

Aos amigos Suzete Venturelli, Maria Beatriz de Medeiros, Fátima Burgos, Camille Venturelli, Iaran Ferreira Neves, Amanda Goes, Amanda Dominici, Gabriel Goes, Leonardo Bello, Júlia Milward, Sylvana Lobo, Juliana Lundgren, Simone Grosbelli, Clarisse Grosbelli, Anacleto Grosbelli, João Jacobsen, Franciele Filipini Dos Santos, Igor Excalibur, que me ensinaram a amar Brasília.

Ao companheiro Robin Read, obrigado pelo seu amor, carinho e dedicação.

A minha família, Celso Loch, Cleonice Lidia Piasecki Loch e Jordana Loch Dalmina pelo apoio determinante.

## RESUMO

Tese de Doutorado  
Programa de Pós-Graduação em Arte  
Universidade Federal de Brasília

### **DO GRAFFITI À CIBERINTERVENÇÃO URBANA INTERATIVA**

Autora: Claudia Loch  
Orientadora: Profa. Dra. Suzete Venturelli

Data e local da defesa da tese: Brasília, março de 2014.

No contexto da era da informação computacional e considerando a *ciurbi* como uma ação artística ativista, esta pesquisa busca responder as seguintes questões: qual a metodologia de trabalho adotada pela equipe do MídiaLab Laboratório de Pesquisa em Arte computacional da Universidade de Brasília? De que modo o trabalho artístico intitulado ciberintervenção urbana interativa (*ciurbi*) atualiza e se difere do *graffiti* tradicional? A pesquisa aqui apresentada é prática-teórica. O ponto de partida foi o estudo de atividades artísticas de jovens que se dedicam ao *graffiti* urbano, no qual procurou-se dar destaque e refletir sobre a condição social destes indivíduos, que constroem intrincadas estratégias de gestão da identidade e do seu cotidiano. Além disso, a partir do trabalho junto de artistas-programadores e programadores-artistas do MídiaLab, procura-se relatar a prática artística e refletir sobre o *graffiti* digital. A tese foi desenvolvida a partir de intervenções urbanas denominadas *ciurbi*. Apresenta-se o registro das ações, entrevistas com interatores, e análise dos resultados. A prática vale-se de alguns pontos recorrentes, como atividades performáticas relacionadas à intervenção urbana e à utilização da fotografia e do vídeo como meios de registro. Além do desenvolvimento destes trabalhos práticos são também realizadas oficinas visando criar multiplicadores para a realização das *ciurbis*. A metodologia do texto recorre aos conceitos delimitados durante a prática, tecendo algumas relações com o campo da mídia, da arte em geral e, especificamente, da arte computacional. Os conceitos, emergem dos procedimentos práticos e são indagados pelo viés da teoria, bem como são testados novamente em experimentações práticas. O resultado constitui-se a partir de quatro *ciurbis* principais, inseridas no contexto da arte computacional, propondo uma abordagem particular sobre aspectos da ciberintervenção urbana interativa.

Palavras-chave: ciberintervenção urbana interativa; arte computacional; arte urbana, *graffiti*

## ABSTRACT

PhD Degree Thesis  
Programa de Pós-Graduação em Arte  
Universidade Federal de Brasília

## FROM GRAFFITI TO URBAN INTERACTIVE CYBER-INTERVENTIONS

Author: Claudia Loch  
Advisor: Prof. Dr. Suzete Venturelli

Date and place of thesis defence: Brasília, 2014

This is a theoretical-practical PhD research that seeks to reflect on and to contribute to sociological theory, extending it by building a new concept (the word *ciurbi*). The thesis is developed from the practice and observation of *ciurbi*, urban interactive cyber-interventions. This research is conducted in the *Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais* PPG-Arte of *Universidade de Brasília* with MídiaLab team. The research uses testimonies and reflections on the social status of graffiti writers who build intricate tactics of identity and routine management. The work is also based on the author's experience of collaborating with artist-programmers and programmer-artists from MídiaLab, and resulting in a final report on the production of a number of artworks and reflections on the medium of digital graffiti. The artistic practice on which the thesis is based are interactive urban cyber-interventions (referred to in the project as *ciurbi*). The name *ciurbi* comes from the first project of this kind developed in MídiaLab, under the title *1#.Ciurbi*. The *ciurbis* use digital technology including locative media, and also feature a relationship to electro-acoustic sound. During the development of this research the word *ciurbi* became a category, used to refer to any urban intervention that utilizes interactive projection on architecture. Beside the development of these practical artworks, workshops were also conducted in order to allow people to realize their own *ciurbis*. In what sense are the *ciurbis* different from traditional graffiti? This question is discussed through some ideas of Sociological Art. To execute the artistic practice of this thesis the MídiaLab team uses the methodology of Sociological Art, created by artists Hervé Fischer, Fred Forest, and Jean-Paul Thénot in 1975. However, the team update this methodology to current Brazilian context.

Keywords: urban interactive cyber-interventions; computer art; urban art, *graffiti*

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 - #1.Ciurbi, Ceilândia – DF, 2010.....	18
FIGURA 02 - Som-Id, Brasília – DF, 2011.....	19
FIGURA 03 - Geopartitura, Areia – PB, 2012.....	19
FIGURA 04 - Paulista Invaders, São Paulo - SP 2013.....	20
FIGURA 05 - Paulista Invaders, São Paulo - SP 2013.....	20
FIGURA 06 - Pichação realizada durante os protestos no Brasil em 2013.....	23
FIGURA 07 - Pichação crítica ao senado .....	23
FIGURA 08 - #1.Ciurbi na Ceilândia – DF, 2010.....	29
FIGURA 09 - Geopartitura em Taguatinga – DF, 2012.....	32
FIGURA 10 - Geopartitura em Areia – PB, 2012.....	36
FIGURA 11 - Geopartitura em Areia – PB, 2012.....	39
FIGURA 12 - Geopartitura em Taguatinga – DF, 2012.....	54
FIGURA 13 - Geopartitura em Taguatinga – DF, 2012.....	54
FIGURA 14 - Objects of Desire, 2008.....	57
FIGURA 15 - Objects of Desire, 2008.....	57
FIGURA 16 - exemplo de <i>graffiti</i> feito na Filadélfia.....	61
FIGURA 17 - Materiais utilizados para fazer <i>graffiti</i> . Santa Maria - RS, 2008.....	63
FIGURA 18 - <i>Graffiti</i> , CLN 406 Brasília – DF, 2008.....	64
FIGURA 19 - <i>Graffiti</i> , CLN 406 Brasília – DF, 2008.....	64
FIGURA 20 - Fotografia da realização de um <i>Graffiti</i> . Santa Maria - RS, 2008.....	68
FIGURA 21 - Fotografia da realização de um <i>Graffiti</i> . Santa Maria - RS, 2008.....	68
FIGURA 22 - Webarte <i>Entidade #2</i> ( <a href="http://www.claudialoch.com.br/labirinto/50/50.html">http://www.claudialoch.com.br/labirinto/50/50.html</a> ).....	69

FIGURA 23 - Soldiers and Sailors Monument (Boston), erigido em 1877.....	71
FIGURA 24 - The homeless projection, sobre o Soldiers and Sailors Monument Krzysztof Wodiczko, 1987.....	71
FIGURA 25 - For the City, Holzer projetado na Fifth Avenue side da Biblioteca Pública de Nova York. October 6–9, 2005.....	72
FIGURA 26 - L.A.S.E.R. <i>Tagging System</i> , do grupo Graffiti Research Lab (G.R.L.).....	72
FIGURA 27 - Graffiti Research Lab, <i>laser tagging</i> .....	73
FIGURA 28 - Graffiti Research Lab, <i>laser tagging</i> .....	73
FIGURA 29 - Rafael Lozano – Hemmer, México. Trabalho artístico Body Movies, 2001. Instalação interativa, <i>software</i> , computador, projeção.....	74
FIGURA 30 - Marius Watz, Noruega. Organic, instalações de Vattenfall, Berlim, 2005. <i>Software</i> , computador, projetores.....	74
FIGURA 31 - Under Scan, 2005.....	75
FIGURA 32 - Under Scan, 2005.....	75
FIGURA 33 - Sur-Nature 2007, projeção feita durante o evento Nuit Blanche d'Amiens, em Paris. Miguel Chevalier .....	76
FIGURA 34 - Sur-Nature 2007, projeção feita durante o evento Nuit Blanche d'Amiens, em Paris. Miguel Chevalier.....	76
FIGURA 35 - Ciberintervenção interativa, sensível ao som, sobre o prédio do Instituto de Artes da Universidade de Brasília ( <i>software</i> de Suzete Venturelli).....	77
FIGURA 36 - Projeções no <i>Encontro internacional de arte e tecnologia</i> da UnB, no Museu Nacional da República de Brasília, 2008.....	77
FIGURA 37 - Intervenção com painel de leds Desenho de luz com imagem em movimento, Brasília, 20 de abril de 2010.....	77
FIGURA 38 - Intervenção com painel de leds Desenho de luz com imagem em movimento, Brasília, 20 de abril de 2010.....	77
FIGURA 39 - #1.Ciurbi no Museu Nacional da República, Brasília – DF, 10 de outubro de 2010.....	79
FIGURA 40 – #1.Ciurbi no Teatro Nacional, Brasília – DF, 11 de outubro de 2010.....	80
FIGURA 41 - Diagrama explicativo da #1.Ciurbi.....	81



FIGURA 42 - Ilustração da #1.Ciurbi .....	82
FIGURA 43 - #1.Ciurbi, 20 de junho de 2010, Brasília - DF .....	83
FIGURA 44 - #1.Ciurbi, 20 de junho de 2010, Brasília - DF.....	83
FIGURA 45 - #1.Ciurbi, terceiro teste no festival Conexão. 2 de outubro de 2010, Brasília - DF.....	83
FIGURA 46 - #1.Ciurbi, terceiro teste no festival Conexão. 2 de outubro de 2010, Brasília - DF.....	83
FIGURA 47 - Primeiramente, os participantes enviam uma mensagem ao <i>twitter</i> juntamente da palavra @ciurbi.....	84
FIGURA 48 - Apos enviar a mensagem pelo twitter, o programa ciurbi, converte a informação em imagem em movimento e em som.....	84
FIGURA 49- Interface do programa 1#.Ciurbi.....	84
FIGURA 50 - 1#.Ciurbi em execução.....	84
FIGURA 51 - Equipe MídiaLab em seu laboratório na Universidade de Brasília, 2011.....	92
FIGURA 52 - Equipe MídiaLab em exposição comemorativa dos 50 anos de Brasília, 2011.....	92
FIGURA 53 - Space Invaders.....	94
FIGURA 54 - Projeto paulista invaders.....	95
FIGURA 55 - Projeto paulista invaders.....	95
FIGURA 56 - Desenvolvimento Paulista Invaders.....	95
FIGURA 57 - Paulista Invaders em São Paulo – SP, 2013.....	96
FIGURA 58 - Claudia Loch, Webarte Entidade #3, 2010.....	98
FIGURA 59 - Suzete Venturelli e Maria Beatriz de Medeiros, Intervenção do artista plástico em contexto urbano, 1983-1984.....	98
FIGURA 60 - Geopartitura, Brasília - DF, 2012.....	98
FIGURA 61 - Moss graffiti, 2012.....	101
FIGURA 62 - Moss graffiti, 2012.....	101

FIGURA 63 - Moss graffiti, 2012.....	101
FIGURA 64 - #1.Ciurbi Taguatinga – DF, 2012.....	103
FIGURA 65 - #1.Ciurbi Taguatinga – DF, 2012.....	103
FIGURA 66 - Guerrilla art drive-in-cinema primeira aparição em Varaždin, Čakovec e Ludbreg, 2012.....	103
FIGURA 67 - Guerrilla art drive-in-cinema first appearance in Varaždin, Čakovec and Ludbreg, 2012.....	103
FIGURA 68 - Intervenção urbana Space invaders, Paris, França.....	104
FIGURA 69 - Intervenção urbana Space invaders, Paris, França.....	104
FIGURA 70 - Intervenção policial durante a 1#.Ciurbi em Taguatinga – DF, 2012.....	107
FIGURA 71 - Som-Id na Esplanada dos Ministérios, Brasília DF, 2011.....	126
FIGURA 72 - Som-Id na Esplanada dos Ministérios, Brasília DF, 2011.....	127
FIGURA 73 - Som-Id na Esplanada dos Ministérios, Brasília DF, 2011.....	131
FIGURA 74 - Controle <i>wiimote</i> utilizado para permitir a interação no show Som-Id.....	133
FIGURA 75 - Controle <i>wiimote</i> utilizado para permitir a interação no show Som-Id....	133
FIGURA 76 - Som-Id na Esplanada dos Ministérios, Brasília DF, 2011.....	133
FIGURA 77 - Simulação criada com a manipulação de imagens para o projeto Geopartitura.....	137
FIGURA 78 - Geopartitura no Museu Nacional da República. Brasília – DF, 13 de julho de 2012.....	137
FIGURA 79 - Performance Dialtones realizada no Ars Electronica Festival, 2006.....	141
FIGURA 80 - <i>Website</i> do trabalho artístico Sonic City.....	141
FIGURA 81 - Burro mobile, 2008.....	143
FIGURA 82 - Burro mobile, 2008.....	143
FIGURA 83 - Geopartitura no Museu Nacional da República, 2011.....	149
FIGURA 84 - Geopartitura no Museu Nacional da República, 2011.....	149
FIGURA 85 - Treinamento para a oficina Geopartitura em Brasília – DF, 13 de julho de	

2012.....	150
FIGURA 86 - Treinamento para a oficina Geopartitura em Brasília – DF, 13 de julho de 2012.....	150
FIGURA 87 - Geopartitura, Taguatinga - DF, julho de 2012.....	153
FIGURA 88 – Geopartitura, Areia – PB, 2012.....	153
FIGURA 89 – Geopartitura, Areia – PB, 2012.....	156
FIGURA 90 – Geopartitura, Areia – PB, 2012.....	156
FIGURA 91 - Oficina Geopartitura no Amazonas, 2012.....	158
FIGURA 92 - Oficina Geopartitura no Amazonas, 2012.....	158
FIGURA 93 - Oficina Geopartitura em Manaus – AM, 2013.....	161
FIGURA 94 - Oficina Geopartitura em Areia – AM, 2013.....	162
FIGURA 95 - Oficina Geopartitura em Manaus – AM, 2013.....	164
FIGURA 96 - Oficina Geopartitura em Areia – AM, 2013.....	164

## SUMÁRIO

<b>RESUMO.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>VI</b>
<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>XIII</b>
<b>1 Definição dos termos principais para a construção de um conceito original.....</b>	<b>18</b>
1.1 Ativismo, espaço urbano e arte urbana.....	22
1.2 Apropriação do espaço público: lúdico, ação e discurso.....	42
1.3 Ciurbi: brincando com o desconhecido.....	54
<b>2 Com fusão no espaço urbano: arte, <i>graffiti</i> e intervenção urbana.....</b>	<b>58</b>
2.1 <i>Graffiti</i> : luz e sombra no espaço urbano.....	60
2.2 #1.Ciurbi: projetando luzes interativas.....	78
2.3 Paulista Invaders: prática social ativista no MídiaLab.....	89
<b>3 Arte urbana, combinatória e computacional.....</b>	<b>109</b>
3.1 Arte, técnica e tecnologia.....	110
3.2 Constante devir: co-criação da ciurbi na WWW.....	122
3.3 Som-Id: criação experimental coletiva em música e imagem.....	129
<b>4 A vibração da vida urbana: mídias locativas e som eletroacústico.....</b>	<b>135</b>
4.1 Arte e mobilidade: pontos de convergência.....	136
4.2 Geopartitura: sintetizadores espaço-temporais.....	143
4.3 Oficinas MídiaLab: tecnologia e educação.....	157
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>168</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>175</b>
<b>ANEXO I.....</b>	<b>187</b>
<b>ANEXO II.....</b>	<b>188</b>

## INTRODUÇÃO

Esta é uma pesquisa prático-teórica. Partindo do acompanhamento de jovens que se dedicam ao *graffiti* urbano, procura-se dar testemunhos e refletir sobre a condição social desses indivíduos que constroem intrincadas estratégias de gestão da identidade e do seu cotidiano. Além disso, a partir do trabalho junto de artistas-programadores e programadores-artistas do MídiaLab<sup>1</sup>, procura-se relatar a prática artística e refletir sobre o *graffiti* digital. Diversos tipos de trabalhos são realizados no MídiaLab, como as webartes Artsatbr<sup>2</sup> e Wikinarua<sup>3</sup>, o Gamearte F69<sup>4</sup>, o Jogo de Índio<sup>5</sup>, Kuarup<sup>6</sup>, Cyber Ton Ton<sup>7</sup>, além de Câmera Interativa para CyberTV<sup>8</sup>, porém esta tese possui ênfase nas ciurbis. O MídiaLab Laboratório de pesquisa em arte computacional é coordenado por Suzete Venturelli.

A prática artística desta tese trata de intervenções urbanas que denominamos ciberintervenção urbana interativa (ciurbi). O nome ciurbi é inédito, e, durante o desenvolvimento da pesquisa, o nome ciurbi se tornou uma categoria utilizada para qualquer intervenção urbana que se beneficie de projeção interativa sobre a arquitetura. Assim foi denominado o primeiro trabalho artístico com essas características desenvolvido no MídiaLab, que agora é chamado #1.Ciberintervenção urbana interativa (1#.Ciurbi). As ciurbis utilizam tecnologia computacional, juntamente de mídias locativas. Outra característica é sua relação com o som eletroacústico. Além do desenvolvimento desses trabalhos práticos são também realizadas oficinas visando criar multiplicadores para a realização das ciurbis.

A palavra ciberintervenção tem origem na junção das palavras cibernética e intervenção. Cibernética é a ciência que tem por objeto a regulação e comunicação nos seres vivos e nas máquinas. Já a palavra intervenção tem origem em *intervenire*, que significa estar entre; intervir. Assim, cabe ressaltar que os aspectos presentes na etimologia do termo intervenção devem ser considerados no tocante à

---

<sup>1</sup> MídiaLab Laboratório de pesquisa em arte computacional, coordenação Suzete Venturelli. Departamento de Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Campus Universitário Darcy Ribeiro. Asa Norte, CEP 70910-900, Brasília - DF

<sup>2</sup> <http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/artsatbr>

<sup>3</sup> <http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/wikinarua>

<sup>4</sup> <http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/gamearte-f69>

<sup>5</sup> <http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/jogo-de-indio>

<sup>6</sup> <http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/kuarup>

<sup>7</sup> <http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/cyber-ton-ton>

<sup>8</sup> <http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/camera-interativa-para-cybertv>

arte que ocupa o espaço urbano e que procura modificá-lo, e, no caso desta pesquisa, diminuir as diferenças sociais.

A prática vale-se de alguns pontos recorrentes da pesquisa de mestrado, como atividades performáticas relacionadas à intervenção urbana e à utilização da fotografia e do vídeo como meios de registro. A metodologia da parte teórica da pesquisa recorre aos conceitos delimitados durante a prática, tecendo relações com o campo da mídia, da arte em geral e, especificamente, da arte computacional. Os conceitos emergem dos procedimentos práticos e são indagados pelo viés da teoria, bem como são testados novamente em experimentações práticas. O resultado constitui-se a partir de quatro ciurbis principais: #1.Ciurbi (Figura 1), Som\_Id (Figura 2), Geopartitura (Figura 3) e Paulista Invaders (Figuras 4 e 5), inseridas no contexto da arte computacional, propondo uma abordagem particular sobre aspectos da intervenção urbana.

A abordagem teórica é simultânea à produção do objeto de estudo, que, neste caso, são ciberintervenções urbanas interativas; assim, a pesquisa é sujeita a constantes reavaliações. A prática artística está inserida no âmbito da arte computacional e refere-se a trabalho em processo (*work in process*), pois o trabalho artístico é compreendido como processo inacabado, e utiliza-se da tecnologia computacional. Portanto, quando abordamos o termo trabalho artístico, sempre compreendemos essas atividades com ênfase em seu constante devir, constituindo-se sempre em processo, necessitando da ação do interator para acontecer.

Na atividade com os participantes, a relação entre público e artista é uma relação de cumplicidade e complementaridade, à medida que este se estabelece e opera em fluxo, com um grande número de variáveis abertas, gerando possibilidades. Segundo Renato Cohen, “o produto é inteiramente dependente do processo, sendo permeado pelo risco, pelas alternâncias dos criadores e atuantes e, sobretudo, pelas vicissitudes do percurso” (1998, p. 18).

Como arte computacional, será considerada toda a produção artística que utiliza tecnologias computacionais, quando este emprego é inerente para a construção de significados. Os trabalhos artísticos são realizados com a utilização de meios como o computador e a projeção para intervir no espaço urbano e propor interatividade, e a fotografia e o vídeo como meios de registro dessas ações. Nesta pesquisa, as ações são feitas a partir da metodologia da Arte Sociológica, atualizada para o contexto atual brasileiro.

A criação e execução das ciurbis vão ao encontro da metodologia da Arte Sociológica, metodologia desenvolvida pelo coletivo de mesmo nome em 1975<sup>9</sup>. Porém, a Geopartitura atualiza essa metodologia para o momento atual e para o contexto brasileiro. Assim como a Arte Sociológica, a ciberintervenção urbana interativa (ciurbi) pode ser considerada ação artística ativista<sup>10</sup>. Isso porque a ciurbi é *graffiti* computacional, que pretende modificar comportamentos sociais, ou seja, despertar as percepções “amortecidas” dos transeuntes.

A palavra ativismo indica a política ou a ação de usar vigorosa campanha para trazer mudanças. No sentido do meio artístico, pode ser descrito como qualquer trabalho que privilegie a prática efetiva de transformação de comportamentos sociais em detrimento da atividade exclusivamente especulativa.

Isso vai ao encontro do pensamento de certos pesquisadores contemporâneos, como Atkinson e Hammersley (1994). Eles acreditam que, para entender o mundo que desejam estudar, precisam participar dele ativamente em vez de apenas observar. Esse método é denominado observação participante. Segundo Atkinson e Hammersley (1994), a observação participante não é necessariamente uma técnica, mas um modo de "estar-no-mundo", próprio dos pesquisadores. Com base na participação ativa no desenvolvimento e implementação das ciurbis, é realizada a análise de dados coletados através de fotografias e vídeos, além da observação do processo de criação das ciurbis e da interação com o público.

Esta pesquisa tem a possibilidade de mudança no foco à medida que novos dados se tornam disponíveis. Segundo Atkinson e Hammersley (1994), com o passar do tempo, o problema da pesquisa é desenvolvido, delineado e, por fim, seu escopo é esclarecido. Nesse sentido, segundo David Silverman (2009), a observação é uma ação quase autoexplicativa: o observador observa, escuta e registra. A observação, por sua vez, não define esta pesquisa em si, mas a compõe, juntamente da coleta de dados através de questionários, fotografias e vídeos.

Em síntese, no contexto da era da informação computacional e considerando a ciurbi uma ação artística ativista, a tese desta pesquisa é: como acontece o

---

<sup>9</sup> Como afirmou o coletivo de Arte Sociológica, em 1975, seu manifesto funciona como uma estrutura de trabalho para todos aqueles cuja pesquisa e prática artística tenham como tema fundamental o fato sociológico e o *link* entre a arte e a sociedade.

<sup>10</sup> O termo ativismo foi introduzido no século 20, mas, anteriormente, em outros momentos da história da arte, testemunha-se a presença de trabalhos artísticos cujo teor aborda questões como a busca pela verdade, oriunda de observações sobre a realidade física. Isso aconteceu durante o Renascimento, no combate contra a intolerância, contra a tortura ou contra o imobilismo intelectual.

trabalho em equipe no MídiaLab? Em que sentido a ciberintervenção urbana interativa (ciurbi) é diferente do *graffiti* tradicional?

Esta tese será verificada através de: desenvolvimento, implementação e execução de ciurbis, registro das ações, coleta de dados e realização de entrevistas e análise dos resultados. Questionários foram distribuídos durante as ciberintervensões urbanas interativas que ocorreram nos dias: 17 a 24 de agosto, no Amazonas (Manaus, Itacoatiara e Barcelos); 14 a 21 de setembro, em Alagoas (Maceió, Arapiraca e Palmeira dos Índios); 20 a 28 de outubro, na Paraíba (João Pessoa, Campina Grande e Areia).

Considerando a ciurbi uma ação artística ativista, os questionários pretendem verificar a interação do público com os trabalhos artísticos. Existem diversas estratégias de questionários, portanto realiza-se uma análise do objeto de estudo a fim de identificar qual a estratégia mais adequada. A estratégia utilizada para esta pesquisa é o questionário de múltipla escolha e questionário dicotômico, com respostas sim/não. Esse método foi escolhido pela necessidade de rapidez na coleta de dados, pois as ciurbis acontecem em locais abertos e de passagem, e, portanto, os participantes não dispõem de tempo e conforto necessários para realizar respostas discursivas. Com esse questionário, buscamos compreender se a ciurbi pode modificar em tempo real o cotidiano dos cidadãos de modo interativo e colaborativo.

Em relação ao texto, na primeira seção, realizamos a definição dos termos, iniciando no primeiro item pelo conceito de ativismo, passando pela ideia de espaço urbano, arte urbana e intervenção urbana. Na segunda seção, a intervenção urbana é abordada, com ênfase no *graffiti* e na #1.Ciurbi. No primeiro item, discorre-se sobre o *graffiti* no Brasil; no segundo, sobre *graffiti* e tecnologia; no terceiro, sobre o trabalho artístico #1.Ciurbi, como exemplo de *graffiti* digital. Na terceira seção, aborda-se a intervenção urbana e as mídias computacionais, com ênfase na ciurbi Som\_Id. O primeiro item trata do processo de criação nas intervenções urbanas, em relação à técnica e tecnologia; o segundo item, da interatividade; e o terceiro item, do Som interativo digital. Na quarta seção, discorre-se sobre mídias locativas como instrumento de som eletroacústico, com ênfase na ciurbi Geopartitura. O primeiro item trata das mídias locativas; o segundo item, do som eletroacústico e a ciurbi Geopartitura; e, no terceiro item, são apresentados os resultados obtidos com os questionários. A quinta seção trata do plano educacional realizado nas oficinas, com



ênfase na ciurbi Paulista Invaders. Para isso, no primeiro item, tratamos do processo transdisciplinar de criação dos trabalhos. O segundo item trata mais especificamente das oficinas com ênfase na importância da tecnologia na educação.

Dessa maneira, busca-se abordar o processo e os procedimentos de instauração de cada ciurbi realizada no MídiaLab de maneira cronológica, dando ênfase aos trabalhos artísticos principais: #1ciurbi, Som\_Id, Geopartitura e Paulista Invaders, produzidos nesta ordem. A partir dessa abordagem, procura-se apontar aspectos definidores da produção das ciurbis. Além disso, mencionam-se trabalhos artísticos de outros artistas, a fim de apresentar entrelaçamentos com a prática do MídiaLab.

Para iniciarmos nosso entendimento sobre as ciurbis, precisamos responder ao seguinte questionamento: em que sentido as ciurbis pretendem modificar os comportamentos sociais? Essa questão será discutida através da abordagem do espaço urbano, juntamente das mídias locativas e do som eletroacústico. Mas, para isso, precisamos primeiramente nos aproximar da ideia de utopia.

## 1 Definição dos termos principais para a construção de um conceito original

Em síntese, no contexto da era da informação computacional e considerando a *ciurbi* uma ação artística ativista, nesta tese, pretende-se verificar a metodologia de trabalho em equipe desenvolvido no MídiaLab, dando ênfase aos trabalhos artísticos principais: #1*ciurbi*, Som\_Id, Geopartitura e Paulista Invaders, e, nesse sentido, responder à seguinte questão: quais as características da ciberintervenção urbana interativa (*ciurbi*) que a tornam diferente do *graffiti* tradicional?



Fig 1 - #1.Ciurbi, Ceilândia – DF, 2010.

A palavra utopia foi primeiramente utilizada no século XVI por Thomas More, porém passou a ser empregada para designar narrativas e discursos anteriores, como a cidade ideal na República de Platão, o projeto arquitetônico da cidade perfeita traçado pelo geômetra e astrônomo grego Hipodamos de Mileto<sup>11</sup>, ou ainda a descrição da Idade de Ouro nos poemas de Virgílio e Ovídio. Em grego, *tópos* significa lugar, e o prefixo *u* tende a ser empregado com significado negativo, de

---

<sup>11</sup> Hipodamos de Mileto aplicou a geometria e a astronomia ao plano urbanístico e concebeu a cidade de acordo com a harmonia cósmica.

modo que *utopia* significa não lugar ou lugar nenhum<sup>12</sup>.



Fig 2 – Som\_Id, Brasília – DF, 2011.



Fig 3 – Geopartitura, Areia – PB, 2012.

<sup>12</sup> Em uma carta a Erasmo, Thomas More enfatiza que emprega a palavra no sentido negativo de lugar nenhum.



Fig 4 – Paulista Invaders, São Paulo - SP 2013.

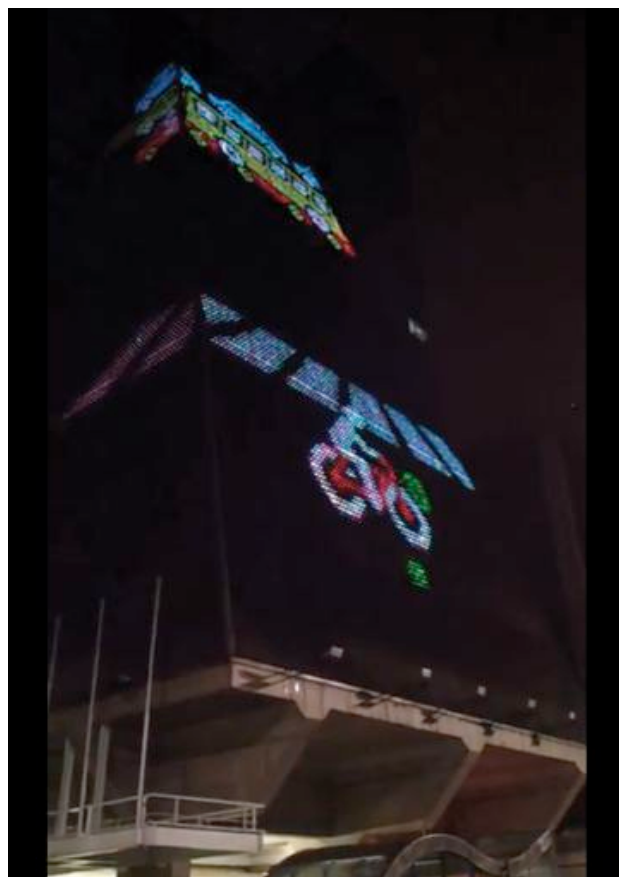


Fig 5 – Paulista Invaders, São Paulo - SP 2013.

Como uma forma de Arte Sociológica, a ciurbi é um trabalho artístico apresentado no espaço urbano, em vez de estar disposto em galerias de arte. Nesse caso, o transeunte encontra a ciurbi durante seu trajeto rotineiro, e sua experiência com o trabalho artístico está relacionada com a surpresa do encontro casual. A ideia do MídiaLab é modificar comportamentos sociais, em outras palavras, como dito anteriormente, acordar as percepções “amortecidas” dos transeuntes.

Mas, para entender a relação entre ciurbi e o espaço urbano, primeiramente precisamos considerar que a ciurbi é uma atividade divertida, e pode ser compreendida como um jogo. O *playground* da ciurbi é localizado no espaço urbano. Esse momento pode permanecer na memória dos participantes. Eles podem se lembrar desta experiência em futuros momentos quando estiverem naquele local, e isso pode trazer novas ideias sobre sua cidade. Esse ato de apropriação do espaço urbano, o sentimento de pertencimento, a vontade de participar e a confiança na cidade podem ajudar os indivíduos a trazer as mudanças urbanas necessárias. Esse sentimento pode ter um importante papel para o futuro da cidade e para a renovação

dos espaços urbanos.

Quando a equipe do MídiaLab possui a ideia de que as ciurbis podem melhorar a experiência entre participantes e suas cidades, isso indica um sentimento utópico, a vontade de construção de uma nova sociedade. Bronislaw Baczko (1978) indica que utopia é a representação imaginada de uma sociedade que se opõe à existente a) pela organização diferente da sociedade tomada como um todo; b) pela alteridade das instituições e das relações que compõem a sociedade como um todo; c) pelos modos diferenciais segundo os quais o cotidiano é vivido. Essa representação pode ser encarada como uma das possibilidades da sociedade real e leva à apresentação dos aspectos negativos da sociedade atual (BACZKO, 1978).

Em outras palavras, quando a equipe MídiaLab possui a ideia de que a ciurbi pode proporcionar a melhoria da sociedade, a equipe propõe uma crítica da sociedade existente. Em certos exemplos de utopias, a sociedade imaginada pode ser vista como negação completa da sociedade real, mas, em outros casos, como as ciurbis, é a visão de uma nova sociedade a partir da supressão dos elementos negativos da sociedade existente (como opressão, exploração, dominação, desigualdade, injustiça) e do desenvolvimento de seus elementos positivos (conhecimentos científicos e técnicos, artes). O fundamental, porém, é que só pode haver utopia quando se considera possível uma nova sociedade.

Portanto, a utopia é normativa, isto é, propõe um mundo tal como deve ser em oposição ao mundo existente. Além disso, a utopia é crítica do existente, é radical, buscando a liberdade e a felicidade individual e pública, graças à reconciliação entre homem e natureza, indivíduo e sociedade, sociedade e Estado, cultura e humanidade e à restauração de valores esquecidos ou negligenciados como a justiça, a fraternidade e a igualdade (BACZKO, 1978).

A utopia pode ser literária, arquitetônica, religiosa, política. Desse modo, pode-se falar em política utópica, arte utópica, ciência utópica. O importante, porém, é que esse discurso não é um programa de ação, mas um exercício de imaginação. Como escreve Claude Gilbert Dubois (1968), o discurso utópico permanece no plano potencial e hipotético, referindo-se a uma possibilidade que não traz consigo a certeza de sua realização. Em outras palavras, o utopista é um revolucionário ou um reformador consciente do caráter prematuro de suas ideias que, por isso, não

podem ser postas como um programa. No entanto, o discurso utópico pode inspirar ações ou uma utopia praticada, que vai ao encontro da ideia de ativismo.

As ciurbis são feitas com a intenção de trazerem contribuições para a sociedade, mesmo que sejam no campo da imaginação, uma vez que temos a capacidade de redefinir as significações e as possibilidades, romper fronteiras e pensar de maneira lateral, representando os problemas da contemporaneidade de maneira simbólica. Para compreender esta pesquisa, primeiramente, é preciso definir os termos principais. Para isso, no primeiro item, vamos nos aproximar da arte ativista, da arte que acontece no espaço urbano, do *graffiti* tradicional e do *graffiti* tecnológico. No segundo item, vamos tratar da importância da utilização do espaço público e, no terceiro item, aprofundaremos na ideia de lúdico.

## 1.1 Ativismo, Espaço urbano e arte urbana

Neste item, vamos iniciar nossa aproximação dos conceitos de ativismo e espaço urbano, com ênfase na arte urbana. Além disso, este item discorre sobre as especificidades do espaço urbano para a exibição trabalho artístico e as implicações do contexto expositivo. Porém, para pensar a questão da legitimação do trabalho artístico e da sua relação com o contexto expositivo, é preciso considerar a ideia de aura.

Segundo a etimologia do verbete ativismo, o termo tem origem no francês *activisme*, o qual, por sua vez, surgiu na filosofia e na política no início do século XX. Neste trabalho, consideramos ativismo como a intenção de usar campanha para trazer mudanças sociais. No sentido do meio artístico, pode ser descrito como qualquer trabalho que privilegie a intenção de transformação de comportamentos sociais em detrimento da atividade exclusivamente especulativa. Jordan (2002) define ativismo como “ações coletivas que produzem transgressão e solidariedade”<sup>13</sup> (2002, p. 11).

O termo “ativista” popularizou-se em função de sua adoção por grupos na América do Norte e na Europa. O motivo foi a tentativa de distanciamento da carga forte associada às palavras revolucionário e radical. Revolucionário é o extremista

---

<sup>13</sup> Tradução de “collective actions that produce transgression and solidarity.”

que recorre às armas e busca tomar o poder, e radical é o ator político institucional que age fora dos padrões de conduta comuns às instituições. Já o militante defende causas, como os ideais de um partido. O ativista pode ser considerado como aquele que executa ações com intuito de transformar comportamentos sociais.

Os trabalhos artísticos #1.Ciurbi, Som\_Id, Geopartitura e Paulista Invaders tratam de ativismo artístico. Consideramos também a prática do *graffiti* como ativismo artístico<sup>14</sup>. É importante ressaltar a diferença entre o ativismo artístico e o ativismo político. A transgressão no ativismo político ocorre em apoio ou em oposição a um lado de uma discussão controversa. Toda ação ativista política procura transformação entre as demandas, e é geralmente dirigida a instituições políticas ou sistemas, como as pichações demonstradas nas figuras 6 e 7. Como exemplo de ação ativista política, podemos citar aquelas que têm como exigência a transformação pelo fim do capitalismo.



Fig 6 - Pichação realizada durante os protestos no Brasil em 2013<sup>15</sup>.



Fig 7 – Pichação crítica o senado<sup>16</sup>.

Outro exemplo de ativismo político é a ação ativista realizada pelo grupo autointitulado Bloco Medieval, proveniente do Instituto de Topologia Surreal de Québec, em abril de 2001, durante a reunião da Área de Livre Comércio das Américas – ALCA, em Québec, Canadá<sup>17</sup>. O Bloco Medieval utilizou uma catapulta

<sup>14</sup> Deve-se levar em conta que o *graffiti* considerado aqui se trata da prática que teve origem nos Estados Unidos e que é um dos pilares da cultura Hip-Hop. As mensagens deste *graffiti* diferem das manifestações urbanas que trazem mensagens políticas, dirigidas, por exemplo, a algum indivíduo membro de um partido político ou a alguma instituição ou ordem econômica.

<sup>15</sup> <http://portalpequi.com.br/wp-content/themes/sahifa3/timthumb.php?src=/wp-content/uploads/2013/06/morte-ao-capitalismo.jpg&h=330&w=660&a=c>

<sup>16</sup> <http://noticias.band.uol.com.br/brasil/galeria/?id=1000002403>

<sup>17</sup> Descrito em LUDD, 2002, p. 155.

para atirar ursinhos de pelúcia sobre o muro erguido em torno do local das reuniões.

A transgressão no ativismo artístico não acontece em apoio ou em oposição a um lado de uma discussão controversa. O ativismo artístico pretende modificar comportamentos sociais, porém sua intenção é criar situações para despertar as percepções “amortecidas” dos indivíduos. Portanto, o ativismo artístico não possui demandas dirigidas a instituições políticas ou sistemas. Ao exemplo das atividades realizadas por artistas, as ações visam criar situações que visam quebrar a rotina dos participantes, despertando sua criatividade e sua capacidade de questionamento, o que de maneira indireta pode incitar os indivíduos a procurar outros meios de resolução de seus problemas em sua comunidade.

Existem diversos tipos de ativismo artístico. Atuação social, coletivismo, relação entre práticas estéticas e vida cotidiana são preocupações dos domínios da arte ativista. Essas relações vão ao encontro, por exemplo, da veiculação de *pranks* midiáticos na imprensa. A palavra trote pode ser uma tradução aproximada para o termo *prank*. Artistas como Joey Skaggs e os ativistas norte-americanos do The Yes Men veiculam notícias falsas na mídia. O grupo The Yes Men produziu sites-paródia de grandes corporações, como o *site* da Organização Mundial do Comércio criado pelo grupo (<http://www.gatt.org>). Além disso, integrantes do grupo The Yes Men participaram de entrevistas em universidades e redes de televisão fingindo ser representantes oficiais dessas organizações.

Outros exemplos são os trabalhos realizados por organizações e artistas norte-americanos e canadenses, como Jorge Rodriguez Gerada, Billboard Liberation Front, Carly Stasko, Ron English, Joey Skaggs Adbusters Media Foundation, e Reverend Billy and The Church of Stop Shopping.

Esses trabalhos artísticos ativistas, por exemplo, os *pranks* midiáticos, nem sempre são realizados no espaço urbano. Porém, nesta pesquisa, concentramo-nos nas atividades do ativismo artístico, as quais possuem caráter lúdico e são realizadas no espaço urbano. A sua realização no espaço urbano possibilita que os indivíduos encontrem essas atividades ao acaso, o que pode ampliar o potencial de surpresa com a abertura do trabalho artístico para o fluxo da vida.

A palavra urbano tem origem do latim na palavra *urbánu'*, formada pelo antepositivo, *urbs, is* 'cidade; por oposição a campo'. Porém, a etimologia da palavra



cidade apresenta relações de ordem política, pois ela deriva da palavra latina *civitas, átis* 'cidade, reunião de cidadãos, nação'. Nesta pesquisa, refere-se à 'aglomeração de humanos', a partir da palavra urbe. O urbano é o espaço de fora, o espaço público, formado principalmente pelas vias de trânsito. A utilização da denominação espaço urbano indica o ponto de vista de alguém inserido neste local, visualizando, logo, especialmente o espaço de fora, de trânsito, desenhado pelas construções privadas inacessíveis internamente ao olhar coletivo.

Assim, o conceito espaço urbano emerge na pesquisa, pois a rua é a imagem mais forte da urbe, e ela é um espaço plurifuncional, onde os mais variados fatos ocorrem; do comércio à circulação, do ponto de encontro ao local de desfile. O espaço urbano é o espaço público, pertencente a uma coletividade, característica que privilegia as diversas expressões humanas, incluindo as manifestações artísticas.

O espaço urbano é um local onde os indivíduos testam suas hipóteses do bem viver em sociedade. A cidade é uma construção mutante: viva e em movimento. Indiretamente e sem ter clara consciência da natureza de sua realização, criando a cidade, o Homem recriou a si mesmo. É nesse sentido que podemos considerar a cidade como um laboratório social (PARK, 1984). Desde o século 20, a arte com função social, que se dá no espaço urbano<sup>18</sup>, foi fundamental na prática de diferentes vanguardas artísticas, em movimentos como o dadaísmo, o surrealismo, além de linguagens como o happening e a performance. Antoine Compagnon (1996) afirma que a vanguarda foi primeiramente a arte a serviço do progresso social e que se tornou a arte esteticamente à frente de seu tempo.

Em relação ao campo da arte, Dominique de Bardonèche indica que

a arte deixou progressivamente o espaço secreto do templo, o espaço sagrado e coletivo da igreja, o espaço consagrado e público do museu, o espaço privado da galeria e do colecionador, pelos muros descascados da cidade, mundo do ar livre e do cotidiano que se sacraliza pelas virtudes do *graffiti*. (BARDONNÈCHE, 1997. p. 195-196)

---

<sup>18</sup> A pintura de paisagem apareceu recentemente na história da arte (século XIX), quando a observação das nuvens serviu para problematizar a perspectiva, influenciando, assim, toda a história da pintura moderna. Atualmente, as regras da arte se transformam novamente em decorrência das paisagens, sendo o espaço urbano a paisagem contemporânea. A função da arte atualmente: construir imagens novas para esse espaço, que passem a compor a própria paisagem (PEIXOTO, 2004)

O'Doherty (2002) utiliza a terminologia “cubo branco” para se referir a espaços expositivos de trabalhos artísticos, e indica que “tais espaços completam a transposição modernista da percepção, da vida, para os valores formais” [...], “sem sombras, branco, limpo, artificial – o recinto é consagrado à tecnologia da estética”. Nesses locais, a arte existe numa certa eternidade de exposição e, embora haja “muitos períodos” [...], “não existe o tempo”. “Essa eternidade dá à galeria uma condição de limbo; é preciso já ter morrido para estar lá. Certamente a presença daquela estranha peça de mobília, seu próprio corpo, parece supérflua, uma intromissão.” (O'DOHERTY, 2002 p. 4).

O trabalho artístico exposto no espaço urbano submete-se a um sistema de apreciação distinto daquele a que se submetem os trabalhos artísticos que se encontram protegidos pelas paredes do museu/galeria. Quando a equipe MídiaLab propõe um trabalho artístico que extrapola esse espaço tradicional e ganha o espaço público, isso implica, primeiramente, pensar a questão da arte urbana<sup>19</sup>, sua desvinculação do espaço institucionalizado da galeria de arte e a forma como o trabalho artístico é percebido.

O *status* de arte no espaço urbano é questionado por certos autores. O'Doherty (2002) e Buren (2001), por exemplo, afirmam que o espaço místico da galeria possibilita que todo trabalho ali exposto tenha o aval de trabalho artístico. O'Doherty e Buren ressaltam que o trabalho instalado no espaço urbano não tem, em princípio, a garantia desse rótulo. Fora do cubo branco, como O'Doherty chama a galeria de arte contemporânea, o trabalho artístico encontra-se completamente à mostra, sem qualquer estrutura que os proteja.

Segundo Buren (2001), a arte dos museus tem sua aura (BENJAMIN, 2000) automaticamente legitimada, e isso se dá pela simples condição de estar inserida no espaço do cubo branco. Já a arte exposta no espaço urbano tem sua legitimação questionada. Quando o trabalho artístico abandona sua estrutura protetora, ele perde a segurança de se encontrar em um espaço neutro. Assim, o trabalho artístico

---

<sup>19</sup> Em relação à denominação da arte exposta fora do espaço da galeria, alguns autores utilizam a expressão arte pública, outros usam as nomenclaturas arte no espaço público, arte urbana, intervenção urbana ou intervenção no espaço urbano. Nesta tese, utiliza-se a nomenclatura arte urbana, e, mais especificamente, a palavra ciberintervenção urbana interativa.

passa a sofrer profunda influência do espaço urbano, que impregna e marca o trabalho artístico de maneira direta ou indireta, seja este trabalho feito ou não para museu ou galeria (BUREN, 2001).

Um trabalho artístico no espaço público pode ser fruto de uma encomenda ou de um edital. Uma encomenda, em sua maioria, é realizada por uma instituição privada ou por uma pessoa física, e é dirigida a trabalhos artísticos que se enquadram na categoria escultura. Estes trabalhos são direcionados a locais específicos no espaço urbano, como o jardim de um edifício.

Os editais são realizados por instituições públicas e privadas. Em relação aos editais propostos por instituições públicas, a intenção do edital pode se enquadrar na educação (como no caso das oficinas Geopartitura), bem estar e melhoria da cultura do país, de um modo geral, além da realização de comemorações e eventos (como aconteceu no trabalho artístico Som\_Id). Os editais realizados por instituições privadas possuem os mesmos objetivos, pois pretendem contribuir com a sociedade, além da divulgação da instituição. Os editais possuem o objetivo de selecionar a melhor proposta artística, dentre muitas outras, e disponibilizam valores para o pagamento dos equipamentos utilizados e dos artistas envolvidos. Portanto, os editais também podem ser considerados prêmios artísticos.

Mesmo que o trabalho artístico seja fruto de uma encomenda ou de um edital, como é o caso dos trabalhos Geopartitura, Som\_Id, 1#.Ciurbi e Paulista Invaders, e tenha, num primeiro momento, sua aura respaldada pelo fato de ser resultado de uma contratação por parte de uma instituição que lhe conferiu inicialmente o *status* de arte, os demais trabalhos artísticos no espaço urbano submetem-se a um esquema de valorização diferente (SILVA, 2005). A encomenda é legitimada desde sua criação, pelo fato de ter sido selecionada em meio a tantas outras possibilidades de trabalhos artísticos. A encomenda possui um valor que, embora diferente do *status* conferido ao trabalho artístico situado na galeria, vale pelo aval da encomenda<sup>20</sup>. Entretanto, para os trabalhos artísticos apresentados no espaço urbano sem o processo da encomenda, o *status* de arte é abalado, pois esses trabalhos não possuem os rótulos conferidos pela galeria ou pela encomenda. Além

---

<sup>20</sup> Esta aura da encomenda é respaldada de maneira mais substancial quando o trabalho artístico trata de esculturas e outros objetos perenes, pois estes possuem um espaço reservado no espaço urbano para a sua ocupação, o que pode funcionar como um pedestal. No caso das ciurbis, que são ações efêmeras, o respaldo ocorre através da exibição de pôsteres explicativos que possuem as logomarcas das instituições patrocinadoras.

disso, todos os trabalhos artísticos que estão no espaço urbano, independente de sua origem, disputam o espaço das grandes cidades e a atenção dos transeuntes com diversas formas de interferência visual, como propagandas e sinais de trânsito, por exemplo.

Trabalhos artísticos expostos no espaço urbano, classificados como intervenção urbana, que também não contam com o processo de encomenda, mas que, ao contrário de *happenings* e *performances*, não se esgotam no instante em que ocorrem, como a *land art*, as intervenções urbanas temporárias (SILVA, 2005), também têm sua *aura* questionada. Isso se dá, pois esses trabalhos não estão expostos no espaço expositivo da galeria, além da inexistência do aval da encomenda e, em menor escala, pela efemeridade do trabalho artístico. Desse modo, quando o artista afirma que uma intervenção urbana está inserida no campo da arte, ele está, de maneira ativista, questionando o próprio sistema da arte, indicando que ele e o público não precisam da galeria, do museu, do colecionador e do curador para legitimar a atividade artística.

Ao contrário das esculturas provenientes de encomendas públicas, planejadas para um local específico do espaço urbano, que são normalmente instaladas em espaços privilegiados para contemplação, as intervenções urbanas não possuem pedestais, iluminação direta e jardins construídos em volta. Destarte, as intervenções urbanas se misturam ao caos urbano, disputando a atenção do transeunte com diversas mensagens publicitárias.

Segundo Vasconcelos (2003), apesar de toda essa perturbação da *aura* do trabalho artístico no espaço urbano, sua força decorre exatamente de sua descontextualização do espaço da galeria. Isso acontece, pois, quando o trabalho se encontra fora do espaço expositivo institucionalizado, ele pode atrair mais atenção, diferente do que acontece quando esse trabalho precisa disputar a atenção do público com outros trabalhos artísticos nas galerias de arte.



Fig 8 - #1.Ciurbi na Ceilândia – DF, 2010.

Vasconcelos (2003) chega a ponto de afirmar que a arte se torna mais relevante quando exposta no espaço urbano. Os trabalhos artísticos expostos no contexto urbano, sejam eles meramente contemplativos ou assumidamente contestadores, criam novas possibilidades de diálogo com o público. Ao ir além do espaço hermético do museu/galeria, eles se tornam o elemento instigador na relação entre o indivíduo e o espaço urbano.

O significado de um trabalho exibido em um museu ou galeria é o resultado de um complexo diálogo entre o artista, o trabalho artístico, o curador, o museólogo e o espectador (MONTES, 1998). Para processar o resultado que lhe é apresentado, o público se vale de seus códigos culturais, de seu gosto construído socialmente e da repercussão que o trabalho do artista tem na mídia.

Montes (1998) indica que, nesse contexto, devolver à arte sua característica pública passa a ser importante, pois a ação legitimadora que o museu garantia ao trabalho artístico já não é mais suficiente para indicar a qualidade da arte. Segundo Montes, isso acontece, pois, quando essa operação de legitimação é realizada, perde-se a parte essencial do significado do trabalho artístico urbano. As discussões

sobre arte no espaço urbano envolvem a consciência desta forma de conexão entre contexto expositivo e significado, e a possibilidade de questionamento e criação ativista sobre o sentido da arte.

Além disso, se o processo de sacralização da arte, empreendido pelo espaço da galeria ou do museu, não é suficiente para estabelecer o valor do trabalho artístico, em nome de uma comunidade, a tarefa de promover a dimensão pública da arte significa fazer com que a arte dialogue com as diferentes comunidades urbanas locais. Dessa forma, a arte se torna a conexão que confere a essas comunidades o sentimento de pertencimento, na tentativa de rearticular esses indivíduos dispersos na sociedade. Nesse caso, a arte funciona como uma rede de sociabilidade organizada em torno dos valores relacionados à experiência cotidiana da comunidade. Assim, a arte pública pode alcançar legitimação através da tentativa de relacionar interesses tão diferentes, mas comuns o suficiente para que se torne possível o diálogo dos indivíduos sobre suas singularidades. Porém, para pensar a questão da legitimação do trabalho artístico e da sua relação com o contexto expositivo é preciso considerar a ideia de aura.

Para compreender a ideia de aura, é preciso considerar que o momento histórico inicial da arte é marcado pela veneração cultural, com a predominância da sublimação na relação do sujeito com o trabalho artístico. Depois disso, temos o momento caracterizado pela beleza autônoma do trabalho artístico, quando o espectador passou a considerar que a relação de prazer em sua fruição definia o valor do trabalho artístico. Isso ocasionou a suplantação do valor de culto do trabalho artístico em troca de seu valor de exposição.

De acordo com Benjamin (2000), o processo de desritualização do trabalho artístico pode ser percebido no confronto entre estes dois polos: o valor de culto e o valor de exposição. A crescente possibilidade de exibição dos trabalhos artísticos por meio de exposições nos museus/galerias a partir dos séculos XVII e XVIII fez com que, gradativamente, o valor de exposição do trabalho artístico suplantasse seu valor de culto. Esse fato só foi possível depois da invenção dos meios mecânicos de reprodução. Com as novas técnicas de reprodução, o potencial expositivo atingiu uma escala capaz de destruir o último refúgio do valor de culto do trabalho artístico, sua autenticidade.

Segundo Benjamin, a reprodutibilidade técnica resultou na emancipação do

trabalho artístico de sua função ritual, tornando, nesse caso, inconcebível a tentativa de atestação da autenticidade de um trabalho artístico, por exemplo, a fotografia. Além disso, a possibilidade de reprodução a partir destes meios mecânicos libertou o trabalho artístico de seu local de origem, desvalorizando seu valor tradicional baseado em sua autenticidade e fundado na herança cultural. Distantes do domínio restrito da tradição, os objetos artísticos, até então intocáveis, tanto no sentido físico quanto significativo e valorativo, puderam abordar novos temas e novas significações (BENJAMIN, 2000).

Certos autores que tratam da arte exposta no espaço urbano consideram a decadência da aura do trabalho artístico como algo positivo, celebrando, desse modo, a reprodutibilidade técnica. Paralela a essa visão positiva, existem ideias negativas do conceito de trabalho artístico aurático. Esta abordagem critica a reauratização da obra de arte uma vez que identifica nos museus/galerias a tentativa de realizar o processo de sacralização. Segundo esses autores, o espaço institucionalizado do cubo branco, ao valorizar a obra única, configura uma tentativa de reauratização, o que representa um retrocesso.

Ao discutir a aura do trabalho artístico e seu declínio, a partir da inserção dos novos meios de produção e reprodução técnica, Benjamin (2000) afirma que a perda da aura é inevitável e que, do ponto de vista histórico, pode ser considerada como algo positivo. Benjamin indica que essa aura possui uma função ritual autoritária, e, portanto, sua destruição é positiva, pois possibilita que os trabalhos artísticos tenham outras funções, como a de mercadoria, por exemplo.

As modernas técnicas e tecnologias de reprodução, como a fotografia e a arte computacional, possibilitam novas maneiras de relacionamento entre os espectadores e a arte, através da democratização do acesso. Além disso, essas técnicas e tecnologias promovem também uma relação mais crítica com a tradição, problematizando a aura do trabalho artístico. Do mesmo modo, quando a instalação dos trabalhos artísticos no espaço urbano parece indicar que com isso o artista abre mão de seu *status* de arte e de sua função cultural, por outro lado, parece apontar também a preocupação com a experiência do público com arte, uma vez que o espaço urbano passa a ser percebido como espaço privilegiado de fruição, que possibilita o contato do trabalho artístico com um número muito maior de pessoas.



Fig 9 – Geopartitura em Taguatinga – DF, 2012.

Além disso, as condições de experiência do sujeito no espaço urbano impõem, para o trabalho exposto neste espaço, distante do cubo branco, uma outra forma de percepção, de fruição e de relação do público. Assim, se pensarmos sobre a evolução do conceito de aura em Benjamin, no livro intitulado *Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo* (1989), este conceito passa a ser descrito a partir do modo de percepção e na relação entre sujeito e objeto. Portanto, nesse ponto, a ideia de aura deixa de ser considerada apenas como unicidade e autenticidade puramente materiais e passa a representar o momento em que acontece uma experiência autêntica. Considerando essa abordagem, as intervenções urbanas parecem experimentar uma revalorização em seu *status* de trabalho artístico. Ao romper com as barreiras do museu/galeria e ganhar o espaço público, o trabalho artístico destrói a distância entre ele e o espectador e, logicamente, sua aura, potencializando a relação entre o trabalho e o público. No caso das ciurbis, o trabalho artístico pode ter a duração de trinta minutos a duas horas. As ciurbis também só acontecem com a interatividade do público. Assim, cada trabalho é único, pois nunca acontecerá



novamente, exatamente da mesma maneira, pois os indivíduos farão outras escolhas. Além disso, os indivíduos presentes na ciurbi se encontram no local ao acaso, portanto, mesmo que a ciurbi aconteça novamente no mesmo local, ela nunca será a mesma, pois os participantes serão outros.

Assim, se por um lado as intervenções urbanas efêmeras têm sua aura questionada sob os aspectos da unicidade e da tradição, por outro, por se tratar de intervenções efêmeras que muitas vezes acontecem sob o olhar do público, como no caso das ciurbis, o *hic et nunc*, seu aqui e agora, é extremamente importante. Assim, muitas vezes, essa forte carga da experiência momentânea pode promover uma reafirmação do trabalho artístico, pois este reativa a experiência singular.

Ainda que se perceba de forma generalizada entre diversos autores a diferenciação na nomenclatura da arte que acontece fora do espaço da galeria, bem como o consenso de que essa dificuldade passa pela própria confusão entre as considerações dos conceitos de público e privado, é possível considerar certas características que definem a arte no espaço urbano. Segundo Gouveia (1998, p.87-91 e p.159), o conceito de arte urbana, bem como suas características, deve ser entendido com base no processo histórico de migração da arte da galeria e dos museus para o espaço urbano. Segundo Gouveia, a partir de 1957, os artistas resolveram expandir seus trabalhos artísticos dos limites institucionais ou das coleções particulares, passando a produzir trabalhos especialmente direcionados ao espaço urbano. Os artistas, ao longo desse processo, passaram a desenvolver com o público transeunte, os fruidores e espectadores desse tipo de trabalho artístico, uma relação diferente daquela que se estabelece no interior dos museus e galerias. Logo, o conceito de arte urbana passou a significar algo mais amplo do que arte em espaço urbano.

O mais importante nesse processo, aponta Gouveia (1998), foi a ruptura com o discurso hermético que imperava no mercado da arte, pois o acesso ao trabalho artístico implicava o acesso a um código formal, preestabelecido. Assim, quando os trabalhos artísticos se voltam para o público, reintroduz-se, segundo Gouveia (1998), aquela utilidade que fazia parte da arte em seus tempos iniciais, e a arte urbana, além de poder possuir qualquer outro código formal ou conceitual escolhido pelo artista.

Já Abramo (1998, p.56-60 e p.155-156) indica que, nos últimos 20 anos do

século XX, podemos perceber um movimento quase natural do início da arte urbana contemporânea, por causa do crescente aumento das dimensões dos trabalhos artísticos. Até a gravura, de tamanho normalmente limitado pela técnica e pelas dimensões dos suportes, passou a ser feita em partes, tornando-se, depois de montados os pedaços, um grande painel. Abramo (1998) questiona então se os museus teriam condições econômicas, espaço necessário e reserva técnica para suportar esses trabalhos artísticos. Até mesmo as residências, cada vez menores, não comportam trabalhos artísticos tão grandes. Assim, por causa do tamanho crescente das dimensões dos trabalhos artísticos e pela falta de disponibilidade de museus ou residências para abrigar esses trabalhos, o espaço urbano passa a ser uma ótima possibilidade.

Porém, seria simplista considerar que os trabalhos artísticos abandonaram o espaço neutro do museu/galeria e ganharam os espaços urbanos exclusivamente em função de seu tamanho. A arte urbana possui uma comunidade própria e estabelece um diálogo bastante produtivo com o espaço urbano no qual intervém com as comunidades que utilizam este espaço.

Mashinini (1998, p.198-202 e p.311) indica que o trabalho artístico urbano deve ser considerado como parte integrante do ambiente construído e não apenas como acréscimo decorativo. Assim, indica Mashinini, a arte urbana possui um papel relevante em qualquer sociedade específica, e esta arte é o componente importante na revitalização das cidades e da própria sociedade. Mashinini (1998) enumera alguns benefícios da arte pública, como a responsabilidade pela integração da arte tradicional e da arte contemporânea à vida cotidiana, a criação de oportunidades para a expressão da comunidade, os benefícios econômicos advindos da arte urbana enquanto potencial turístico, além da capacidade que a arte urbana possui para melhorar a estética dos edifícios e dos espaços públicos.

Mashinini (1998) também aponta que a arte urbana serve ao propósito de criar consciência do valor da arte e de abordar sua característica pública, além de possibilitar a venda do trabalho, o reconhecimento do artista, o que torna a arte urbana também uma vitrine e aumenta as oportunidades de emprego do artista. Além disso, aliada à arquitetura, a arte urbana estimula a colaboração entre o artista e o planejamento arquitetônico das cidades, e representa um importante aspecto na acentuação de uma identidade comunitária.

Porém, precisamos tecer considerações sobre a relação do trabalho artístico com o espaço expositivo, através de uma abordagem dos problemas que a arte urbana enfrenta em seu contexto. Para isso, abordamos intervenções artísticas no espaço das grandes cidades, em particular as intervenções artísticas temporárias no espaço urbano, como as ciurbis que se utilizam de superfícies da arquitetura. Esses trabalhos artísticos, embora se relacionem amplamente com o contexto que os acolhe, enfrentam alguns problemas para sua exposição: “o que o cubo branco permite ao trabalho artístico, a rua lhe recusa” (ABRAMO, 2001 p.191).

Em primeiro lugar, para serem vistas, as intervenções urbanas precisam brigar com a grande poluição visual da urbe. Nesse aspecto, os problemas que ocorrem na exposição desses trabalhos artísticos em meio a tantos poluidores visuais vão ao encontro do modo da organização expositiva dos museus do século XIX. Porém, no espaço urbano, o trabalho artístico disputa visibilidade com estímulos de diferentes origens, como pichações, mensagens publicitárias, vitrines, placas de trânsito, néons, fachadas, e não com outros trabalhos artísticos. Assim, não é possível transformar o trabalho em uma unidade exibível isoladamente e, mais difícil ainda, é anular os efeitos do entorno sobre o trabalho artístico. Desse modo, o trabalho instalado em tais suportes e em meio ao caos urbano pode estar relacionado a uma baixa pregnância formal.

Zorzete (1998, p.128-134 e p.165) relata a poluição visual como uma agressão aos trabalhos artísticos instalados no espaço urbano e enumera os painéis publicitários, os postes de luz e as placas de trânsito como elementos que interferem em sua leitura. Bergamin (1998, p.100-105 e p.162) chega a afirmar que a depredação dos trabalhos artísticos no espaço urbano só não é maior porque as pessoas não tomam conhecimento de que eles existem. Essa constatação passa, obviamente, pela análise da experiência do indivíduo em relação aos espaços público e privado, mas revela também a influência do caos urbano no processo de percepção do trabalho artístico.



Fig 10 – Geopartitura em Areia – PB, 2012.

A própria composição arquitetônica da urbe é, em si, um espaço caótico, que Takahashi (1998, p. 221) chama de “paisagem gráfica”. Segundo Takahashi, essa paisagem das cidades é o suporte para as mensagens gráficas, como os néons, *outdoors*, painéis publicitários, cartazes colados às paredes dos edifícios, grafites, enfim, “coisas que são apostas, acopladas às paredes, às cidades, às fachadas...” A análise proposta pela autora relaciona o caos do espaço arquitetônico e o caos dos poluidores visuais da urbe.

Para Takahashi (1998), a paisagem gráfica oferece dupla interpretação, pois a arquitetura e a mensagem gráfica constituem duplo canal de mensagem, veiculando, simultaneamente, duas mensagens. A arquitetura é portadora de uma mensagem, e a *ciurbi* projetada na arquitetura, os *outdoors* ou cartazes, por exemplo, emitem outra mensagem completamente diferente. As duas mensagens, por vezes, são paradoxais e, embora na maioria das vezes o paradoxo seja interpretado como incoerência, essa incoerência, acredita Takahashi (1998), faz parte do cotidiano. A metodologia de trabalho para realizar a *ciurbi* possui inspiração nesta característica das cidades. Na maioria das vezes, exceto no caso da *ciurbi* Paulista Invaders, as *ciurbis* não são criadas visando a um local específico. Os edifícios onde a *ciurbi* é projetada é escolhido no dia da intervenção no espaço

urbano.

Segundo Takahashi (1998, p.221), a cidade é um elemento orgânico, em vida, mutante e, portanto, incoerente. O espaço urbano, aponta Takahashi, não nega a camada anterior, a experiência anterior, o tempo já passado, pois, se assim o fizesse, a cidade seria algo uniforme, e não haveria essa realidade paradoxal. Mais do que um espaço concreto e físico, a cidade é um espaço humano, um grande suporte no qual acontecem diversas manifestações por parte dos indivíduos envolvidos na construção desse espaço. Segundo Takahashi (1998), é errado pensar que a cidade deve responder aos anseios e expectativas dos cidadãos de tentar solucionar e compreender o caos urbano, pois o espaço urbano se trata de elemento vivo que requer interação. A arte urbana, conclui a autora, constitui o elemento fundamental no estabelecimento do diálogo entre a expressão necessária desse anseio por parte dos indivíduos e a tentativa de uma reflexão física dessas intenções por parte da cidade.

Sevcenko (1998), Abramo (1998) e Bergamin (1998) procuram analisar o processo de fruição dos trabalhos artísticos instalados no espaço urbano. Sevcenko indica que, no processo de megalopolização, o fluxo da vida urbana é determinado não pelo comportamento humano, mas pela dinâmica das máquinas. Por isso, a experiência da vida humana na urbe é determinada pelos potenciais e pelas demandas do maquinário que organizam o espaço urbano e conduzem as atividades urbanas. Assim, o indivíduo da megalópole é obrigado a se ajustar ao “fenômeno da aceleração do percurso humano”, pois, nas grandes cidades, em função do fluxo determinado pelas máquinas, “ninguém tem tempo de andar fruindo” (Sevcenko, 1998, p.167). Podemos considerar que o trabalho artístico influencia no cotidiano das pessoas, sendo possível observar reações e até mesmo não reações. Cedo ou tarde, o olhar distraído da multidão se contamina pelo trabalho artístico exposto no espaço público.

Abramo (1998), com base na observação do processo de assimilação do trabalho artístico no espaço urbano, indica a existência de uma nova forma de percepção. De acordo com Abramo (1998), o transeunte não contempla um trabalho artístico no espaço urbano de uma só vez. Não existe um instante de fruição determinado, tal como ocorre com o trabalho artístico exposto no museu ou galeria. No trabalho artístico urbano, a fruição é continuada, não é contemplada, é absorvida

aos poucos pelo transeunte, formando-se paulatinamente em sua memória. Isso indica nova modalidade de percepção da arte, fragmentada, em processo, “porque ela não se faz na presença do trabalho artístico, mas *in memória* do trabalho artístico” (ABRAMO, 1998, p.57)

Bem ou mal interpretadas, a arte urbana expõe o mecanismo de funcionamento vivo da urbe, a multiplicidade das tribos urbanas e as suas diferenças culturais e sociais. Destarte, o espaço urbano, mais do que o museu ou a galeria, passa a ser visto como o lugar mais indicado, pois é neste local no qual o trabalho artístico expõe suas características ao público e espera a opinião dos indivíduos para alcançar o reconhecimento como arte, “na esperança de que, negociando com o usuário do espaço convertido em espectador, o trabalho artístico se veja efetivamente reconhecido como arte” (MONTES, 1998, p.278).

Desse modo, todos os espaços em que as intervenções urbanas ocorrem, e todos os locais em que a arte se manifesta podem ser considerados locais legítimos para exibição da arte. Isso faz com que cada vez mais espaços culturais alternativos sejam criados e mantidos pelo poder público, por instituições privadas, por fundações e por empresas.

Assim, por propor o diálogo com ambientes e públicos até então inatingidos, o trabalho artístico passa a incorporar novas motivações, uma vez que se torna uma criação aberta à produção de novos significados. Sob esse ponto de vista, a arte urbana contemporânea não tem o objetivo de dessacralizar o espaço do museu. Ao contrário, segundo Montes (1998), a arte urbana pode ressacralizar esses espaços profanos distantes do cubo branco. Assim, a arte urbana pode modificar a relação dos indivíduos com o espaço urbano, possibilitando talvez que as comunidades tenham a experiência da redescoberta de uma sacralidade da cidade edificada. Ao mesmo tempo, a intervenção urbana possibilita ao indivíduo o questionamento da qualidade de seu convívio neste espaço, e também possibilita a “reconstrução de formas significativas de pertencimento, recriando solidariedade e novas identificações com o espaço da cidade, numa nova maneira de reconstituição de identidades sociais e culturais” (MONTES, 1998, p.278), além, é claro, da democratização do acesso à arte.



Fig 11 – Geopartitura em Areia – PB, 2012.

Segundo Finkelpearl (1998), parte essencial do problema da definição da arte no espaço urbano está nas assimilações dos conceitos de espaço urbano [público] e espaço privado. Bergamin (1998) aborda a dificuldade na assimilação dos conceitos de espaço urbano e espaço privado apontada no contexto brasileiro. Bergamin indica que, no Brasil, a confusão sobre o significado dessas palavras atinge uma parcela da população que acredita que o espaço urbano é inferior ao espaço privado, e atinge também os governantes, que certas vezes confundem as verbas públicas com suas contas privadas. Bergamin também aponta que o espaço urbano só tem a perder com a confusão entre esses dois termos. Peixoto (1998) indica que o próprio conceito de espaço urbano está em crise, tendo-se perdido a diferença entre o que é público e o que é privado. Peixoto aponta que a população é alienada do espaço urbano, transformado em um espaço de guerra, ao mesmo tempo em que o espaço privado é algo atacado, invadido, assaltado.

Fadden (1998), por sua vez, amplia as posições de Finkelpearl, Bergamin e Peixoto e sugere que no Brasil o grave problema é o fato de que os espaços urbanos não são considerados públicos pela população, sendo espaços privados, cujo proprietário é alguém que é o governo. Desse modo, a população pode não ter consciência da necessidade da preservação dos espaços urbanos ou mesmo dos

trabalhos artísticos presentes nesses espaços. Isso porque, no ponto de vista da população, o dono do espaço público é a prefeitura e não o indivíduo. A classe média, principalmente, considera o espaço urbano como o espaço do outro, do inimigo. Segundo Fadden (1998), para que seja possível a mudança dessa perspectiva, é necessário solucionar a confusão entre espaço público e espaço privado. Dessa forma, no próximo item, vamos nos aproximar da ideia de espaço público a partir de Hannah Arendt (1981a, 1981b, 1974, 1980). A arte inserida no espaço urbano pode contribuir para a própria manutenção deste espaço, reafirmando a sua importância.

Peixoto (1998) acredita que o próprio espaço urbano está em crise e, em sua opinião, as intervenções artísticas contribuem para renovar este espaço, criando novas composições com a arquitetura, com o urbanismo e com as situações sociais em seu entorno. Desse modo, o espaço urbano passa a ser o resultado das intervenções artísticas e das relações sociais, e não apenas o campo pré-organizado. Peixoto (1998) indica que as intervenções artísticas no espaço urbano não são apenas exposições do trabalho, mas configuram principalmente uma proposição de adequação e de experimentação do espaço.

Bergamin (1998) determina e redefine as contraposições entre rua e galeria, entre interior e exterior, tornando ambíguas as polaridades entre a arte do museu/galeria e a arte no espaço urbano. Segundo Bergamin, para a arte urbana, a cidade significa, antes de qualquer coisa, um amplo espaço, um novo campo em que se instaura a relação dicotômica entre o “onde termina a rua” e o “onde começa o museu” (BERGAMIN, 1998, p.116), quando os artistas exploram as tensões advindas dessa relação.

Assim, o processo de produção do trabalho artístico torna-se parte integrante da sua construção de significado. O artista passa a se relacionar com todas as etapas do processo, desde a escolha do local para a intervenção urbana, a solicitação da permissão dos organismos públicos ou privados para a intervenção do trabalho artístico até a montagem e a desmontagem do trabalho. Assim sendo, a experiência do artista com a cidade passa a ser um fator decisivo para o resultado de seu fazer artístico e, além disso, a preocupação do artista com considerações sobre a atualidade do trabalho artístico para o espaço urbano possui muita relevância.



A partir desse ponto de vista, as intervenções artísticas efêmeras no espaço urbano parecem abdicar seu valor de culto, priorizando, talvez, a experiência do indivíduo com o trabalho artístico. Tanto a precariedade e a efemeridade dos suportes utilizados quanto à brevidade do período de exposição do trabalho artístico (por exemplo, as projeções multimídia das ciurbis) apontam que o valor de mercadoria do trabalho artístico não reside em um objeto, mas existe no registro videográfico ou fotográfico de uma atividade.

De fato, a partir de todos os aspectos apontados neste item que foram inspirados em Benjamin (1998), se considerarmos a aura vinculada à unicidade e à tradição, as intervenções artísticas temporárias no espaço urbano têm, por todos os motivos indicados, sua aura abalada. Porém, quando os artistas possibilitam a experimentação do aqui e agora, através da relação entre intervenção urbana e público fruidor, esses trabalhos artísticos passam a reivindicar seu *status* de arte com base na potencialização da experiência do indivíduo.

Conclui-se que a decadência da aura do trabalho artístico, que ocorre na liberação da sua função cultural, proporciona novos caminhos para a arte e para a fruição do público. Nesse sentido, a função dos museus/galerias parece ser também a tentativa de manter a aura do objeto único e o seu valor de culto, ao passo que o espaço urbano se torna um grande cenário aberto a novas possibilidades de fruição e de experimentação da arte. Além disso, a extinção do valor de culto do trabalho artístico abre espaço a seu valor de exposição. O espaço urbano, ainda que repleto de poluidores visuais, possibilita que o trabalho artístico exposto seja visto por um número muito maior de pessoas.

Destarte, o espaço urbano é um local interessante para as diversas manifestações artísticas. Isso porque o trabalho artístico no espaço urbano por si só critica de maneira ativista a utilização do espaço cultural da galeria, e a definição de que este é o único processo para validar a atividade artística, seu valor de exposição e de mercadoria. Assim, o espaço urbano torna-se um espaço privilegiado de fruição e de percepção do público em relação a manifestações artísticas nesse laboratório social.

Como vimos anteriormente, o *status* de arte que os limites da galeria conferem aos trabalhos artísticos é questionável na arte inserida no espaço urbano, uma vez que se perde a confirmação da sua função legitimadora. A própria história

da arte, com a invenção dos museus e galerias e, sobretudo, com a busca do local perfeito para a exibição dos trabalhos artísticos (o que resultou no cubo branco) parece certificar a galeria e o museu como os únicos espaços de exibição. Dentro dos limites da galeria, o status trabalho artístico é delimitado, no espaço urbano não.

Neste item, definimos os conceitos de ativismo, espaço urbano e arte urbana a partir do pensamento de autores como Tim Jordan (2002), Dominique de Bardonnèche (1997), Thomas McEvilley (2002), Brian O'Doherty (2002), Daniel Buren (2001), Walter Benjamin (2000), Michael Archer (2001), Fernando Pedro da Silva (2005), Tania Vasconcelos (2003), Maria Lúcia Montes (1998), Walter Benjamin (1989), Maria Alice Machado Gouveia (1998), Radha Abramo (1998), Glen Mashinini (1998), Francisco Zorzete (1998), Antônio Sérgio Bergamin (1998), Jô Takahashi (1998), Nicolau Sevcenko (1998), Tom Finkelpearl (1998), Maria Alice Milliet de Oliveira (1998), Nelson Brissac Peixoto (1998), Roberto Fadden (1998) Robert Park (1984), Antoine Compagnon (1996).

Desse modo, refletimos sobre a importância do contexto de exposição da arte, considerando toda a complexidade que abarca a exposição de um trabalho artístico no espaço urbano, externo à galeria, efêmero e em meio à poluição visual da urbe. A escolha pela exposição de um trabalho nessas circunstâncias é, no mínimo, corajosa, arriscada e questionadora, sob todos os aspectos analisados. No próximo item, vamos nos aproximar dos trabalhos artísticos ativistas urbanos na história da arte.

## **1.2 Apropriação do espaço público: lúdico, ação e discurso**

Como vimos anteriormente, o espaço urbano foi utilizado como ambiente para as artes visuais a partir de 1957. Isso se deu principalmente com o grupo Internacional Situacionista<sup>21</sup> - IS (1957-1970), que tinha como objetivo o desenvolvimento de certo caráter lúdico nas cidades, colocado em prática a partir do que se convencionou chamar de deriva. A deriva seria, ao mesmo tempo, um

---

<sup>21</sup> O movimento surgiu na vila italiana de Cosio di Arroscia, Liguria, em 28 de julho de 1957, com a fusão de várias tendências artísticas, que se autodefiniam a vanguarda da época: Internationale lettriste, o International movement for an imaginst Bauhaus e a London Psychogeographical Association. Essa fusão incluiu influências adicionais do movimento COBRA, dadaísmo, surrealismo e Fluxus, e foi inspirada pelo comunismo de conselhos e pela Revolução Húngara de 1956.

procedimento e uma teoria. Parte de pressupostos da *flaneurie*, mas se apropriando dos objetos nos quais investe o olhar, tendo uma atitude mais crítica ao desmascarar a homogeneidade dos espaços do Pós-Guerra. Os surrealistas também desenvolviam muitas de suas atividades no espaço urbano, as quais eram baseadas no encontro casual.

O final dos anos 60 foi a época de crise dos espaços expositivos tradicionais. Nessa época, vários artistas passaram a desenvolver trabalhos artísticos específicos para certos espaços, muitas vezes, locais habituais da cidade. Segundo Nelson Brissac Peixoto (2004), a produção contemporânea passa, nesse período, a incorporar os limites externos, a arquitetura e a paisagem.

A Internacional Situacionista tem como objetivo retomar o “caráter lúdico” do espaço urbano. Os situacionistas criticam o Urbanismo Moderno, propondo o Urbanismo Unitário (UU). Os situacionistas propõem uma nova forma de apropriação e percepção da arte, arquitetura e urbanismo, segundo uma ótica que aproxima esses elementos da vida cotidiana, mas ao mesmo tempo traz à tona a paixão e a emoção relacionadas à cidade. Unindo a vida cotidiana e jogo através da arte, os situacionistas apontam a necessidade de retomar o caráter lúdico das cidades, pois acreditavam que o jogo havia sido perdido nos contextos urbanos. (IS, 1959. In: JACQUES, 2003)

Para compreendermos a importância do espaço público e a sua relação com o espaço privado na constituição do social, é importante considerarmos o pensamento da teórica Hannah Arendt no livro *A condição humana* (1981a)<sup>22</sup>. Neste livro, Arendt indica que o espaço público é importante, pois, neste espaço, a ação e o discurso de cada um são essenciais para a construção de um “mundo comum”. Por mundo, Arendt compreende o “espaço intermediário” que está entre as pessoas, preenchido pela palavra. O mundo realiza-se pela discussão e apenas na medida em que se torna “objeto de discurso” no espaço público. A constituição do mundo é, assim, coincidente com a emergência da própria política, como exercício do debate em torno das questões que dizem respeito a todos (ARENDDT, 1987). Segundo Arendt (1981a), a história do mundo moderno pode ser descrita como a história da

---

<sup>22</sup> É importante considerarmos que Arendt vivia na Alemanha durante o regime totalitário e militarista Nazista. Arendt fazia parte da comunidade judaica e teve sua liberdade de expressão suprimida na Alemanha, de onde fugiu para os Estados Unidos.

dissolução do espaço público, por onde se expressava “um sentido cidadão de participação” e através do qual os homens podiam se reconhecer compartilhando de um destino comum. Para Hannah Arendt, o que é importante no espaço público é o fato de ser um espaço que só pode ser construído pela ação e pelo discurso (ARENDR, 1981a, p. 188).

Devemos ficar atentos à manutenção desse espaço, o local onde acontecem as manifestações, onde a população pode articular debates. A perda desse espaço, quando este se transforma em apenas um local de passagem, pode ocasionar a diminuição direta da possibilidade de expressão dos indivíduos. No caso dos situacionistas, eles sugerem e realizam atividades chamadas situações, para chamar a atenção para este problema. O que é, de fato, uma “situação”? Segundo Paola Berenstein Jacques (2003), situação é a realização de um jogo superior ou, mais exatamente, a provocação para que este jogo, que é a presença humana, aconteça, possibilitando a apropriação do espaço público.

Segundo Arendt (1981a), antes de tudo, a dissolução do espaço público significa a perda de um “mundo comum” que inclui os indivíduos num conjunto de fatos e eventos compreensíveis e que se materializa na comunicação intersubjetiva, através da qual as opiniões e os julgamentos se formam. Nesse caso, a dissolução do espaço público significa mais do que a perda de um espaço comum entre os indivíduos. Essa perda significa também a dissolução do “senso comum”, e isso compromete a capacidade de discernimento que a compreensão e o julgamento exigem, enquanto “maneira especificamente humana” de se fazer a experiência da realidade<sup>23</sup> (ARENDR, 1981b, p.34).

Desse modo, o ativismo artístico pretende modificar comportamentos sociais ao criar situações para despertar as percepções dos indivíduos para a sua possibilidade de expressão no espaço público. Isso porque, segundo Arendt (1974), em primeiro lugar, o espaço público é o espaço do aparecimento e da visibilidade; tudo o que vem a público pode ser visto e ouvido por todos, e, se isso importa, é porque essa visibilidade pública constrói a realidade. Essa realidade é o que constitui um mundo comum que inclui os indivíduos em torno de interesses comuns. Esse mundo comum é uma construção, um “artefato humano”, diz Hannah Arendt

---

<sup>23</sup> A figura histórica que sintetiza essa perda, explicitando ao mesmo tempo seu sentido político, são as massas que acreditaram e se deixaram mobilizar pela propaganda totalitária.

(ARENDR, 1981b, p.34), que depende dessa forma específica de sociabilidade que só o espaço público pode estabelecer. Essa forma de sociabilidade é regida pela pluralidade humana, a mesma pluralidade que, segundo Arendt, é imprescindível para a existência da própria realidade.

Ao exemplo das atividades realizadas por artistas, as ações visam criar situações para quebrar a rotina dos participantes despertando sua criatividade e sua capacidade de questionamento. Segundo Arendt (1981a), na perspectiva daqueles que fazem a experiência da sociedade, é a pluralidade dos pontos de vista que confere certeza ao que existe, sem que essa certeza se transforme em uma identidade que anula as diferenças sob a forma de uma única opinião. Como diz Arendt, “a verdade, desde que enunciada, é imediatamente transformada em uma opinião entre outras, contestada, reformulada, reduzida a não ser mais que um objeto de conversação entre outros” (ARENDR, 1974, p. 37). E é nessa interação comunicativa entre os indivíduos que um mundo plenamente humano pode se constituir.

O enfoque dado pelos situacionistas à cidade em seu caráter lúdico fica claro pela sua constante atuação na concepção de cartografias urbanas, investigações psicogeográficas da cidade. Entretanto, cabe ressaltar que este enfoque da I.S. tinha também um importante viés utópico e ativista. Seus posicionamentos partiam da noção de participação ativa dos indivíduos na construção e planejamento da cidade, cuja posição chegava a ser radical, questionando o domínio do planejamento urbano feito somente pelo urbanista. Mais ainda, era do urbanista moderno que a I.S. colocava-se como mais ferrenha opositora, uma vez que o considerava distanciado das aspirações humanas mais essenciais, dentre as quais a atividade lúdica. Dessa forma, os situacionistas estavam interessados na apropriação do espaço urbano pelos moradores das cidades, e os critérios deste planejamento coletivo só podem ser possíveis pela interação comunicativa indicada por Arendt:

“O diálogo (diferentemente das conversações íntimas nas quais almas individuais falam de si mesmas) ... se preocupa com o mundo comum que permanece inumano num sentido muito literal, enquanto os homens não fazem dele um objeto permanente de debate. Pois o mundo não é humano por ter sido feito pelos homens e ele não se torna humano porque a voz humana aí ressoa, mas somente quando se torna objeto de diálogo. Por mais intensamente que as coisas no mundo nos afetem, por mais profundamente que elas possam nos emocionar e nos estimular, elas só se

tornam humanas para nós quando podemos debatê-las com nossos semelhantes” (ARENDDT, 1974, p. 34-35).

A psicogeografia dos Situacionistas é jogo e experimentação da cidade. Dentre os aportes metodológicos que surgiram através da crítica situacionista, a psicogeografia fundamenta sua ação. Revelada por experiências individuais, a psicogeografia é o método de estudo das relações e das zonas de afetividade da cidade. Segundo Guy Debord (1955. In: JACQUES, 2003), a psicogeografia faz parte da perspectiva materialista do condicionamento da vida e do pensamento pela natureza objetiva. A geografia, por exemplo, explica a ação determinante de forças naturais gerais, como a composição dos solos ou os regimes climáticos, sobre as formações econômicas da sociedade e, por isso, sobre o conceito de mundo que esta pode ter. A psicogeografia situacionista seria o estudo das leis e dos efeitos do meio geográfico, planejado conscientemente, que influenciam diretamente sobre o comportamento dos indivíduos.

Atualmente, em São Paulo, a ação de diversos coletivos, como BijaRi, Esqueleto, Centro de Mídia Independente, Experiência Imersiva Ambiental, Contrafilé, Catadores de Histórias e A Revolução Não Será Televisada, juntamente dos movimentos de moradia no Centro de São Paulo, constitui uma importante realização artística com ativismo social. As intervenções, realizadas por meio de cartazes, vídeos e performances que acontecem no edifício localizado na Avenida Prestes Maia<sup>24</sup>. Neste edifício, 468 famílias vivem desde novembro de 2002 sob constante ameaça de despejo (G1 Notícias, 2013<sup>a</sup>). Em forma de protesto, formou-se no edifício a maior ocupação da América Latina, chamando a atenção para as características de uma área visada pela crescente especulação imobiliária, políticas de revitalização e pelo crescente processo de gentrificação<sup>25</sup>.

Outros coletivos brasileiros também estão atentos a outras formas de apropriação no espaço urbano. O Grupo de Interferência Ambiental, de Salvador, e o Grupo Poro, de Belo Horizonte, além dos grupos Gextu, 3Nós3, Manga Rosa, Tupinãodá e Viajou Sem Passaporte<sup>26</sup>, realizam intervenções urbanas. As ações

---

<sup>24</sup> O edifício foi adquirido em um leilão pelo empresário Jorge Hamuche, que abandonou o prédio e deve quase cinco milhões de reais em IPTU aos cofres públicos.

<sup>25</sup> Gentrificação é o processo de especulação, exploração e exclusão articulado pelo investimento em áreas urbanas e a consequente expulsão da população local.

<sup>26</sup> De um modo geral, estes grupos dialogam com a atuação ativista e coletiva da arte brasileira, por

destes grupos estão relacionadas, direta ou indiretamente, com um vasto referencial teórico e visual proveniente de trabalhos artísticos brasileiros dos anos 60, 70 e 80. Entre este referencial, encontra-se Hélio Oiticica, Cildo Meireles, Paulo Bruscky, Artur Barrio e, mais especificamente, as intervenções urbanas em São Paulo, em fins da década de 70 e início dos anos 80. Trabalhos artísticos do Grupo Poro como a proposta Jardim (2004) modificam um espaço abandonado através da instalação de flores de papel vermelho nos canteiros de Belo Horizonte. Jardim é uma intervenção que se apropria do espaço urbano com simplicidade e sutileza poética, ao espalhar manchas de cor no cinza indistinto da cidade (GRUPO PORO, 2005)<sup>27</sup>.

Segundo Canclini (1979), outro grupo artístico que se destacou na utilização do espaço urbano foi o Coletivo de Arte Sociológica, formado por Jean Paul Thenot, Hervé Fischer e Fred Forest. Para o artista sociológico, o problema não é mais saber o que representar e como representá-lo, mas como provocar a reflexão sobre as próprias condições de nosso ambiente social e seus mecanismos. Entre os trabalhos realizados pelo grupo, está a Farmácia Fischer<sup>28</sup>. Hervé Fischer, vestido como um farmacêutico, montou na Praça da República uma barraca, onde distribuía cápsulas de poliuretano, que prometia ser a cura para todos os males: falta de dinheiro, de amor e de liberdade. Outro trabalho bastante significativo também foi realizado em São Paulo, em 1973, e tinha como título O branco invade a cidade. Nesse trabalho, Fischer andou durante duas horas com dez cartazes brancos, nos quais as pessoas poderiam escrever o que quisessem. Essa ação ocorreu durante um período de intensas repressões políticas. Diversas pessoas se manifestaram contra o governo, o que teve como resultado várias horas de prisão e intensa cobertura jornalística.

Segundo Arendt (1980, p.74), a falta de espaço público provoca a falta de um mundo comum. Arendt indica que, como um conjunto intersubjetivo fixado no senso comum, a construção do mundo comum tem uma dimensão cognitiva, aliada aos critérios através dos quais se torna possível discernir o relevante do irrelevante, o legítimo do ilegítimo, o justo do injusto, assim como a verdade da mentira, o fato da ficção. Esses critérios de discernimento são referências a partir das quais os indivíduos podem se orientar em um mundo caracterizado pela pluralidade das

---

exemplo, as Experiências de Flávio de Carvalho nos anos 30 e 50, o Movimento Antropofágico, o Neoconcretismo, a Tropicália, e a Nova Objetividade.

<sup>27</sup> Grupo Poro. *Desvios no Discurso*. Catálogo da mostra na Galeria de Arte da Cemig, Belo Horizonte, abril e maio, 2005.

<sup>28</sup> Trabalho artístico realizado em 1975 em São Paulo.

opiniões, pela possibilidade dos acontecimentos e pela imprevisibilidade dos efeitos da ação que cada indivíduo realiza. E é isso que acaba à medida que o espaço público se esvai. A perda do espaço público significa a perda dessa relação objetiva com os outros indivíduos e, com isso, a perda da noção de realidade.

Segundo Arendt, isso tem consequências. A própria capacidade de pensamento é comprometida a partir da perda do senso comum, através do qual os homens podem fazer uma experiência significativa com a realidade. Sem a referência a uma realidade que é instituída como evidência e critério de objetividade, o pensamento tende a se reduzir a uma operação lógica, em que cada coisa pode ser deduzida da outra a partir de alguma premissa que “pode se prevalecer de uma fiabilidade independente do mundo e do outro” (ARENDR, 1980, p. 74). A perda do mundo comum torna o indivíduo desprovido de responsabilidade perante o mundo. Para esse indivíduo, o próximo pouco importa, sua existência ou não existência não faz a menor diferença, e isso foi levado ao nível do paroxismo pelo terror totalitário<sup>29</sup>.

Como a perda do espaço público significa a dissolução do senso comum, isso também tem consequências radicais do ponto de vista da experiência que as pessoas fazem da vida em sociedade. Isolamento é o termo que exemplifica essa perda de um espaço que articula os homens num mundo compartilhado de significados. Reduzidos à dimensão privada da vida social, os indivíduos são privados de serem vistos e ouvidos. Tornam-se “prisioneiros da subjetividade de sua própria existência singular” (ARENDR, 1981a, p. 67-68), fragmentada e sem significação para o mundo dos homens. Com a perda da esfera pública,

os homens tornam-se seres inteiramente privados, isto é, privados de ver e ouvir os outros e privados de ser vistos e ouvidos por eles. São todos prisioneiros da subjetividade de sua própria existência singular, que continua a ser singular ainda que a mesma experiência seja multiplicada inúmeras vezes. O mundo comum acaba quando é visto somente sob um aspecto e só lhe permite uma perspectiva (...) A privação da privatidade reside na ausência dos outros; para estes, o homem privado não se dá a conhecer e, portanto, é como se ele não existisse. O que quer que ele faça permanece sem importância ou consequência para os outros e o que tem

---

<sup>29</sup> No terror totalitário, por se tratar da projeção de critérios que não fazem referência a uma esfera compartilhada de valores, os homens, nesse caso, tendem a fazer uso da violência para impor esses valores no mundo. Isso ocorre quando necessidades, interesses e vivências privadas são pensadas como um absoluto que, tal como o antigo princípio da verdade revelada, aparece como fonte exclusiva e soberana de todo poder, de toda autoridade e de todo saber. Nesse caso, transformam-se em virtude e qualificação política que reivindicam um direito a se impor na sociedade, direito que não faz referência a uma esfera pública de pertencimento, mas a um princípio autoevidente de legitimidade. Essa é a lógica da violência que, na interpretação de Hannah Arendt, destrói a esfera da interação humana.



importância para ele é desprovido de interesse para os outros (ARENDR, 1981a, p. 67-68).

Nessa formulação, o que se esclarece é uma segunda determinação da noção de espaço público que Hannah Arendt indica. Enquanto lugar da visibilidade e do aparecimento, é o espaço no qual a singularidade de cada um é reconhecível. Mas esta não é apenas a singularidade feita projeção das diferenças particulares que existem na esfera privada, pessoal e subjetiva. Trata-se da singularidade construída através da ação e do discurso. Aqui se chega ao princípio da ideia de espaço público de Hannah Arendt. Pois, para ela, o que é definidor do espaço público é o fato de ser um espaço que só pode ser construído pela ação e pelo discurso (ARENDR, 1981a, p. 188).

No Brasil, o trabalho artístico Arte/Cidade dedicou-se, a partir dos anos 90, a estabelecer visões e mapas renovados de São Paulo por meio da intervenção urbana, como um processo para pensar a metrópole paulista. Nessa época, vários trabalhos de artistas integrantes do trabalho artístico Arte/Cidade ocuparam as ruas de São Paulo. Esse trabalho artístico ocorreu entre os anos de 1994 e 2002. Arte/Cidade foi uma iniciativa cultural que aconteceu durante quatro grandes eventos multidisciplinares e didáticos na cidade de São Paulo: Cidade sem janelas (março de 1994), A cidade e seus fluxos (de setembro a outubro de 1994), A cidade e suas histórias (de outubro a novembro de 1997) e ArteCidadeZonaLeste (de março a maio de 2002). Nessas diferentes edições, o trabalho artístico ficou conhecido, de maneira geral, pelo uso expositivo de espaços urbanos abandonados, degradados ou problemáticos da cidade, nos quais artistas realizaram intervenções artísticas intermitentes. Arte/Cidade também incluiu um conjunto de atividades relacionadas a essas grandes mostras (*workshops*, ciclo de debates, exposições secundárias, documentários e publicações). O evento teve ampla participação de diferentes profissionais (filósofos, cientistas sociais, historiadores, jornalistas, engenheiros, músicos, fotógrafos, *videomakers*, arquitetos e artistas). Mais que acontecer no espaço urbano, Arte/Cidade propôs a ação e o discurso a partir de recortes da cidade.

O evento Arte/Cidade, embora iniciado como um evento essencialmente artístico, tornou-se aos poucos encontros para discussões de urbanismo e de política urbana. O evento Arte/Cidade foi composto de várias intervenções urbanas.

Entre elas, está o Detector de ausências (1994) de Rubens Mano, a intervenção gráfico-poética em lambe-lambe (1994) de Arnaldo Antunes e o Equipamento para moradores de rua (2002) de Vito Acconci.

Atualmente, as intervenções urbanas com função social, como as ciurbis desenvolvidas no MídiaLab, utilizam tecnologias computacionais para proporcionar projeções interativas. Nesta tese, iremos comparar as ciurbis aos trabalhos de outros artistas. As ciurbis tiveram grande influência da arte sociológica. Isso porque, com o intuito de gerar bases mais sólidas para seus trabalhos, esse grupo procurou fundamentos de teorias sociológicas e desenvolveram a ideia de Arte Sociológica. Seus trabalhos artísticos foram feitos com o objetivo de se inserir na sociedade, modificando-a criticamente, transformando arte em conhecimento sociológico.

Segundo Canclini, o artista deve aproveitar o conhecimento sociológico para entender as relações entre classes sociais, como operam os condicionamentos econômicos sobre a produção do imaginário, como estão instituídos os códigos coletivos de percepção e sensibilidade, em que medida eles podem ser modificados. E, por sua vez, o artista pode trabalhar em pontos especialmente sensíveis da vida social, pôr em evidência aspectos subjetivos e intersubjetivos das relações entre os homens, despercebidos pelo objetivismo científico, provocar experiências inesperadas e contribuir com seus próprios meios para que as pessoas tomem consciência das estruturas que podem oprimi-las (CANCLINI, 1979, p.18).

Segundo Arendt (1981a), enquanto lugar em que a ação se torna reconhecível na sua capacidade de “iniciar um novo começo” e enquanto lugar que “preserva a ação do esquecimento”, é que o espaço público deixa revelar sua dimensão social. Dimensão social que, para Hannah Arendt, está vinculada à ideia de uma potencialidade intrínseca à ação e ao discurso pelo fato de os homens agirem em conjunto. É isso o que ela chama de poder e que depende “do acordo frágil e temporário de muitas vontades e intenções” (ARENDR, 1981a, p. 212). Nesse caso, o espaço público é o espaço de efetivação desse poder e, por isso mesmo, só pode existir enquanto potencialidade, pois depende da ação e do discurso para sobreviver e existir.

Portanto, esse espaço público não se trata apenas do espaço urbano, mas de qualquer meio em que os indivíduos possam se expressar com liberdade, compartilhando e discutindo suas ideias em conjunto. É importante considerar que

esse livro de Hannah Arendt tem sua primeira edição realizada em 1958, e, portanto, não abarca questões atuais como as novas tecnologias móveis e a internet. Atualmente temos a oportunidade de expressão por meio das tecnologias, portanto podemos considerar a internet como parte do espaço público. Isso vai ao encontro da prática das ciurbis, que possuem a intenção de conectar na experiência artística o espaço urbano juntamente do espaço tecnológico da rede mundial de computadores e das tecnologias móveis.

Um exemplo recente da intensa utilização desse espaço tecnológico de maneira transformadora, porém de ativismo político, são os recentes protestos contra regimes totalitários na região Árabe, também conhecidos como a Primavera Árabe. Esses protestos ocorreram no Oriente Médio e no norte da África a partir de 18 de dezembro de 2010, estendendo-se ao ano de 2012 (IBRAHIM , 2011). Ocorreram revoluções na Tunísia e no Egito, uma guerra civil na Líbia e na Síria, grandes protestos na Argélia, Bahrein, Djibuti, Iraque, Jordânia, Omã e Iêmen e protestos menores no Kuwait, Líbano, Mauritânia, Marrocos, Arábia Saudita, Sudão e Saara Ocidental.

Esses protestos têm utilizado técnicas de resistência civil, juntamente de greves, manifestações, passeatas e comícios. Essas ações foram desencadeadas a partir das redes sociais, como Facebook, Twitter e Youtube, utilizadas para organizar, comunicar e sensibilizar a população e a comunidade internacional em relação às tentativas de repressão e censura por parte de seus governantes.

Desse modo, as redes sociais desempenharam um importante papel nesses acontecimentos, proporcionando a propagação da Primavera Árabe, que começou em 2010, na Tunísia, para todo o norte da África e Oriente Médio. Esse processo começou em dezembro de 2010, quando um jovem tunisiano ateou fogo ao próprio corpo em manifestação contra as condições de vida em seu país (BBC News, 2011). Os protestos se espalharam pela Tunísia, e se alastraram rapidamente, resultando na fuga do presidente Zine el-Abdine Ben Ali para a Arábia Saudita apenas dez dias depois<sup>30</sup>.

Podemos considerar que a Primavera Árabe não teria acontecido nessa velocidade sem os recursos proporcionados pela internet. Com o desenvolvimento

---

<sup>30</sup> Ben Ali estava no poder desde novembro de 1987.

das tecnologias, o cotidiano na sociedade atual está marcado pela velocidade. Assim, existe um investimento incessante na aceleração do tempo vivido através do qual é possível desenvolver diversas experiências individuais e coletivas em curtos espaços de tempo<sup>31</sup>.

A rede mundial de computadores juntamente das redes sociais como o Facebook também possibilitaram os protestos que ocorreram em diversas cidades do Brasil em 2013 (UOL Notícias 2013a). Essas manifestações inicialmente surgiram em São Paulo e no Rio de Janeiro para contestar os aumentos nas tarifas de transporte público (G1 Notícias, 2013). Posteriormente, nesses mesmos locais, as manifestações ganharam forte apoio popular depois que os policiais militares estaduais repreenderam as passeatas<sup>32</sup> dos estudantes de maneira violenta, utilizando gás lacrimogêneo, balas de borracha e spray de pimenta.

Os confrontos com a polícia levaram grande parte da população a apoiar as mobilizações (Folha de São Paulo a, 2013; Rede Brasil Notícias, 2013) e, com isso, atos semelhantes rapidamente se multiplicaram em diversas cidades do Brasil e do exterior (Opera Mundi, 2013), passando a abranger uma grande variedade de temas, como os gastos públicos em eventos esportivos internacionais (como a Copa do Mundo e a Copa das Confederações), a má qualidade dos serviços públicos e a indignação com a corrupção política (Portal Terra Notícias, 2013). Os protestos geraram grande repercussão nacional e internacional.

Em resposta, o governo brasileiro anunciou várias medidas para tentar atender às reivindicações dos manifestantes (UOL Notícias b, 2013). O Congresso Nacional votou por uma série de concessões, tornaram a corrupção um crime hediondo, arquivaram a Proposta de Emenda Constitucional 37/2011 (PEC 37)<sup>33</sup> e proibiram o voto secreto em votações para cassar o mandato de legisladores acusados de irregularidades (Revista Exame, 2013). Houve também a revogação do aumento das tarifas nos transportes em várias cidades do país e a implementação do passe livre para estudantes em São Paulo.

---

<sup>31</sup> Vide VIRILIO, Paul. Entrevista a Laymert Garcia dos Santos. América depoimentos. São Paulo: Companhia das Letras, Edição Geral Nirlando Beirão, s.d., p.132-140.

<sup>33</sup> A PEC 37 sugeria incluir um novo parágrafo ao Artigo 144 da Constituição Federal, que trata da Segurança Pública. O item adicional traria a seguinte redação: "A apuração das infrações penais de que tratam os §§ 1º e 4º deste artigo, incumbem privativamente às polícias federal e civis dos Estados e do Distrito Federal, respectivamente" (EBC, 2013).

A velocidade da transmissão das informações se vê refletida particularmente através do computador, da televisão e dos dispositivos móveis. Para Paul Virilio (1993), essas vivências tecnológicas trazem à discussão, principalmente, o investimento no tempo em detrimento do espaço. Segundo Virilio (1993), o esgotamento do espaço a partir das experiências vividas em tempo real (transmissão instantânea a distância), diferentemente do que ocorria em décadas passadas (onde a velocidade das tecnologias não tinha o estágio de aceleração atual), trouxe para o homem na sociedade contemporânea novas formas de sociabilidade. Virilio (1993) indica que, no passado, a praça e as ruas eram os espaços privilegiados do encontro, do lazer, da manifestação pública e, atualmente, é a televisão e o computador que desempenham esse papel (VIRILIO, 1993, p.134). Ou seja, para Virilio, essas vivências tecnológicas possibilitam uma unidade de tempo entre as pessoas através da comunicação em tempo real dos horários da programação televisiva (ou de uma teleconferência ou de um bate papo via Internet), mas não de lugar (VIRILIO, 1993).

Porém, como vimos no caso das manifestações atuais de ativismo político, o que ocorre atualmente é a junção da sociabilidade através das redes de comunicação com a experiência física no espaço de encontro. Além disso, Paul Virilio não trata das tecnologias móveis, dispositivos atuais que ampliam a experiência do lugar juntamente da WWW e de dispositivos georreferenciados, que possibilitam a ampliação do espaço urbano através das tecnologias, como veremos no decorrer do texto. Essa mistura entre espaço urbano e espaço tecnológico possibilitou os acontecimentos da Primavera Árabe e os protestos brasileiros. Nestes casos, as manifestações no espaço urbano foram planejadas primeiramente através da WWW, e os mesmos protestos foram filmados e disponibilizados na mesma rede mundial de computadores.

Neste item, abordamos a importância da utilização do espaço público, a partir do pensamento de autores como Nelson Brissac Peixoto (2004), Paola Berenstein Jacques (2003), Nestor Garcia Canclini (1979), Hannah Arendt (1981a, 1981b, 1974, 1980) e Paul Virilio (1993), além de considerarmos algumas notícias recentes. Também apontamos que, através da utilização de dispositivos móveis, a ciurbi visa conectar estes dois espaços públicos, o espaço urbano e o espaço tecnológico, o que é feito através de uma atividade lúdica. Para compreender isso, no próximo

item, vamos nos aproximar da ideia do lúdico, na ciurbi, e considerar como esta atividade ocorre no espaço urbano.

### 1.3 Ciurbi: brincando com o desconhecido

Como vimos anteriormente, os trabalhos artísticos ativistas são diferentes das atividades ativistas políticas. Ao exemplo das atividades realizadas por artistas, as ações visam criar situações para surpreender os participantes despertando sua criatividade. Para entender a relação entre ciurbis e o espaço urbano, é preciso compreender que cada ciurbi é uma atividade divertida.

A ciurbi pode ser entendida como um jogo. De acordo com Winnicott, jogos permitem que as pessoas estabeleçam uma relação aberta e positiva com a cultura. Se o jogo é essencial, é porque com o jogo as pessoas se tornam criativas (WINNICOTT, 1971).



Fig 12 - Geopartitura em Taguatinga – DF, 2012.



Fig 13 - Geopartitura em Taguatinga – DF, 2012.

De acordo com Huizinga (1949), delimitando as características formais do jogo, poderíamos chamá-lo de uma atividade que está fora da vida "normal" como sendo "não séria", mas ao mesmo tempo absorvendo o jogador intensamente. O jogo é uma atividade que acontece sem nenhum interesse material, e nenhum lucro pode ser adquirido. Ele prossegue dentro de seus próprios limites de tempo e

espaço de acordo com regras fixas e de forma ordenada. O jogo promove a formação de grupos sociais que tendem a se cercar de sigilo. Como exemplo, no jogo Geopartitura, as pessoas sublinham a sua diferença em relação ao resto do mundo com o uso de fios que ligam os dispositivos móveis. O jogo que acontece na interface do dispositivo móvel de cada participante é também ampliado na imagem projetada sobre a superfície da arquitetura. Esta imagem é formada por todas as conexões entre os participantes.

O ato de engajamento em atividades sociais tem sido associado com um aumento da sensação de bem-estar em crianças e adultos. As redes sociais parecem estimular um senso de significado e coerência na vida (Papalia e Olds, 2000). Uma característica interessante nas ciurbis é a conexão que acontece entre as pessoas no espaço urbano. Muitos dos participantes costumavam ser apenas anônimos uns para os outros, mas durante as ciurbis eles se tornam especialmente conectados nesse momento especial do jogo.

De acordo com Huizinga (1949), a limitação do espaço é importante em cada jogo. Todos os seus movimentos acontecem dentro de um *playground* marcado com antecedência, de maneira material ou idealmente, deliberadamente ou por uma questão de disciplina. Este lugar especial é a forma e a função do *playground* no qual regras especiais ganham forma.

O *playground* das ciurbis é configurado no espaço urbano. Mais tarde, esse momento pode ficar na memória dos indivíduos. Desse modo, os participantes podem se lembrar dessa experiência cada vez que eles estiverem nesse lugar, e em uma perspectiva maior, isso pode trazer-lhes novas ideias sobre a sua cidade. Esse ato de apropriação do espaço urbano, a sensação de pertencimento, a vontade de participar e a confiança na cidade podem ajudar a trazer modificações urbanas. Esse sentimento pode ter uma função importante para o futuro da cidade e para a renovação dos espaços urbanos.

Dentro do *playground*, reina uma ordem peculiar (HUIZINGA, 1949). Na confusão do espaço urbano, o jogo traz uma perfeição temporária e limitada. A profunda afinidade entre o jogo e a ordem é, talvez, a razão pela qual o jogo parece estar ligado como no campo da estética. Pode ser que esse fator estético esteja relacionado com o impulso que possuímos em criar formas ordenadas, harmônicas, o que anima o ato de jogar em todos os seus aspectos. O jogo é investido com as

qualidades mais nobres que somos capazes de perceber: ritmo e harmonia (HUIZINGA, 1949, p 16).

Assim, por conta dessas características, é interessante quando o jogo é realizado no campo da arte. Outros trabalhos artísticos utilizam a ideia de jogo. Exemplos importantes desses trabalhos artísticos são aqueles que integram o evento internacional Homo ludens ludens<sup>34</sup> (2008). Este evento examina o ato de jogar como um dos principais elementos do mundo atual, destacando a sua necessidade para a sociedade contemporânea. Diversos trabalhos artísticos integraram essa exposição, para refletir sobre as várias utilidades do jogo. A função do jogo está sendo reformada, incorporando questões sociais e políticas. Assim, o jogo pode ser utilizado como uma ferramenta ativista, que mistura o virtual e o real, que revitaliza outras disciplinas. A exposição e conferência Homo ludens ludens pode ser entendida como uma reflexão sobre o jogo como um elemento vital em nossa vida cotidiana.

Um dos trabalhos artísticos da exposição Homo ludens ludens é Objects of Desire<sup>35</sup>/Objetos de Desejo (2008), realizado pelo grupo Ludic Society, M. Charmante / Fleshgordo / Imonym / MosMaxHax / PM. (Áustria, Suíça, Reino Unido). Objects of Desire guia um passeio neossituacionista através de uma cidade invisível de ondas eletromagnéticas. O mapa-jogo é feito de nomes reais de pontos de acesso sem fio, encontrados durante uma "WIFI-Sniff" pela cidade de Gijon. Nomes de zonas urbanas Wi-Fi são marcados como nomes de rua no espaço da exposição, enquanto ondas etéreas com os mesmos nomes também são sobrepostas no espaço de exposição, como um *playground*. Um SM (*Standart Model/Modelo Padrão*) *console* portátil de jogo serve de *Wunder-Toy* para indicar as ondas eletromagnéticas das redes, bem como ondas emitidas por objetos marcados. Adquirindo este *console* de jogo, os jogadores começam suas derivas com o objetivo de rastrear esses objetos tagueados que podem ser apropriados pelo jogador.

---

<sup>34</sup> A espécie "Homo Ludens" já foi apontada pelo filósofo Johan Huizinga em seu livro Homo Ludens, mas também por outro filósofo, Vilem Flusser (2007), que fez uso frequente desse termo em seus livros. A ideia de Huizinga centra-se na importância do elemento jogo na cultura e na sociedade e é um levantamento teórico cultural sobre o jogo. Ele descreve o jogo como a fonte e a origem de nossa cultura. A ideia de Flusser sobre o Homo Ludens possui um ponto de vista diferente. Em seus escritos, Flusser fala sobre a nova sociedade telemática emergente de produtores de imagens que, em vez de trabalhar, gera informação jogando com um aparato técnico. Flusser descreve esta ideia como a transformação do "Homo Faber" para "Homo Ludens". Isso também implica uma transição do mito do criador para o jogador.

<sup>35</sup> <http://www.ludic-society.net/desire>



Assim, de maneira similar, as ciurbis desta pesquisa, o *playground* do trabalho artístico Objects of Desire é o espaço urbano.

As ciurbis são ações artísticas, que através do jogo podem modificar em tempo real a rotina das pessoas e sua relação com os espaços públicos de uma forma interativa. Neste item, falamos sobre as possibilidades de jogo das ciurbis. As ciurbis nos mostram uma das várias expressões e funções do jogo, podendo ser uma ferramenta para o ativismo. Esse ato de apropriação do espaço urbano, o sentimento de pertencimento e a vontade de participar são sensações que podem ser importantes para o futuro da cidade para a renovação dos espaços urbanos.



Fig 14 - Objects of Desire, 2008.

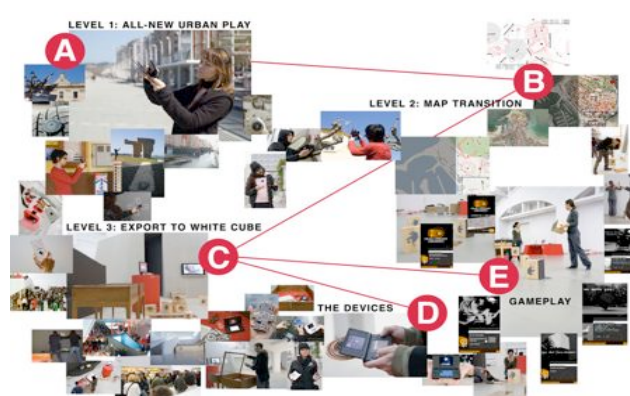


Fig 15 - Objects of Desire, 2008.

Neste item, compreendemos a relação entre ciurbis e o espaço urbano a partir da característica lúdica dessas atividades artísticas. Para isso, aproximamos da ideia de lúdico a partir de autores como Donald Woods Winnicott (1971), Johan Huizinga (1949) e Diane Papalia e Sally Wendkos Olds (2000). A próxima seção trata de atividades ativistas realizadas no espaço urbano, como o *graffiti*, a arte urbana e mais especificamente da primeira ciberintervenção urbana interativa realizada no MídiaLab.

## 2 Com fusão no espaço urbano: arte, *graffiti* e intervenção urbana

Neste item, consideramos a cidade enquanto território de comunicação visual e prática artística. Como defendem diferentes autores na área da sociologia (CHAPLIN 1994; SAUVAGEOT 1994; HARPER 2000; 1998), a visualidade é uma dimensão extremamente importante da vida social. As imagens possuem “uma surpreendente capacidade para criar novos direcionamentos e viradas surpreendentes” (...) como se “tivessem inteligência e propósitos próprios” (MITCHELL, 2005, p.28).

Nesta tese, abordamos de maneira relacional arte e *graffiti*. Freedman (2006) e Mitchell (2005) indicam que estas relações e sincretismos entre arte e imagem em diversos campos de conhecimento são surpreendentes. Freedman aponta que os pintores fazem performance, os performers fazem vídeos musicais, os artistas de vídeo reciclam trechos de filmes, os cineastas utilizam gráficos realizados em computador que depois são adaptados à publicidade e os publicitários se apropriam de pinturas. (...) Vemos artes visuais na NASA e na Disneylândia, assim como no Louvre, e elas estão conectadas a diversas outras formas artísticas. Mediante conexões visuais, estas artes passam a fazer parte da cultura visual... (p. 42).

Esse tipo de mistura artístico-imagética, que nesta pesquisa mescla arte e *graffiti*, é uma das maneiras de descrever e caracterizar a cultura visual como campo transdisciplinar e transmetodológico. Podemos tratar arte e imagem a partir do campo da cultura visual “não apenas pelo seu valor estético, mas, principalmente, buscando compreender o papel da imagem na vida da cultura” (MARTINS, 2007, p. 26). O propósito da cultura visual é abordar a “relevância que as representações visuais e as práticas culturais têm dado ao ‘olhar’ em termos das construções de sentido e das subjetividades no mundo contemporâneo” (HERNÁNDEZ, 2007, p. 27).

A cultura visual vai além dos limites do sistema das belas artes e suas instituições ao estudar o caráter cambiante de imagens, como *graffitis* e trabalhos artísticos, analisando-as como artefatos sociais. Isso ocorre quando deslocamos o foco das categorias artísticas tradicionais, trabalhando relações “intertextuais ou intervisuais, com possibilidade de múltiplas associações visuais e intelectuais” (GUASCH, 2005, p. 10). Assim, nesta tese, exploramos similaridades, conexões e

contrastes entre o *graffiti* e trabalhos artísticos. Com isso, podem-se ampliar limites que incluem outros grupos culturais, juntamente de suas imagens e artefatos. Destarte, enfatizamos a relação entre arte e vida, aproximamo-nos da arte, do *graffiti* e da imagem como parte do cotidiano, como parte de uma convivência diária com nossa diversidade e complexidade.

O campo da cultura visual possui o foco na visualidade. Visualidade é a visão socializada (WALKER e CHAPLIN, 2002). De acordo com Mitchell, a visão socializada é a “ideia da visão como uma prática social, como algo construído socialmente ou localizado culturalmente, ao mesmo tempo em que libera as práticas do ver de todo ato mimético, e as eleva graças à interpretação” (MITCHELL, 2005, p.11).

Em favor de uma história das imagens em lugar de uma história da arte, Guasch (2003) destaca duas questões. Por um lado, Guasch (2003) indica que devemos abordar o “significado cultural” do trabalho artístico para além do seu valor “artístico”. Isso implica a possibilidade de abordar trabalhos que tradicionalmente são excluídos do cânone das “obras de arte” como, neste caso, o *graffiti*. Em segundo lugar, Guasch aponta a importância da abordagem de trabalhos artísticos além de seus inerentes valores estéticos, porém sem eliminá-los.

O importante é examinar o papel da imagem “na vida da cultura” ou, em outras palavras, considerar que o valor de um trabalho artístico procede (não apenas) de suas características intrínsecas e imanentes, mas da apreciação das suas relações sociais. Esta apreciação ocorre tanto dentro do campo cultural da sua produção como da sua recepção (GUASCH, 2003, p. 11). Neste modo de análise, um *graffiti* é tão importante quanto um trabalho artístico. Essas questões apontadas por Guasch (2003) sobre significado cultural e valor das imagens estão no centro das discussões sobre a cultura visual. A visão é uma ‘construção cultural’ e, portanto, é algo aprendido e cultivado através de práticas sociais.

Sobre a criação e o intercâmbio de imagens, Freedman aponta a liberdade de informação da criação do conhecimento individual e coletivo. As pessoas não apenas podem falar livremente; podem acessar livremente, apresentar e duplicar, manipular eletronicamente e disponibilizar informação mundialmente. As imagens e os objetos da cultura visual são vistos constantemente e são interpretados instantaneamente, formando um novo conhecimento e novas imagens sobre a

identidade e o entorno (FREEDMAN, 2006, p. 27).

Porém, de onde veio a ideia para a realização das ciurbis? Para compreender esse processo criativo, no primeiro item, vamos nos aproximar da história recente do *graffiti* e do dia a dia dos indivíduos que constroem relações para exercer essa atividade. O segundo item trata do *graffiti* tecnológico através de diversos exemplos de *writers* e artistas que utilizam projetores para intervir no espaço urbano. No terceiro item, vamos considerar o processo criativo e as principais características da 1#.ciurbi.

## 2.1 *Graffiti*: luz e sombra no espaço urbano

Neste item, vamos nos aproximar do dia a dia dos indivíduos que constroem intrincadas estratégias para exercer a atividade do *graffiti*. Consideram-se *graffiti* as manifestações imagéticas em superfícies do espaço urbano, que não requerem autorização prévia dos proprietários dos imóveis. A palavra *graffiti* vem do verbo grego *graphein*, que significa simplesmente escrever. O *graffiti*, da cultura hip-hop, nasceu na década de 60 na cidade de Pensilvânia, localizada no estado da Filadélfia<sup>36</sup>.

Esse fenômeno foi conhecido como *bombing*. Cornbread e Cool Earl foram os primeiros "mensageiros" dessa bomba, pois escreveram seus nomes em toda a cidade de Pensilvânia atraindo a atenção de moradores e da imprensa local. Pouco depois de acontecer na Filadélfia, o *graffiti* se deu em Nova York, que foi tomada pela dança das cores e dos aerossóis.

O New York Times publicou, em 1973, um artigo sobre o *office boy* "Taki 183" que vivia em Manhattan. Ele trabalhava como entregador de encomendas e deixou sua marca (TAKI 183) por todos os lugares onde passava. Gradualmente,

---

<sup>36</sup> Entretanto, o fenômeno de se apropriar de seu espaço para deixar marcas de sua passagem por aquele lugar é marcado pela necessidade visceral de todas as etapas da evolução do ser humano, no sentido darwinista. Isso porque a produção de imagens e escritas que ocupam as superfícies externas dos abrigos humanos foi fundamental para que os indivíduos pudessem se comunicar. Os homens das cavernas, *neanderthal*, *cro-magnon*, *homo sapiens*, *homo erectus*, *homo habilis*, já pintavam inclusive o exterior da arquitetura rupestre. Esta produção pode ser denominada *graffiti*, um meio anônimo que indivíduos utilizam para se comunicar. Reisner e Wechsler (1987) indicam vários períodos da história em que o *graffiti* aparece, nas pirâmides egípcias, templos gregos e nas ruínas romanas da cidade de Pompeia. A torre de Londres também contém inscrições do século XVI, que foram riscadas na pedra (FRASER 1980, p. 258). Mais recentemente, os muros das cidades do século XX, colégios e metrô são preenchidos com numerosas inscrições.

todos os meios de comunicação se interessaram por Taki, e o jovem *rap* rapidamente se tornou um ídolo.

Taki is a Manhattan teenager who writes his name and his street number everywhere he goes. He says it is something he just has to do (New York Times, 21 de Julho de 1971)<sup>37</sup>

Em 1973, Afrika Bambaataa criou o "Zulu Nation", a maior e mais famosa organizações de Hip Hop no mundo. É por essa razão que 1973 é considerada a data de nascimento do hip-hop. O *graffiti* é um dos pilares da cultura hip-hop norte-americana.



Fig 16 – exemplo de *graffiti* feito na Filadélfia<sup>38</sup>.

Partindo do acompanhamento de jovens que se dedicam ao *graffiti* urbano, procura-se dar testemunhos e refletir sobre a condição social desses indivíduos que constroem intrincadas estratégias de gestão da identidade e do seu cotidiano. O *graffiti* representa para muitos jovens um campo de ruptura e transgressão, um

<sup>37</sup> Retirado de Cooper e Chalfant (1984, p. 184)

<sup>38</sup> <http://www.exploitationvm.com/2011/08/graffiti-2nd-girard-philadelphia/dcim100gopro-56/>

território de recusa da lei e das normas hegemônicas onde se experimentam o risco e o desvio, a excitação e as sanções tantas vezes dolorosas.

O presente item surge no âmbito de uma série de reflexões sobre o significado do *graffiti* contemporâneo, integradas nesta pesquisa que procura fundar alicerces para uma reflexão da cidade enquanto território de comunicação visual e prática artística. Como defendem diferentes autores na área da sociologia (CHAPLIN 1994; SAUVAGEOT 1994; HARPER 2000; 1998), a visualidade é uma dimensão extremamente importante da vida social.

A inclinação para abordar aspectos da cidade, além de utilizá-la como ambiente para a arte, tem relação com minhas experiências, pois já habitei algumas cidades diferentes. Além disso, ocorreram mudanças de domicílio, e assim, até o momento, residi em mais de vinte endereços. Meu desenvolvimento se deu juntamente da contínua relação com novos percursos urbanos. Isso indica a surpresa que se apresenta a cada quadra, ao percorrer caminhos ainda não explorados.

Em relação a isso, o fato de estar pela primeira vez em uma cidade causa a sensação de inesperado, pois esse primeiro momento contém todos os afetos latentes que podem se concretizar no decorrer do tempo. Isso é somado ao olhar próprio do estrangeiro, com atenção aos diversos detalhes que de outra maneira poderiam passar despercebidos.

Já o segundo momento de aproximação, refere-se a um novo descobrimento da cidade por meio da relação com as pessoas, que indicam locais secretos ao olhar estrangeiro, onde ocorrem experiências compartilhadas. Assim, por exemplo, a Estação Férrea de Santa Maria - RS já foi local de exposições de arte e shows de música, e o Setor Bancário de Brasília todos os domingos é ocupado por *skatistas*. Esses assenhoramentos dos ambientes provocam ressignificações através de relações subjetivas.

Desse modo, depois de certo tempo, os percursos na *urbis* se relacionam ao círculo afetivo. Julgo que essa passagem é interessante, considerando que diversas pessoas, antes anônimas, tornam-se parte do convívio pessoal. Portanto, é curioso observar um transeunte em seu percurso e indagar suas particularidades, e, nesse

sentido, tenho interesse no *graffiti* e nas intervenções urbanas em geral, pois considero mensagens anônimas para outros anônimos, os transeuntes.

Este estudo parte do acompanhamento de jovens que se dedicam ao *graffiti* urbano. Observei comunidades de *graffiti* tradicional durante seis anos em diversas cidades do Brasil. Produzi *graffitis* com temas diversos, e os *graffitis* com o tema Entidade também faziam parte da pesquisa de mestrado Do labirinto da urbis ao ciberespaço: uma poética digital, no campo das práticas artísticas. Durante a pesquisa, percorri as seguintes cidades brasileiras: Porto Alegre - RS, Toledo - PR, São Paulo - SP, Brasília - DF e Rio de Janeiro – RJ, porém a maioria dos *graffitis* foi realizada em Santa Maria – RS.

Quanto aos materiais necessários para fazer os *graffitis*, utilizo-me de: fotografias, tinta acrílica, um pincel para cada cor, um *stencil*, produzido com este objetivo, além de tinta *spray*<sup>39</sup>. Esta escolha dos materiais utilizados é fruto da trajetória híbrida, porque o uso dos pincéis tem origem na formação acadêmica; já o emprego do *spray* e do suporte urbano provém da experiência com o *graffiti*.



Fig 17 - Materiais utilizados para fazer *graffiti*. Santa Maria - RS, 2008.

<sup>39</sup> O *spray* é empregado desde a instauração do *graffiti* em Nova York, porém a tinta acrílica passou a ser utilizada em outros países devido ao custo alto da tinta *spray*, Os *writers* servem-se de rolos para espalhar a tinta. Em vez de rolos, utilizo pincéis, mais usados na pintura tradicional.

Sobre a intervenção na cidade, meu primeiro contato foi em 2004. Para realizar *graffitis*, é necessário que haja técnica e métodos adequados para se obter resultados satisfatórios. Diferentemente de ateliês ou laboratórios, que são próprios e reservados, o espaço urbano é plurifuncional, possui fluxo intenso de pessoas, e nela também se está sujeito às condições climáticas<sup>40</sup>. Além disso, os materiais e os métodos de realização do *graffiti* são escolhidos de acordo com sua característica ilegal: os *graffitis* devem ser realizados rapidamente.



Fig 18 - *Graffiti*, CLN 406 Brasília – DF, 2008.



Fig 19 - *Graffiti*, CLN 406 Brasília – DF, 2008.

A condição social dos jovens do *graffiti* urbano é interessante para pensarmos nos processos de criatividade dos grupos na fabricação de modelos culturais à margem dos padrões hegemônicos. O *graffiti* é, desde as suas origens, uma ação de subversão. Enquanto cultura, representa um conjunto de normas de ação, ideologias e de valores fundados a partir de uma ação que é ilegal e, conseqüentemente, alvo de perseguição. As identidades coletivas e individuais deste território marginal

---

<sup>40</sup> Assim, se os *graffitis* fossem feitos no leste da Alemanha, durante os invernos rigorosos, seria necessário utilizar somente tinta *spray*, pois a tinta acrílica congela, tornando impossível realizar a pintura.



(tempo e espaço sociais identificados como opostos à norma social dominante) assumem a ruptura, dramatizam o estigma, incorporam o desvio na elaboração de narrativas individuais e propósitos coletivos.

O *graffiti* corresponde a um universo social fechado, uma comunidade<sup>41</sup>, que se protege do exterior. Uma das maneiras que este campo social se resguarda é a adoção de gírias próprias, códigos que possibilitam aos *writers* conversar sobre atividades ilegais mesmo em meios próximos a outros indivíduos. O ingresso no mundo do *graffiti* implica a adoção de uma nova condição social, um lugar à margem dos papéis e normas hegemônicas. Essa passagem determina a reconfiguração do “eu”. Essa atividade é marcada por rituais precisos e por regras que definem as exigências necessárias à aceitação na comunidade.

Assim, a ruptura com a norma (o ato de fazer inscrições em superfícies sem a prévia autorização do proprietário) oferece oportunidades para a construção de novos vínculos sociais e para a adesão a padrões alternativos (BECKER 1963; GOFFMAN 1988). Dessa maneira, o espaço urbano, de transgressão é, também, um espaço de ordem e integração. Esta integração acontece também por meio de características visuais que podem ser facilmente identificadas por um *writer* através de detalhes contidos nas roupas e no comportamento de outros indivíduos. Assim, quando um *writer* identifica outro, eles se tornam amigos automaticamente. Eles estão sempre dispostos a prestar serviços, abrigo e qualquer tipo de auxílio necessário. Os *writers* costumam utilizar a denominação família para a comunidade de *graffiti*.

A visualidade possui grande importância na definição desses atributos culturais e marcas identitárias. Além disso, entre o mostrar-se e o esconder-se, tecem-se linhas sutis que refletem a maneira como esses jovens se dão ao mundo e pretendem ser observados. Um exemplo é bastante evidente: O *graffiti* vive da visualidade, é resultado de uma ação individual e coletiva que usa as superfícies do

---

<sup>41</sup> Utiliza-se aqui o termo “comunidade” de forma flexível, tendo em consideração que os “praticantes” de *graffiti*, em primeiro lugar, assumem e partilham uma identidade singular, reconhecível em determinadas práticas e representações; em segundo lugar, aceitam um conjunto de regras e procedimentos, de normas de conduta fundamentais à manutenção da unidade e coerência cultural; e, por último, estabelecem vínculos de natureza simbólica, social e afetiva entre si. Logo, podemos argumentar que existe um sentido coletivo, a consciência de existência de uma comunidade alargada, de volumetria variável, que pode cingir-se ao pequeno grupo dos afectos mais próximos daqueles que pintam em conjunto, como pode estender-se a uma massa indistinta de praticantes que vão ocupando a cidade (e o mundo) com as suas inscrições.

espaço urbano e uma determinada linguagem para comunicar, construir sentido, para estabelecer lugares sociais e hierarquias simbólicas.

Aqueles que se dedicam ao *graffiti* trabalham na penumbra, em uma labuta constante que serve de legitimação ao pertencimento a este campo social. A existência (ou seja, o reconhecimento da existência do indivíduo pelos seus pares) alcança-se pela atividade, pela prática primordial que origina todo um modelo cultural significativo para os indivíduos.

Neste contexto, o território e a visualidade são explorados de maneira estratégica na construção das identidades e do estatuto dos indivíduos. Usar a cidade, conhecer e utilizar o espaço urbano edificado resulta em um processo de apropriação territorial (MAGNANI 2002, 2005; PAIS 2004). No *graffiti*, é fundamental demarcar a cidade com símbolos que possam ser vistos. É a visão de uma cidade tatuada na pele por diversos grupos em busca de experimentação, excitação e reconhecimento dos seus pares. O que vemos na superfície da cidade são manifestações dessa identidade que usa os códigos de comunicação próprios e urbanos para alcançar notoriedade.

De maneira simplificada, consideramos que o *graffiti*, enquanto expressão e prática cultural, pode ser classificado a partir de duas vertentes distintas: a ilegal e a legal. A dualidade por vezes antagônica entre um *graffiti* legal e artístico e um *graffiti* ilegal tido por vandalismo, considerado um “crime de estilo”, é tecida por Jeff Ferrell (1993). Por outro lado, autora latino-americana Tania Cruz (2004) aponta para a importância de um *graffiti* tornado arte de rua, forma de expressão e inclusão social. A prática ilegal, geralmente denominada *bombing*, pressupõe uma ação manifesta de transgressão, de violação das normas, através da execução de *graffiti* em suportes proibidos. Este pode subdividir-se em *street bombing* (executado em diferentes superfícies da arquitetura urbana) e *train bombing* (executado em trens e metrô).

O objetivo principal da prática do *bombing* está, basicamente, no fazer-se ver, disseminar um símbolo pela *urbis*, tornando-o o mais visível possível. Já a principal ambição da vertente legal é a exposição das virtuosidades técnicas dos autores e não a infração. Essas categorias correspondem a práticas com intenções e atitudes completamente distintas. Apesar dessa diferença, um mesmo *writer* pode dedicar-se aos dois campos de ação, e a versatilidade é uma característica valorizada pela

comunidade.

O *bombing* é uma afirmação, pessoal e coletiva, no sentido de que “eu fui capaz de fazer aquilo, eu atingi aquele objetivo”. Trata-se de uma atitude que enfrenta riscos, e é realizada com intuito de destacar o jovem dos outros. O *bombing* é feito para espalhar o nome do *writer* e deve ser feito em quantidade. O *bombing* é planejado com antecedência, pois ele deve ser feito da maneira mais rápida possível, para que o *writer* possa deixar sua marca e possa sair do local antes da intervenção da polícia.

Além da polícia, o *writer* enfrenta outros problemas ao fazer o *bombing*. Procura-se finalizar a pintura em poucos minutos, para não dar margem a problemas que possam acontecer, isso porque atualmente algumas dificuldades têm modificado a *urbis*. Sandra Pesavento (1997) enumera algumas, como crescimento populacional, aumento do número de veículos circulando, trânsito, sistema viário, expansão e incremento dos problemas básicos de infraestrutura física e social, bem como pobreza e fome nos países subdesenvolvidos. Tais dificuldades fizeram com que as ruas e as praças passassem a ser vistas e utilizadas, quase que exclusivamente, como espaço de rápida passagem ou circulação de malandragem.

No entanto, também ocorrem situações inusitadas. Certa vez, eu estava fazendo uma pintura no tapume de uma construção que parecia parada há algum tempo, quando fui abordada por uma senhora. Ela me perguntou de que se tratava aquela atividade, e então relatei minhas intenções. Ela foi grata pela pintura e acompanhou o processo até o término, apreciou o resultado final e, parecendo bastante alegre e satisfeita, convidou-me para pintar no local em outras ocasiões (Figuras 20 e 21). Ela e sua família moravam em um dos níveis da construção que estava suspensa por falta de dinheiro. A ocasião foi documentada em vídeo, e esse registro faz parte da webarte<sup>42</sup> *Entidade #2*.

O graffiti legal trata-se da atividade em que o *writer* junta tudo o que aprendeu esteticamente com o *bombing* e pode usar essas habilidades com grande empenho e dedicação, com tempo para pensar em cada movimento de maneira descontraída. Essas atividades geralmente são feitas juntamente de outros *writers*, que podem conversar durante a atividade, e assim, reforçar seus laços afetivos. Além disso,

---

<sup>42</sup> <http://www.claudialoch.com.br/labirinto/50/50.html>

*writer* realiza o *graffiti* legal para mostrar sua técnica e virtuosismo. As pessoas que passam por este *graffiti* podem dizer: “eu compraria este quadro!”, mas o *graffiti* não está à venda.



Fig 20 - Fotografia da realização de um *Graffiti*  
. Santa Maria - RS, 2008.



Fig 21 - Fotografia da realização de um *Graffiti*  
. Santa Maria - RS, 2008.

Porém, ainda hoje, para pertencer ao campo do *graffiti* e adquirir o reconhecimento por parte dos pares, passa, necessariamente, pelo *bombing*, pelas incursões na ilegalidade. Este é território de aprendizagem de técnicas, procedimentos e regras de conduta.

O *graffiti* legal, como é denominado pelos *writers*, é uma derivação dos princípios originais do *graffiti*. Ele é um dos resultados das metamorfoses culturais do campo. Esse tipo de *graffiti*, mais preocupado com a natureza estética das imagens produzidas e menos com a característica subversiva do ato, surge no âmbito de uma série de processos sociais distintos que, ao longo da sua história, favorecem a emergência de diferentes práticas e expressões de um *graffiti* socialmente tolerado. Para esse processo, muito contribuíram os meios de

comunicação social e determinados agentes artísticos (artistas, galerias de arte, *marchands*) que, em muitos casos, elevam *writers* à categoria de artistas plásticos de sucesso, facilitando a propagação de uma representação do *graffiti* que oscila frequentemente entre a arte e o vandalismo. Essas representações são apropriadas pelos *writers* que, atualmente, tendem a segmentar este campo entre o *graffiti* ilegal (mais “puro” e associado à essência original desta prática) e o *graffiti* legal (expressão com ramificações distintas que tendem a distanciar-se das lógicas fundadoras, incentivando o convívio com outros territórios sociais e culturais).

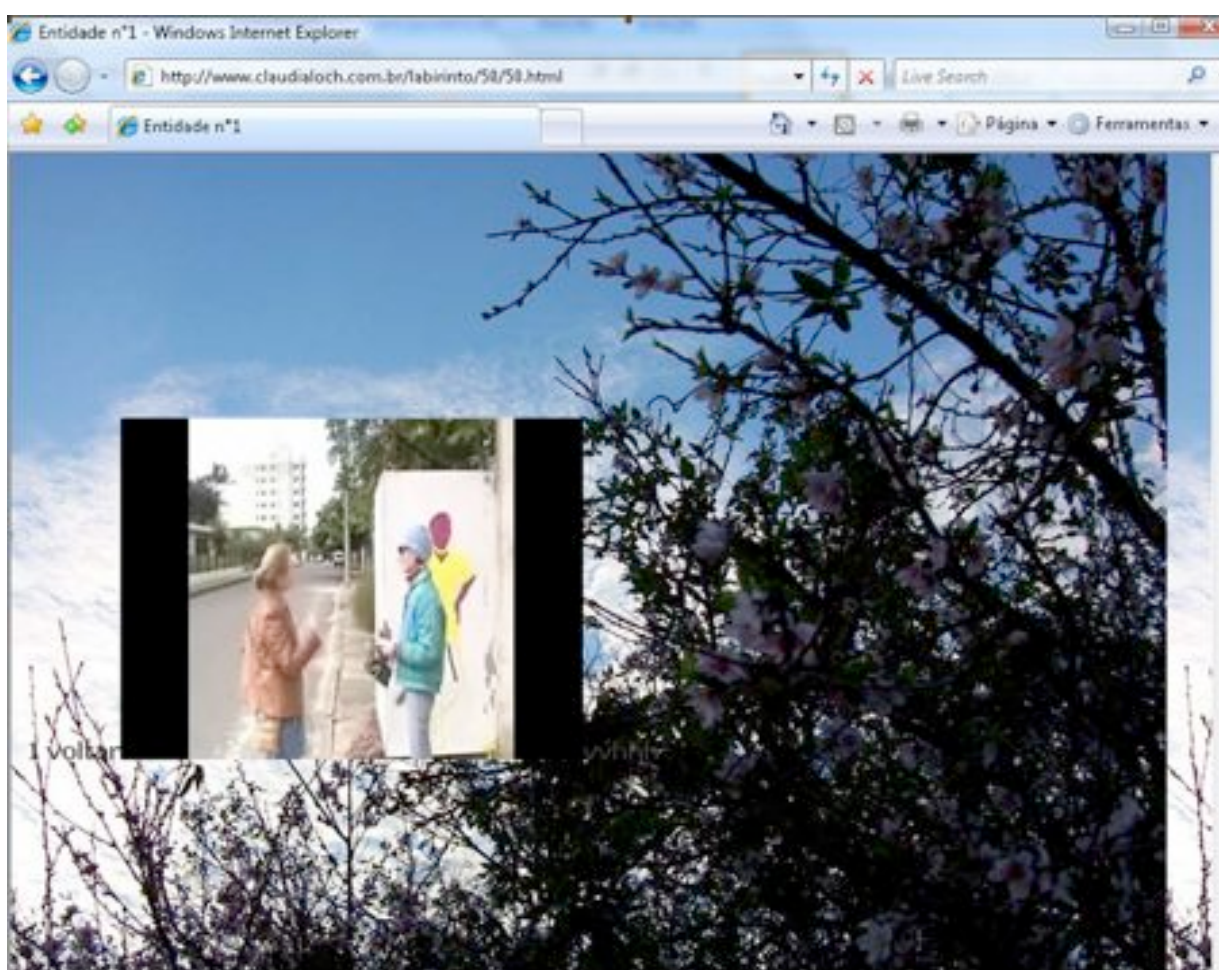


Fig 22 - Webarte *Entidade #2* (<http://www.claudialoch.com.br/labirinto/50/50.html>).

Para adquirir estima na comunidade *writer*, é preciso contornar a vigilância, desafiar o poder e o aparelho ao seu serviço, ultrapassar os constrangimentos, situações que justificam a dedicação a essa causa. O mérito é alcançado, em grande medida, pela capacidade de definir estratégias de atuação na sombra, pela elegância com que se contorna a lei e se desafia a ordem.

Assim, os *writers* possuem o objetivo de modificar comportamentos sociais, pois eles se apropriam do espaço urbano através de letras e imagens coloridas em grandes formatos, através de *tags* que se assemelham a assinaturas brilhantes. Sua metodologia trata de formar uma sociedade dentro da sociedade, e, através da confecção de imagens sobre superfícies, no espaço urbano, os *writers* mostram a todos que eles existem, quebrando as regras da sociedade tradicional. Essa atitude surpreende os passantes, que, ao se depararem com *bombs* ou *tags*, não deixam de perguntar, em algum momento da sua rotina: por quê?! Isso pode gerar confusão em seu modo de pensar e também pode ocasionar transformações em seu modo de compreender a sociedade.

Desse modo, aproximamo-nos da história recente do *graffiti* e do dia a dia dos indivíduos que constroem estratégias para exercer esta atividade. Porém, no MídiaLab, utilizamos o *graffiti* tecnológico, pois esta atividade não deixa resquícios na superfície da arquitetura. Esse *graffiti* não sofre a ação das intempéries como o *graffiti* tradicional, que desbota com o tempo por ação da chuva e do sol. Assim, a *ciurbi* não causa a desvalorização de imóveis ou qualquer outro tipo de problemas para os donos dos edifícios.

Um exemplo de artista que trabalha com esses meios é o polonês Krzysztof Wodiczko (1943-), que vive e trabalha nos Estados Unidos. Seu trabalho mais conhecido são as projeções em larga escala, em superfícies no espaço urbano, que ele já efetuou em diversos países. Seus trabalhos são, em sua maioria, de ativismo político e social. Em suas projeções, ele utiliza imagens de rostos de pessoas que sofrem, possibilitando um alcance público a discussões de certos problemas que muitas vezes são mantidos na esfera privada (Figuras 23 e 24).

O trabalho *The homeless projection*, de Krzysztof Wodiczko, trata de projeções sobre o *Soldiers and Sailors Monument*<sup>43</sup>, em Bostom, localizado no Estado de Massachusetts, nos Estados Unidos. Esse monumento foi erigido em memória dos soldados e marinheiros de Massachusetts que morreram na guerra civil dos EUA. Destarte, Wodiczko modifica o significado desse memorial, agregando a ele imagens de desabrigados, e, dessa maneira, chamando a atenção a um problema social.

---

<sup>43</sup> O monumento foi criado pelo escultor americano Martin Milmore (1844-1883).

Já a artista conceitual americana Jenny Holzer (1950-) trabalha com palavras, utilizando também o espaço urbano como ambiente para a arte. Em sua trajetória, primeiramente ela utilizou cartazes colados nas ruas e, posteriormente, passou a trabalhar com painéis de LED. Holzer também utilizou placas de bronze, *stickers*, camisetas, pinturas, fotografias, sons, vídeo, além da projeção. Do período de 1977 a 2001, a artista trabalhou com textos escritos por ela, porém, após 1993, ela passou a trabalhar com textos de diversas fontes. Alguns deles são apropriações de títulos literários, enquanto outros provêm de documentos da guerra do Iraque. O trabalho de Holzer trata de temas como violência, opressão, feminismo, poder, guerra e morte. Sua intenção é a mesma do artista Krzysztof Wodiczko, trazer à tona discussões com intuito de transformar comportamentos sociais.



Fig 23 - Soldiers and Sailors Monument (Boston), erigido em 1877.



Fig 24 - The homeless projection, sobre o Soldiers and Sailors Monument Krzysztof Wodiczko, 1987.



Fig 25 - For the City, Holzer projetado na Fifth Avenue side da Biblioteca Pública de Nova York. October 6–9, 2005.



Fig 26 - L.A.S.E.R. *Tagging System*, do grupo Graffiti Research Lab (G.R.L.).

Outros trabalhos possuem uma maior aproximação do *graffiti*, no que se refere à visualidade. O trabalho do *Graffiti Research Lab*, intitulado L.A.S.E.R., utiliza-se de um sistema de *tagging*, através do qual *writers* deixam suas assinaturas em fachadas de prédios, utilizando a tecnologia computacional. O sistema de *Laser Tag* necessita de uma câmera filmadora, um computador (com um *software* desenvolvido com este propósito) e um *laser* verde (1 60mW). A filmadora captura a trajetória do laser na fachada do edifício, e o *software* gera gráficos com base neste deslocamento. A partir do tratamento dessas informações, são projetados traços, que seguem o movimento do *laser*, regido pelo *writer*.

O Graffiti Research Lab também desenvolveu um trabalho que esse laboratório classifica como arquitetura interativa<sup>44</sup>. O Graffiti Research Lab indica que as projeções digitais podem interagir com as superfícies nas quais são projetadas. James Powderly, responsável pelo começo do *laser tagging*, desenvolveu um sistema que permite que o interator faça uma *laser tag* utilizando o movimento dos olhos (Figuras 27 e 28)<sup>45</sup>.

<sup>44</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=1vc0WK6DF7A&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=1vc0WK6DF7A&feature=player_embedded)

<sup>45</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=Q4ocIIBTqLs&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=Q4ocIIBTqLs&feature=player_embedded)





Fig 27 – Graffiti Research Lab, *laser tagging*.



Fig 28 – Graffiti Research Lab, *laser tagging*.

Outra ciurbi é *Organic* (2005) de Marius Watz (1973-), da Noruega, uma projeção com sons artísticos provenientes do âmbito do som eletrônico. Trata-se de estruturas abstratas generativas, que lembram pela sua morfologia plantas aquáticas que se dispersam em todas as direções. A interatividade, nesse caso, é endógena.

Já a ciurbi *Body Movies* (2001) do artista Rafael Lozano (1967-), de Hemmer, México, foi feita numa praça situada no centro histórico da cidade. Os refletores estavam instalados no chão, a certa distância da parede, de forma que projetavam na parede as silhuetas dos transeuntes. Nas sombras que se refletiam na tela brilhante e branca, as pessoas podiam descobrir novas imagens de si mesmas ou dos outros. Este efeito era causado pela projeção de um filme na mesma tela em que as sombras se formavam. A projeção só era visível nas zonas que não estavam expostas diretamente à luz proveniente dos projetores. Dessa maneira, na mesma sombra, encontravam-se pessoas desconhecidas, que tinham sido registradas anteriormente em outros lugares e que agora apareciam na tela como projeções de sombras.



Fig 29 - Rafael Lozano – Hemmer, México. Trabalho artístico Body Movies, 2001. Instalação interativa, software, computador, projeção.



Fig 30 - Marius Watz, Noruega. Organic, instalações de Vattenfall, Berlim, 2005. Software, computador, projetores.

Outra ciurbi de Rafael Lozano é Under Scan (2005). Nesse trabalho, os transeuntes são detectados por um sistema computadorizado tracking system, que ativa videorretratos que são projetados nas sombras dos transeuntes. Foram feitos mais de mil videorretratos de voluntários em Derby, Leicester, Lincoln, Northampton and Nottingham por uma equipe local produtora de vídeos. Para uma apresentação dessa ciurbi em Londres, na Praça Trafalgar, o Museu Tate Modern filmou mais 250 retratos adicionais. Como as pessoas eram livres para serem registradas da maneira que elas queriam, ocorreram registros de vários tipos de performances. Nessa ciurbi, os retratos são escolhidos para cada sombra de maneira randômica. Os retratos acordam e fazem contato visual com seu interator assim que sua sombra os revela. Como os transeuntes caminham para longe, o retrato reage olhando para longe e, eventualmente, desaparece se que ninguém o ative.



Fig 31 - Under Scan, 2005.



Fig 32 - Under Scan, 2005.

A cada sete minutos, todo o trabalho artístico Under Scan é reiniciado. Nesse momento, o tracking system é revelado em um breve interlúdio de uma sequência projetada, mostrando as grades de calibração usada pelo sistema de vigilância computadorizado. Esse trabalho artístico foi inspirado pela representação em abismo, onde o retratado faz contato visual com o espectador. Esse tipo de representação é encontrado em trabalhos artísticos dos artistas Jan Van Eyck, Parmigianino, Velázquez e Leon Golub. Outras referências para esse trabalho incluem o dispositivo pós-fotográfico descrito em *La invención de Morel*, escrito por Adolfo Bioy Casares (1940) e os retratos fantasmagóricos criados por Gary Hill, Lynn Hershman-Leeson, Paul Sermon e Luc Courchesne.

O trabalho do artista Miguel Chevalier Sur-Nature, disponibilizado durante o evento *Nuit Blanche d'Amiens*, em Paris, também utiliza a projeção interativa, na qual o *software* Music2eye cria jardins virtuais que reagem à passagem dos transeuntes.



Fig 33 - Sur-Nature 2007, projeção feita durante o evento Nuit Blanche d'Amiens, em Paris. Miguel Chevalier.



Fig 34 - Sur-Nature 2007, projeção feita durante o evento Nuit Blanche d'Amiens, em Paris. Miguel Chevalier.

Em Brasília, outros artistas fazem uso de sistemas computacionais, projeções e intervenções no espaço urbano. Destacamos a ciberintervenção interativa, sensível ao som, sobre o prédio do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, com *software* de Suzete Venturelli (Figura 35). Também foi realizado um trabalho com projeções sobre o Museu Nacional da República de Brasília durante o #7.ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia da UnB.

A intervenção com painel de Leds Desenho de luz com imagem em movimento, realizada durante a comemoração dos 50 anos da cidade de Brasília, foi a primeira ciurbi da qual participei. Essa intervenção utilizou um *software* original do processing modificado por Francisco Barreto. O *software* tinha como *input* a capura de imagens através de uma *webcam* e, como *output*, exibia a imagem em um painel de leds. O *software* era sensível à emissão de luz diretamente para a webcam, possibilitando a permanência de rastro linear quando esse ponto de luz era posto em movimento. Essa característica proporcionava a realização de desenhos sobre a imagem em movimento exibida no painel de leds. Esse rastro permanecia por sete segundos, liberando a tela para um novo desenho.



Fig 35 - Ciberintervenção interativa, sensível ao som, sobre o prédio do Instituto de Artes da Universidade de Brasília (*software* de Suzete Venturelli).



Fig 36 - Projeções no *Encontro internacional de arte e tecnologia* da UnB, no Museu Nacional da República de Brasília, 2008.



Fig 37 – Intervenção com painel de leds Desenho de luz com imagem em movimento, Brasília, 20 de abril de 2010.



Fig 38 - Intervenção com painel de leds Desenho de luz com imagem em movimento, Brasília, 20 de abril de 2010.

Comparando o *graffiti* tradicional e a *ciurbi*, o que permanece como característica mais importante, pois se mantém através dos tempos, é a utilização do espaço urbano e a utilização de superfícies que já se encontravam no local. As características que foram transformadas são a utilização das novas tecnologias, a qualidade interativa da imagem animada e a adição do som.

Neste item, aproximamo-nos da história recente do *graffiti* e do dia a dia dos indivíduos que constroem estratégias para exercer esta atividade. Para isso, relacionamos o pensamento de autores como Elizabeth Chaplin (1994), Anne

Sauvageot (1994), Douglas Harper (2000, 1998), Howard Becker (1963), Erving Goffman (1988), José Guilherme Magnani (2002, 2005), José Machado Pais (2004), Jeff Ferrell (1993), Tania Cruz (2004), Sandra Pesavento (1997). Além disso, apresentamos o trabalho de outros artistas que também já realizaram intervenções urbanas, utilizando para isso equipamentos tecnológicos, como Krzysztof Wodiczko (1943-), Jenny Holzer (1950-), o grupo *Graffiti Research Lab*, Marius Watz (1973-), Rafael Lozano (1967-), Miguel Chevalier e Suzete Venturelli (1956-). No próximo subitem, abordaremos a primeira ciurbi desenvolvida no MídiaLab, como um exemplo de *graffiti* digital.

## **2.2 #1.Ciurbi: projetando luzes interativas**

Neste subitem, aproximamo-nos de sua relação com o *Software* Livre e a plataforma Processing e apresenta-se #1.Ciurbi como exemplo de ciberintervenção urbana interativa. A primeira ciberintervenção urbana interativa foi desenvolvida no MídiaLab Laboratório de pesquisa em arte computacional da Universidade de Brasília, pela equipe, da qual participei (realizando o vídeo de registro, a projeção e o site) juntamente de Felipe Modesto (que participou do desenvolvimento e implementação do *software* ciurbi), Francisco Barreto (que participou do desenvolvimento e implementação do *software* ciurbi), Renato Perotto (que fez o registro fotográfico), Ronaldo Ribeiro e Camille Venturelli (que realizaram a programação visual), Suzete Venturelli (que realizou a coordenação geral) e Victor Hugo Soares Valentim (que participou do desenvolvimento e implementação do *software* ciurbi).

Para essa #1.Ciurbi, foi criado um software específico, que acontece com a participação de membros da rede social Twitter: ao digitarem no início ou no final de seus comentários a palavra @ciurbi, o texto é convertido em partículas animadas e sonoras, e estas palavras são projetadas em tempo real sobre a superfície da arquitetura. Através da rede social Twitter pessoas de qualquer lugar do mundo podem participar da #1.Ciurbi. O *graffiti* também é audível, pois o texto do Twitter é convertido em partituras sonoras.



Fig 39 - #1.Ciberintervenção urbana interativa no Museu Nacional da República, Brasília – DF, 10 de outubro de 2010.

A #1.Ciurbi pode modificar em tempo real o cotidiano dos cidadãos de modo interativo. Suzete Venturelli (2004) indica que uma das principais características da arte computacional é a interatividade. A arte computacional está vinculada com o desdobramento das linguagens de programação e dos computadores, sistemas imprescindíveis para os artistas que produzem na área. O desenvolvimento da arte interativa da pesquisa se dá neste contexto, pois é necessário o conhecimento de programação.

O vocábulo sinergia tem origem na palavra grega *sunergía*, assumindo a grafia *synergie* provavelmente por influência do francês. O termo significa originalmente “ação coordenada de vários órgãos”, sendo utilizado em diferentes campos do saber, tais como a fisiologia, a economia, a química e a sociologia. Na sociologia, significa a coesão dos membros de um grupo em prol de um objetivo comum. Couchot (1993) aponta, na arte digital, a hibridação entre imagem e sujeito. Contudo, a palavra hibridação, originada na biologia, remete à fusão de dois elementos, gerando um resultante único e por vezes estático. O vocábulo hibridação, portanto, não facilita a visualização de graus diferentes de envolvimento

entre as partes. A palavra sinergia, além de possibilitar a verificação de sua ocorrência em vários níveis diferenciados, apresenta a dinamicidade das conexões na interatividade.



Fig 40 - #1.Ciurbi no Teatro Nacional, Brasília – DF, 11 de outubro de 2010.

Plaza (1998) afirma que essa é uma estética da comunicação formada de eventos, que se subtraem da forma e apresentam-se como fluxo espaço-temporal. O autor indica que o trabalho artístico interativo é um espaço latente. Plaza concorda com a postura de alguns críticos, que considera a forma de expressão interativa uma maneira de proporcionar uma sucessão de atos e não de produtos. Por outro lado, o autor desaprova a ênfase dada aos meios e técnicas - mais que propriamente aos resultados - a qual remete ao conceito mcluhiano “o meio é a mensagem”.

Dessa forma, esse trabalho artístico relaciona o global e o local através da interatividade. Isso porque pessoas ao redor do globo podem participar da intervenção no espaço urbano através da rede mundial dos computadores. A representação digital da informação utilizada pelos computadores, a linguagem binária, permite a interação entre diversos sistemas computacionais, tornando os meios midiáticos intrinsecamente conectados através da rede internet. Essa



característica possibilita as mais diversas visualizações para uma mesma informação. A integração entre diversos sistemas como redes sociais, softwares, imagens e textos forma um sistema holístico mutável e interativo. Nesse sistema, alterações em qualquer um dos fatores modificam a forma como os demais serão visualizados. Nesse sentido, a integração do sistema de projeção de imagens com redes sociais implica uma interação emergente, na qual o interator passa a exercer uma função importante no processo composicional.

A #1.Ciurbi torna-se viável quando se admite esta integração entre os sistemas: visão computacional, projeção e redes sociais. Considerando estes parâmetros como complementares e componentes do sistema holístico, pode-se dividir o sistema em três grandes módulos: aquisição de conhecimento, raciocínio e expressão. As informações adquiridas são utilizadas como parâmetro para prover dados. O módulo de raciocínio interpreta esses dados e determina ações que são executadas pelo módulo de expressão.

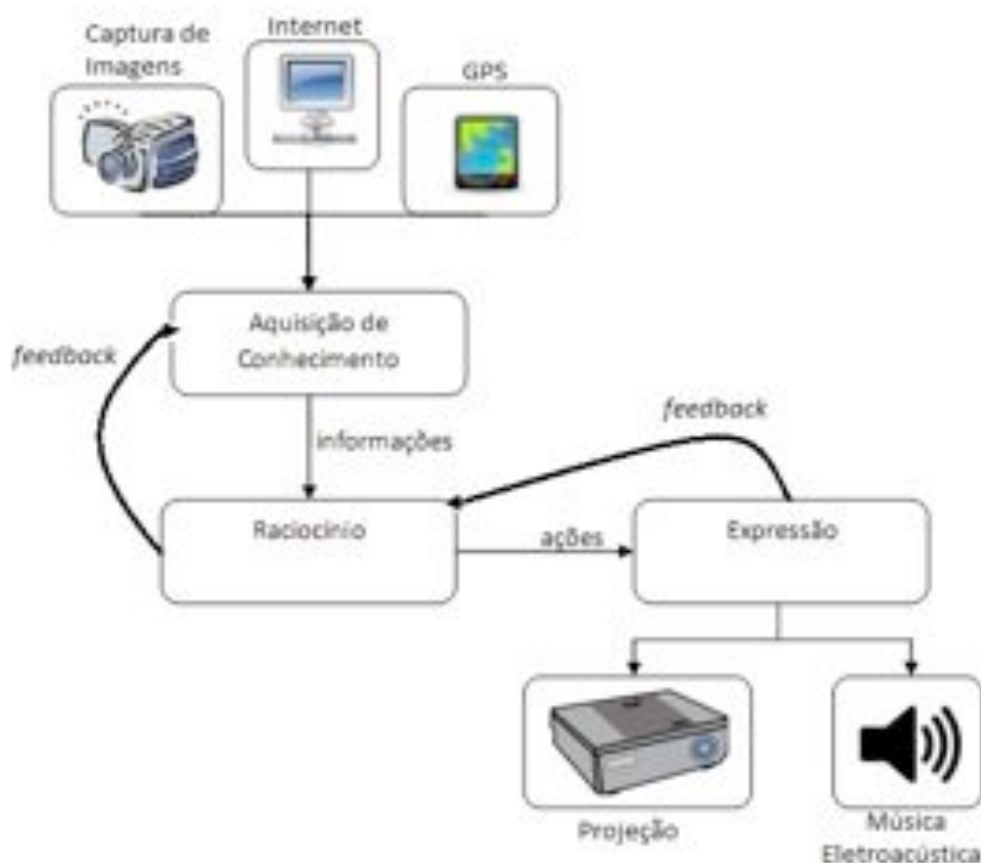


Fig 41 – Diagrama explicativo da #1.Ciurbi.

A integração do sistema com as redes sociais proporciona a interatividade, através da qual os interagentes podem inferir mudanças no comportamento do sistema através de mensagens enviadas. Essa informação adquirida é interpretada pelo módulo de raciocínio na intenção de mapear cada parâmetro de entrada para uma função específica, gerando assim ações que são executadas pelo módulo de expressão.

A primeira #1.Ciurbi é um *graffiti* digital interativo formado por palavras coloridas animadas e sons, como partículas que se dissolvem no ar. As ações são efetivadas no espaço urbano de Brasília - DF. O primeiro teste foi feito no dia 16 de julho de 2010, das 18 às 19h, sobre a parede do prédio do Instituto de Artes – UnB, Brasília – DF.

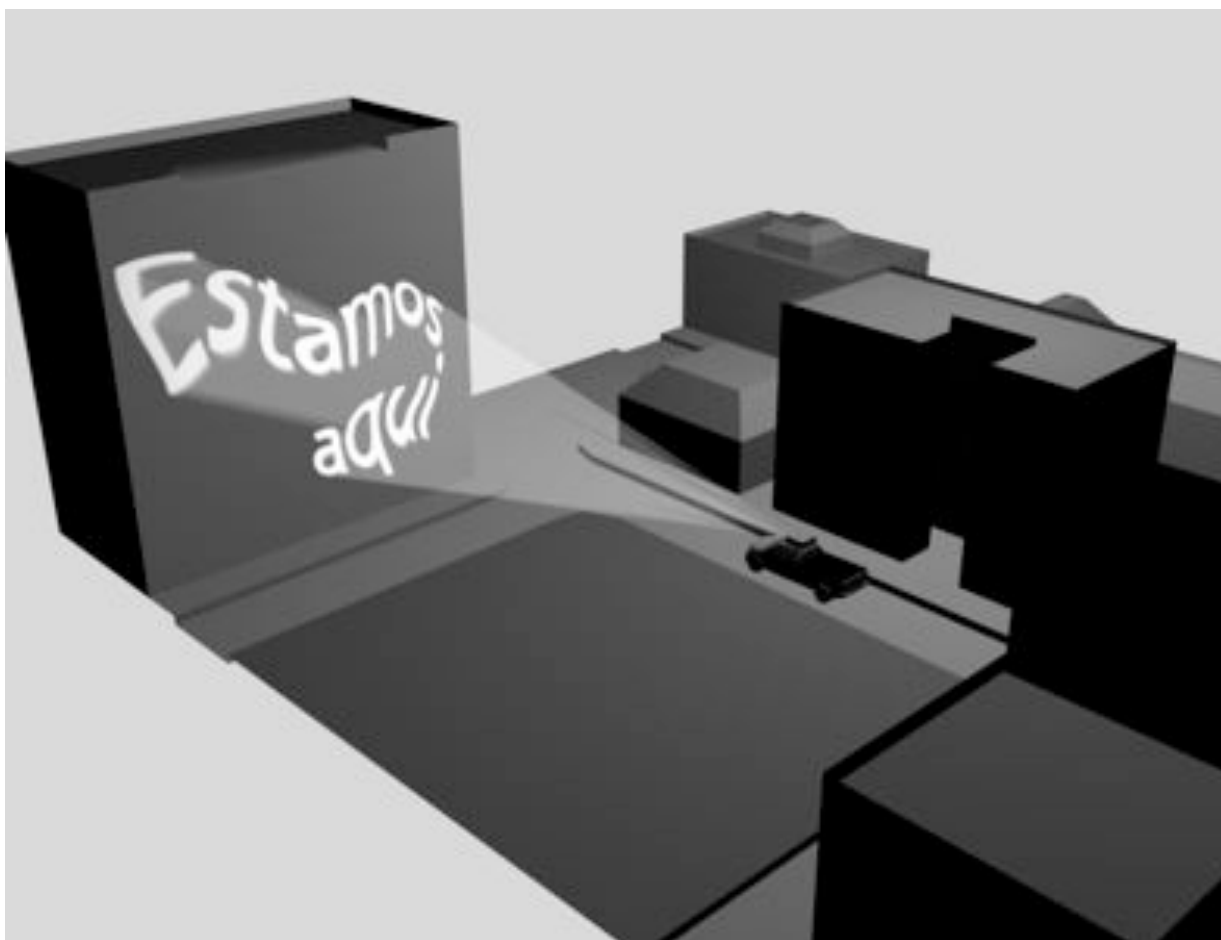


Fig 42 – Ilustração da #1.Ciurbi.



Fig 43 - #1.Ciurbi, 20 de junho de 2010, Brasília – DF.



Fig 44 - #1.Ciurbi, 20 de junho de 2010, Brasília – DF.



Fig 45 - #1.Ciurbi, terceiro teste no festival Conexão. 2 de outubro de 2010, Brasília – DF.



Fig 46 - #1.Ciurbi, terceiro teste no festival Conexão. 2 de outubro de 2010, Brasília – DF.

O nome ciberintervenção urbana interativa é inédito e, durante o desenvolvimento da pesquisa ciurbi, tornou-se uma categoria utilizada para qualquer intervenção urbana que se utilize de projeção interativa sobre a arquitetura. A ciurbi também pode ser considerada como *graffiti* telemático, pois as mensagens projetadas são enviadas através da WWW. Através da rede social Twitter, pessoas de qualquer lugar do mundo participam dessas ciurbis, que foram realizadas em Brasília, Ceilândia e Taguatinga.

Ao *twitter*, partes de textos que estão sendo escritos são projetados em prédios, em tempo real. O *graffiti* digital é formado por palavras coloridas e animadas. As letras são formadas por partículas, que se separam e se agrupam para apresentar novas mensagens. O *graffiti* também é audível, pois o texto do Twitter será convertido em partituras sonoras, na medida em que o texto é digitado pelos interagentes.

O Twitter é uma espécie de *short message service*, serviço de mensagens curtas (SMS) em rede. É um *micro-blogging*, ou seja, um blog limitado pelo número

de caracteres. Este aplicativo, desenvolvido com a linguagem *Ruby on Rails*, proporciona um espaço para que o interagente possa criar *posts* com, no máximo, 140 caracteres a partir do seguinte tema: “o que você está fazendo?”.

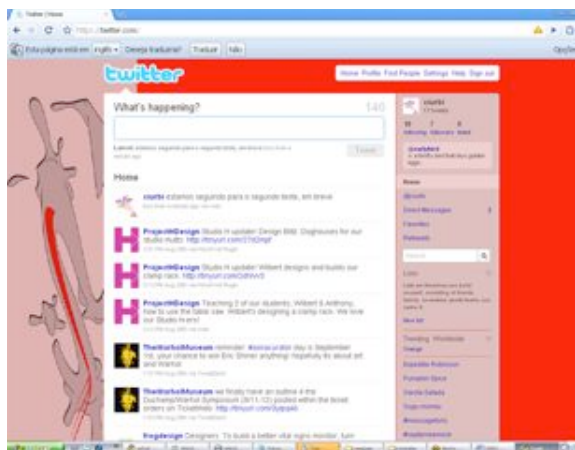


Fig 47 – Primeiramente, os participantes enviam uma mensagem ao Twitter juntamente da palavra @ciurbi.

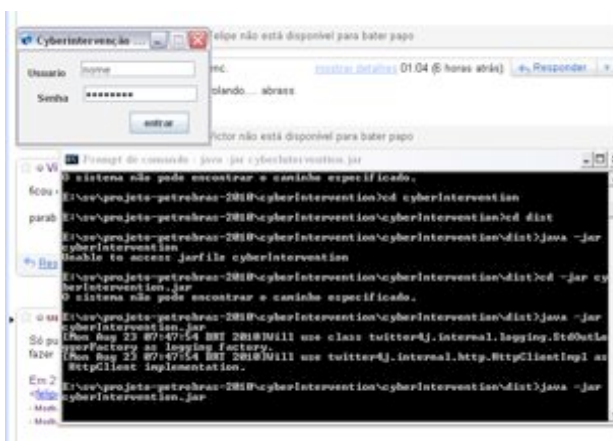


Fig 48 - Após enviar a mensagem pelo Twitter, o programa ciurbi converte a informação em imagem em movimento e em som.

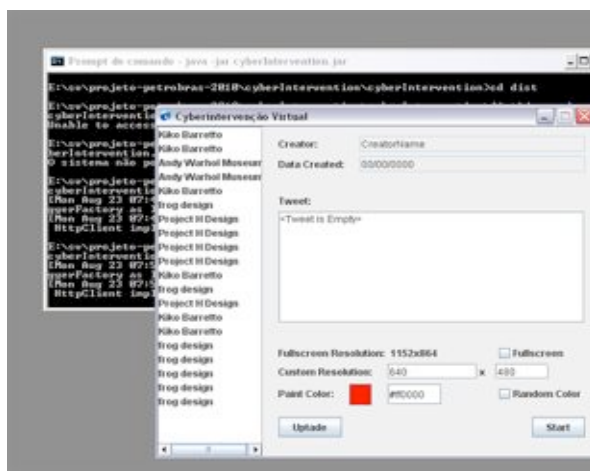


Fig 49 – Interface do programa 1#.Ciurbi.

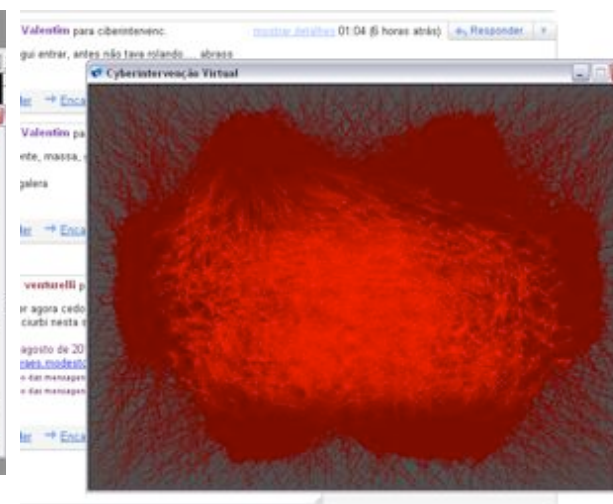


Fig 50 – 1#.Ciurbi em execução.

A limitação de tamanho a cada atualização, associada à disposição em ordem cronológica inversa das atualizações, faz com que os interagentes tenham que pensar a produção de conteúdos específicos para esse suporte.

Além disso, Twitter possibilita que interagentes possam seguir e serem seguidos por outros interagentes. O aplicativo possibilita a criação de *posts* por meio do computador e também de tecnologias móveis como celulares e *smartphones*. Para isso, o interagente deve se cadastrar, criar uma conta e acessá-la a partir de um par de *login* e senha. Assim o interagente tem acesso a uma área restrita na qual pode produzir informações que o identifiquem, gerando assim seu perfil. O interagente pode, também, criar uma “lista de amigos”, isto é, optar por seguir outros interagentes. Dessa forma, a cada *post* inserido pelo interagente *seguido* será notificado ao interagente *seguidor*.

A pesquisa #1.Ciurbi possui uma conta no Twitter, cujo nome de usuário é @ciurbi. O *software* #1.Ciurbi define as palavras que serão projetadas a partir das informações captadas no Twitter. Isso acontece por meio do seguinte processo: quando interagentes desta rede social passam a seguir o perfil @ciurbi, suas mensagens, ou *tweets*, são captadas pelo algoritmo. O algoritmo traduz estas informações captadas, em tempo real, separando as mensagens por grupos de palavras na ordem em que elas se apresentam no Twitter, iniciando pelo último *twitt*, e compondo o som em tempo real.

Assim, grande parte das mensagens projetadas não foi produzida tendo como único intuito a participação na ciberintervenção. Mesmo assim, os interagentes que seguem o @.ciurbi sabem que suas mensagens podem ser projetadas. As possibilidades de comunicação no Twitter são significativas e de grande contribuição para o processo de disseminação de informações. O Twitter pode ser visto como um painel global de percepções instantâneas. Nesse aplicativo, transformamos nossos pensamentos e ações em caracteres, e o trabalho artístico #1.Ciurbi propõe uma ampliação sensível dessa rede, através da arte.

Esta ciurbi utiliza a metodologia da Arte Sociológica, atualizada para o contexto atual com a utilização do Twitter. Segundo os autores Hervé Fischer, Fred Forest, Jean-Paul Thénot (1977), a Arte Sociológica deve reinventar marginalmente sua própria rede de informações.

O realismo de nossa estratégia implica o cálculo constante dos riscos no jogo das obrigações e ligações institucionais, dos mecanismos de neutralização e de recuperação e das possibilidades de experimentação ou de questionamento eficaz. Esperança que legitima necessariamente toda vontade, que procura transformar os relacionamentos sociais contemporâneos. Isto pode ser a vontade de continuar, que dá força para

nossa recusa de uma sociedade de homens/objetos controlados ciberneticamente. FISCHER, FOREST e THÉNOT (1975)

A ciurbi é uma das possibilidades para que os transeuntes se apropriem do espaço urbano em questão, como será explicado na próxima seção.

Pierre Lévy indica que não somente as técnicas são imaginadas, fabricadas e interpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal junto com a linguagem e as instituições sociais complexas (1999).

Desse modo, por vezes, o Twitter faz parte das atividades humanas, tendo em vista que algumas pessoas descrevem neste *website* tudo que elas fazem durante o dia. Assim, o Twitter também se torna uma extensão humana. Com as tecnologias, projetamo-nos fora de nós mesmos, como aponta Marshall McLuhan (1974), qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão de nosso corpo.

O *software* da 1#.Ciurbi foi elaborado a partir de um código encontrado no *website* processing.org. Depois de modificado e finalizado, o *software* 1#.Ciurbi foi disponibilizado para *download* gratuito no *website* ciurbi.wordpress.com. Esta disponibilização ocorreu de maneira similar com as outras ciurbis, cada uma em seu *website* específico. Essa abordagem da construção coletiva do conhecimento e também de sua disponibilização vai ao encontro da ideia do *Software* Livre.

O Processing é uma linguagem de programação, um local que possibilita o desenvolvimento de conhecimento em tempo real, além de ser uma comunidade *online*. Desde 2001, Processing promove a interação entre artes visuais e tecnologia. Este *website* foi criado inicialmente para funcionar como um bloco de notas para *software* e para ensinar fundamentos de programação com um contexto visual. Posteriormente, o Processing se tornou uma ferramenta de desenvolvimento para profissionais. Hoje, existem mais de dez mil estudantes, artistas, designers, pesquisadores e entusiastas que usam Processing para seu aprendizado, para seus protótipos e para suas produções. No Processing, os *softwares* são livres e disponíveis para *download*, além de possuírem código aberto, partilhando da ideia do *Software* Livre<sup>46</sup>.

---

<sup>46</sup> Associação *Software* Livre.org <http://www.gnu.org/philosophy/free-software-intro.html>

Segundo o movimento social pelo Software Livre, não é ético aprisionar conhecimento científico. Este conhecimento deve estar sempre disponível para permitir a melhoria da sociedade<sup>47</sup>. Já o movimento pelo Código Aberto é um movimento voltado ao mercado e indica que a disponibilização livre de *software* traz diversas vantagens técnicas e econômicas. O termo Código Aberto ou Open Source, em inglês, foi criado pela Open Source Initiative (OSI) e refere-se ao *software* também conhecido por *Software* Livre. A diferença entre as duas nomenclaturas reside essencialmente na sua apresentação. Enquanto a Free *software* Foundation (FSF) usa o termo *Software* Livre a partir de um discurso baseado em questões éticas, direitos e liberdade, a OSI usa o termo Código Aberto sob um ponto de vista técnico, evitando questões éticas. Essa nomenclatura e esse discurso foram cunhados por Eric Raymond e outros fundadores da OSI com o objetivo de apresentar o *Software* Livre a empresas de uma forma mais comercial. Desse modo, qualquer licença de *Software* Livre é também uma licença de Código Aberto.

O *Software* Livre como movimento organizado teve início em 1983, quando Richard Stallman<sup>48</sup> deu início ao Projeto GNU<sup>49</sup> e, posteriormente, à Free Software Foundation. Isso teve início, pois os desenvolvedores de *software* na década de 70 frequentemente compartilhavam seus *softwares* de uma maneira similar aos princípios do *Software* Livre. No final da mesma década, as empresas começaram a impor restrições aos usuários com o uso de contratos de licença de *software*. Em 27 de setembro de 1983, Richard Stallman postou uma mensagem nos grupos de notícias net.unix-wizards e net.usoft com o assunto New Unix Implementation. Nessa mensagem, Stallman indicou um sistema compatível com UNIX<sup>50</sup> chamado GNU

---

Página oficial do Open Source Initiative <http://opensource.org>

Página oficial da Free Software Foundation <http://www.fsf.org/>

<sup>47</sup> O movimento *Software* Livre não costuma tomar uma posição sobre trabalhos que não sejam programas de computador, *software* e suas respectivas documentações, mas alguns defensores do *Software* Livre acreditam que outros trabalhos que servem a um propósito prático também devem ser livres (*Free content*). <http://freecontentdefinition.org/Definition>

<sup>48</sup> Richard Matthew Stallman (nascido em 12 de março de 1953 nos Estados Unidos), também conhecido pelas suas iniciais RMS, é um ativista pela liberdade do *software* e um programador de computadores. Ele realiza campanhas para a liberdade de uso, estudo, distribuição e modificação de *softwares*, chamado, deste modo, de *Software* Livre. Ele é conhecido por iniciar o projeto GNU, por fundar a Free *Software* Foundation, por desenvolver o GNU Compiler Collection e GNU Emacs e por escrever a GNU General Public License.

<sup>49</sup> <http://www.gnu.org/>

<sup>50</sup> UNIX é um sistema computacional *multitasking* e multiusuário desenvolvido originalmente em 1969 por um grupo da American Telephone and Telegraph Company AT&T e empregados da Bell Labs, incluindo Ken Thompson, Dennis Ritchie, Brian Kernighan, Douglas McIlroy, Michael Lesk e Joe Ossanna

(um acrônimo recursivo para Gnu's Not Unix) e que o sistema seria disponibilizado a todas as pessoas interessadas. Em outubro de 1985, Richard Stallman fundou a *Free Software Foundation* e introduziu os conceitos de *Software Livre* e *Copyleft*, os quais foram especificamente desenvolvidos para garantir que a liberdade dos usuários fosse preservada.

*Software Livre*, ou *Free Software*<sup>51</sup>, é o *software* que pode ser usado, copiado, estudado, modificado e redistribuído sem restrição. *Software Livre* se refere à existência simultânea de quatro tipos de liberdade para os usuários do *software*, definidas pela *Free Software Foundation*<sup>52</sup>:

As quatro liberdades básicas associadas ao *Software Livre* são:

A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade no 0). A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade no 1). O acesso ao código-fonte (um pré-requisito para a liberdade No. 1). A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade no 2). A liberdade de aperfeiçoar o programa e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie (liberdade no 3). O acesso ao código-fonte também é um pré-requisito para essa liberdade. Um programa é *Software Livre* se os usuários possuem todas essas liberdades.

Portanto, de acordo com o movimento do *Software Livre*, você deve ser livre para redistribuir cópias, seja com ou sem modificações, seja de graça ou cobrando uma taxa pela distribuição, para qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo. Ser livre para fazer essas decisões significa (entre outras coisas) que você não precisa pedir ou pagar pela permissão, uma vez que esteja de posse do programa. Você também deve ter a liberdade de fazer modificações e usá-las em seu trabalho ou lazer, sem nem mesmo precisar mencionar que as modificações existem. Se você publicar as modificações, você não deve ser obrigado a avisar ninguém em particular. A liberdade de utilizar um programa significa a liberdade para qualquer tipo de pessoa física ou jurídica utilizar o *software* em qualquer tipo de sistema computacional, para qualquer tipo de trabalho ou atividade, sem que seja necessário comunicar ao desenvolvedor ou a qualquer outra entidade em especial. A liberdade

---

<sup>51</sup> baseada no texto em português da Definição de *Software Livre* publicada pela FSF conforme a definição de *Software Livre* [<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt.html>] criada pela *Free Software Foundation* [<http://www.fsf.org/>]

<sup>52</sup> <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>



de redistribuir cópias deve incluir formas binárias ou executáveis do programa, assim como o código-fonte, tanto para as versões originais quanto para as modificadas. Para que a liberdade de fazer modificações e de publicar versões aperfeiçoadas tenha algum significado, deve-se ter acesso ao código-fonte do programa. Portanto, acesso ao código-fonte é uma condição necessária ao *Software Livre*.

A ideia do *Software Livre* vai ao encontro da ideia utópica do MídiaLab com vista de proporcionar uma melhoria da sociedade. Além disso, os *softwares* das ciurbis são disponibilizados *online* para *download* gratuito, e também são desenvolvidos a partir de códigos e informações disponibilizadas *online* pela comunidade participante do *Software Livre*.

A WWW é um espaço virtual que favorece a criação coletiva. Acessível por meio de uma rede e aberta à interatividade, para nós, a #1.Ciurbi é a fusão desse espaço virtual com outros espaços reais. Por meio das projeções, propomos a ressignificação da cidade, sem agressão, para valorizar seus espaços, através da comunicação inovadora. Com a metodologia da Arte Sociológica, atualizada para o contexto atual com a utilização do Twitter, reinventamos marginalmente a própria rede de informações da arte, juntamente da tecnologia.

Neste item, aproximamo-nos da #1.Ciurbi, para possibilitar a reflexão sobre o *graffiti* digital interativo. Para isso, este trabalho artístico foi relacionado ao pensamento de alguns autores como Suzete Venturelli (2004), Nara Cristina Santos (2008), Edmond Couchot (2003; 1993), Plaza (1998), Hervé Fischer, Fred Forest, Jean-Paul Thénot (1977), Pierre Lévy (1999) e Marshall McLuhan (1974). Desse modo, a ciurbi vai além do *graffiti*, ampliando suas possibilidades e atualizando sua linguagem. Ademais, além de participar da comunidade do *graffiti*, os artistas do MídiaLab participam da comunidade da arte ativista, como veremos na próxima seção.

### **2.3 Paulista Invaders: prática social ativista no MídiaLab**

A inclinação para abordar aspectos da criação artística ativista em equipe tem relação com minhas experiências, pois possuo formação em artes visuais. Durante a minha graduação, cuja maior parte do curso era voltada para a arte moderna,

trabalhava-se com a ideia do artista visto como o gênio solitário em seu atelier<sup>53</sup>. Nesse caso, um dos objetivos é desenvolver um estilo próprio, o que vai distingui-lo dos outros artistas. Esse objetivo permanece mesmo que esse indivíduo participe de um movimento artístico ou utilize características e identidades visuais pertencentes a uma comunidade de artistas, inserindo seu trabalho em uma perspectiva social. Sua assinatura é seu nome e sua afirmação de singularidade.

No caso do *graffiti*, cada indivíduo possui um codinome, porém cada um também é parte de uma *crew* particular, que pode ter entre dois a dez indivíduos aproximadamente, cujo nome é criado pelos participantes. Os *writers* intercalam suas atividades assinando seu próprio codinome ou o nome de sua *crew*, o que na maioria das vezes é realizado de maneira concomitante em um mesmo *graffiti*. Em relação aos artistas ativistas, os indivíduos geralmente participam de uma equipe, de um grupo ou de um coletivo, que, neste sentido, funciona como as *crews* de grafiteiros.

Diferente do *graffiti* tradicional, que possui características delimitadas visualmente que são facilmente identificáveis, a arte ativista urbana possui um amplo espectro de possibilidades. Partindo da vivência junto de programadores, artistas e músicos do MídiaLab e da dedicação à produção artística nesta equipe, procura-se dar testemunhos e refletir sobre a condição social dos artistas ativistas que constroem estratégias transdisciplinares de gestão de suas ideias, além de apresentar o contexto global da arte ativista, com ênfase na *ciurbi Paulista Invaders*. Para compreendermos essa prática artística, no primeiro item, iremos relacionar o trabalho *Paulista Invaders* com o pensamento de autores como Ana María Guasch (2003), Howard Becker (1963), Erving Goffman (1988). Além disso, podemos identificar determinadas similaridades entre práticas e representações da arte ativista urbana através da comparação de trabalhos artísticos do artista Kruno Jošt (1973 - ) com as *ciurbis* desenvolvidas no MídiaLab. Indicamos também os trabalhos artísticos do grupo francês *Space Invaders*.

---

<sup>53</sup> Porém, durante o final do curso, participei do coletivo de arte contemporânea e projeto de pesquisa Deusa Morna, dentro do atelier Objeto Arte e Mídias, onde pude iniciar a experimentação artística em grupo.

O trabalho com a equipe do MídiaLab, coordenado pela professora Dra Suzete Venturelli, foi minha primeira experiência de prática artística em equipe. Isso indica a surpresa que se apresenta a cada situação. O termo equipe é utilizado em vez de coletivo, pois a denominação coletivo de artistas indica um número relativamente estável de indivíduos que possuem a mesma função hierárquica. Já o termo equipe, no caso do MídiaLab, indica a existência de um indivíduo estável, Suzete Venturelli, que coordena a função e as atividades dos outros indivíduos que são parte de uma massa flutuante de integrantes.

Desse modo, este estudo parte de uma convivência e prática junto da equipe do MídiaLab. Iniciei minha participação na equipe em 2010, e esta trajetória é importante para a produção, pois é necessário o conhecimento da prática artística computacional e o uso da terminologia específica deste campo de conhecimento. Realizei juntamente da equipe trabalhos artísticos computacionais, durante três anos, percorrendo diversas cidades do Brasil, e produzimos ciurbis com temas diversos. A sede do Mídialab está localizada na Universidade de Brasília – DF. Durante a pesquisa, visitamos os seguintes estados brasileiros: Rio Grande do Sul (Santa Maria), São Paulo (São Paulo), Amazonas (Manaus, Itacoatiara e Barcelos), Alagoas (Maceió, Arapiraca e Palmeira dos Índios) e Paraíba (João Pessoa, Campina Grande e Areia).

O fato de estar pela primeira vez trabalhando em equipe causa uma sensação de inesperado, pois esse primeiro momento contém diversas surpresas que se apresentam a cada dia, além da excitação que é gerada pelas conquistas que se concretizam no decorrer do tempo. Isso é somado ao olhar direcionado aos detalhes, proporcionados pela novidade, com atenção a aspectos que de outra maneira poderiam passar despercebidos.

Já o segundo momento de aproximação, refere-se a um novo descobrimento da equipe por meio da relação com as pessoas, isso acontece quando ocorrem experiências compartilhadas. Assim, por exemplo, o trabalho em equipe provoca também a aproximação dos colegas, a construção de afetos e amizades. Essas relações provocam ressignificações através de relações subjetivas.

Destarte, depois de certo tempo, a criação de trabalhos artísticos em equipe se relaciona ao círculo afetivo. Julgo que essa passagem é interessante considerando que diversas pessoas, antes colegas, tornam-se parte do convívio

peçoal. Portanto, é curioso observar a criação de círculos sociais. Em particular, nas ciurbis, trabalhamos como amigos e também criamos círculos de convívio na cidade no momento determinado do jogo, juntamente de pessoas que minutos antes da atividade eram anônimos entre si.

Durante o último ano de minha pesquisa, afastei-me da equipe do MídiaLab e passei a morar na Inglaterra através da bolsa sanduíche da instituição Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. Com isso, passei a integrar outro grupo de pesquisa na Plymouth University, o grupo Transtechnology Research, coordenado por Michael Punt e Marta Blassnigg. Esse distanciamento e, ao mesmo tempo, a integração em um grupo totalmente diferente dentro de uma cultura distinta facilitou minha reflexão sobre as características da equipe MídiaLab, da mesma maneira em que meu afastamento do *graffiti*, através da integração com a equipe MídiaLab, facilitou minha apreciação das atividades da comunidade do *graffiti*.



Fig 51 – Equipe MídiaLab em seu laboratório na Universidade de Brasília, 2011.



Fig 52 – Equipe MídiaLab em exposição comemorativa dos 50 anos de Brasília, 2011.

Durante minha residência em Brasília, diversos alunos participaram do MídiaLab. Entre eles, estão os doutorandos: João Agreli, Sheila Campello, Francisco de Paula Barretto. Mestrandos: Bruno Braga, Roni Ribeiro. Graduados: Amanda Moreira. Estagiários e bolsistas de Iniciação Científica da Universidade de Brasília: Sidney Medeiros, graduado em ciência da computação; Thiago Vieira, estudante de ciência da computação; Breno Rocha, estudante de mecatrônica e bolsista de iniciação científica; Lauro Gontijo, estudante de artes visuais e bolsista de iniciação científica; Felipe Modesto, bolsista de iniciação científica da ciência da computação;

Bruno Dias, graduando em ciência da computação; Igor de Souza, bolsista de iniciação científica da ciência da computação; Victor Valentim, estudante de música e tecnologia; Juliana Hilário, graduada em ciência da computação; Leonardo Guilherme de Freitas, graduado em ciência da computação; Maria Antonia Zanta Nobre, graduanda em artes visuais, André Felipe Lima, graduado em ciência da computação e Marcelo Rios, graduado em ciência da computação.

O MídiaLab é uma equipe onde é possível a iniciação na carreira acadêmica, uma prática que catalisa a originalidade das atividades dos estudantes e onde se experimentam a criação em conjunto, além do aprendizado proveniente desta interação interdisciplinar entre colegas, entre o público das ciurbis e entre os participantes das oficinas. As oficinas relacionam tecnologia e educação, e, no segundo item, abordaremos esta relação a partir do pensamento de autores como Marta Leivas (2001), José Armando Valente (1999), Elizabeth Almeida (1998), Seymour Papert (1996, 1999), Jean Piaget (2007), Maria Cecília Baranauskas et al (1999), Manuel Castells (1996), Marisa Narcizo Sampaio e Lígia Leite (2000).

O MídiaLab representa para muitos jovens uma equipe onde é possível realizar a criação em conjunto e o aprendizado proveniente dessa interação entre diversas áreas, como música, arte computacional e programação de *softwares*. Além disso, podemos identificar determinadas similaridades entre práticas e representações da arte ativista urbana através da comparação de ciurbis do MídiaLab com os trabalhos artísticos do artista Kruno Jošt (1973 - ). Indicamos também os trabalhos artísticos do grupo francês Space Invaders.

A ciurbi Paulista Invaders<sup>54</sup> do MídiaLab toma como referência o jogo Space Invaders, desenvolvido por Tomohiro Nishikado, criado em 1978. Space Invaders foi lançado primeiramente para *arcade* e depois ganhou uma versão para o *console* Atari 2600. Nesse jogo, controla-se uma nave nos sentidos laterais, e o objetivo é atirar em todos os “invasores espaciais” antes que eles cheguem ao final da tela. Os invasores se movem em bloco, da direita para a esquerda, e a cada linha de movimento todos os invasores descem um nível na tela. Para adicionar dificuldade, cada invasor atira aleatoriamente para baixo e o jogo acaba quando um desses tiros acerta a “nave” do jogador. A maior ou menor quantidade de possibilidades de controle não torna um jogo melhor, isso apenas muda a experiência que o jogador

---

<sup>54</sup> <http://paulistainvaders.wordpress.com>

possui.

A *ciurbi Paulista Invaders* também é um jogo de tiro em duas dimensões, no qual o jogador controla uma bicicleta movendo-a na parte inferior da tela no sentido horizontal. Os carros movem-se na direção da bicicleta, a partir da parte superior da tela, enquanto a bicicleta atira flores para se defender. Os carros, ao serem atingidos, desfazem-se e purificam o ar modificando a cor do fundo. O objetivo desse *game* é impedir que os carros atinjam a parte inferior da tela, invadindo o espaço reservado às bicicletas.

*Paulista invaders* pode funcionar de duas maneiras. Na primeira maneira, o jogo acontece sem a interatividade de participantes, as rosas são atiradas randomicamente. De outra maneira, a bicicleta e as rosas podem ser controladas por um jogador, que comanda suas ações através de um tablet disponibilizado pela equipe MídiaLab, no local da *ciurbi*.

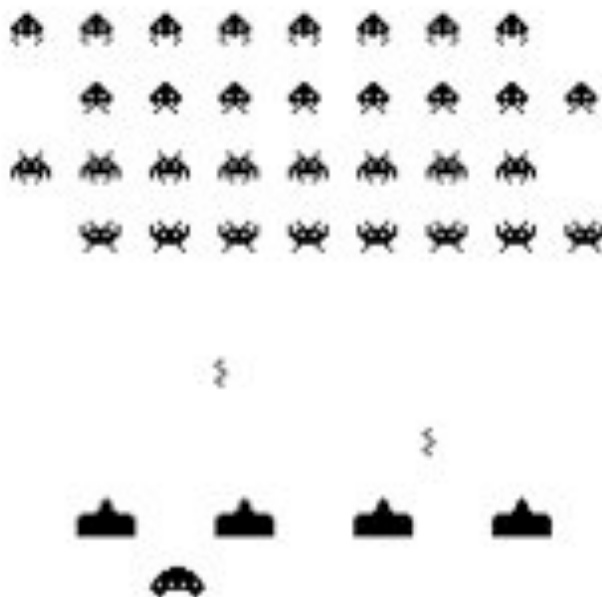


Fig 53 – Space Invaders.

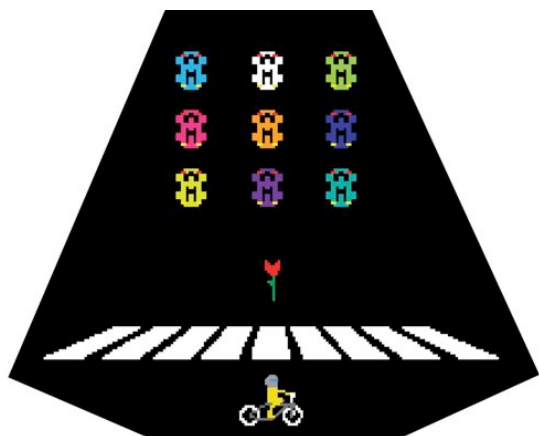


Fig 54 – Trabalho artístico paulista invaders.



Fig 55 – Trabalho artístico paulista invaders.

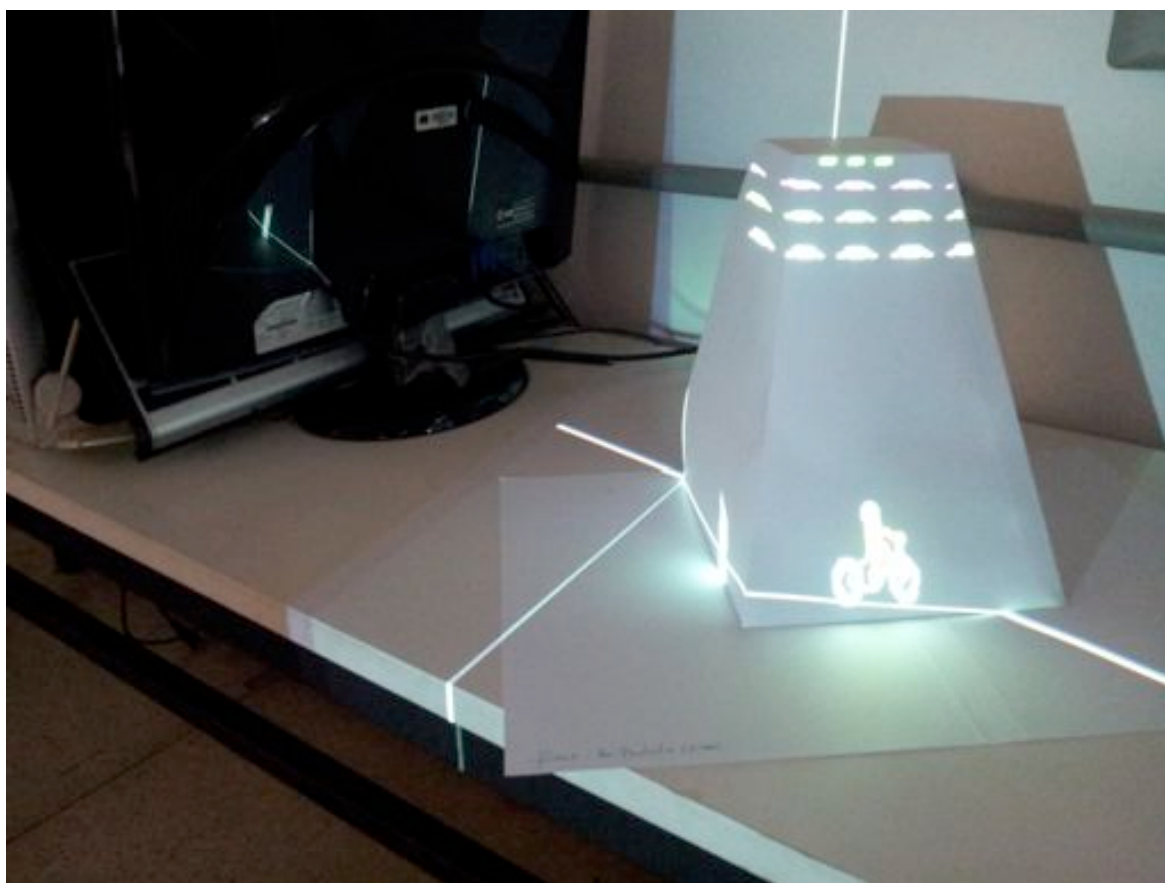


Fig 56 – Desenvolvimento Paulista Invaders.



Fig 57 – Paulista Invaders em São Paulo – SP, 2013

A meta, nesse game, é a humanização da Avenida Paulista. Para isso, abordamos a utilização das bicicletas como meio de transporte em detrimento dos carros, contribuindo com a discussão sobre qualidade de vida, saúde e a despoluição do ar. Além disso, visamos incentivar a discussão sobre a relevância do uso da bicicleta como agente do trânsito. A utilização da bicicleta ajuda a desafogar as vias de trânsito. Ressaltamos também a fragilidade do ciclista ao tentar ocupar o seu espaço na rua.

Por meio do gamearte, podem-se discutir questões sociais atuais e, através do lúdico, pode-se encontrar um espaço de humanização pela arte e tecnologia digital. O trabalho artístico Paulista Invaders é um gamearte lúdico e interativo. Em geral, o gamearte visa ao desenvolvimento de habilidades globais do interagente, como o raciocínio lógico, memorização, noções de direção e sentido, localização espacial, entre outros aspectos da sensorialidade motora. Porém, neste caso, o gamearte Paulista Invaders traz questões ativistas relacionadas com a sociedade, abordando a precariedade do transporte público em São Paulo<sup>55</sup>.

Em relação às especificações técnicas do Paulista Invaders, o *software* foi

---

<sup>55</sup> problema que posteriormente foi o causador inicial dos protestos que se espalharam por todo o Brasil, em 2013, como apontamos anteriormente.



elaborado pela equipe do MídiaLab a partir do jogo Space Invaders. Para isso, modificamos a dinâmica do jogo Space Invaders, tendo em vista o evento Play organizado pela produtora Verve Cultural, realizado no mês de março de 2013, na Avenida Paulista em São Paulo - SP. Essas modificações foram feitas para o desenvolvimento de um trabalho artístico específico para este local, a Avenida Paulista, considerando um edifício especial.

Quem passa pela primeira vez na Avenida Paulista dificilmente deixa de notar este edifício de formato inusitado: a sede da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo (Fiesp)<sup>56</sup>. O que mais chama a atenção é a progressão dos andares em direção ao topo em formato de pirâmide – aspecto estético e ao mesmo tempo funcional que garante maior insolação dos andares inferiores. Inaugurado em 1979, o edifício ainda hoje se sobressai na paisagem com sua fachada predominante preta e desenho piramidal. Esse edifício é hoje um cartão postal da cidade.

Os elementos principais do jogo Paulista Invaders são: a) bicicleta (controlada pela arquitetura/edifício ou por um jogador); b) flor (lançada randomicamente pela bicicleta); c) carros (mudam de cor randomicamente); d) ônibus (valorizado como transporte coletivo); e) passagem de pedestre (metáfora de segurança do pedestre); f) *score* (resultado da interação entre os objetos); g) cor de fundo (passa pelo processo de modificação, simbolizando a despoluição do ar).

Quanto aos equipamentos necessários para realizar as ciurbis, em geral, utilizamos: projetor multimídia, gerador, extensões, caixas de som, computador que possui o *software* produzido com este objetivo, panfletos explicativos, além de máquinas fotográficas e filmadoras para registrar a atividade. Esses são os equipamentos básicos que sempre são utilizados, porém, dependendo do trabalho artístico, podemos utilizar controles wiimote (Som\_Id) ou aparelhos móveis (Geopartitura e Paulista Invaders). Essa escolha dos materiais utilizados é fruto da trajetória híbrida, pois o uso da tecnologia computacional tem origem em nosso interesse pela arte tecnológica, já o emprego do suporte urbano provém de minha aproximação do *graffiti*, como foi abordado anteriormente, e da experiência de Suzete Venturelli com a intervenção urbana através da atividade com *outdoors* e performances.

---

<sup>56</sup> Av. Paulista, 1313, São Paulo-SP. CEP 01311-923.



Fig 58 – Claudia Loch, Webarte Entidade #3, 2010.



Fig 59 – Suzete Venturelli e Maria Beatriz de Medeiros, Intervenção do artista plástico em contexto urbano, 1983-1984.



Fig 60 – Geopartitura, Brasília - DF, 2012.

Diferentemente de ateliês ou laboratórios, que são próprios e reservados, o espaço urbano é plurifuncional, possui fluxo intenso de pessoas, e nele também se está sujeito às condições climáticas<sup>57</sup>. Além disso, os materiais e os métodos de realização do *graffiti* digital são escolhidos de acordo com sua característica de portabilidade: em geral, as projeções podem ser realizadas em qualquer local (exceto a *ciurbi* Paulista Invaders), os equipamentos são de fácil transporte, além disso, podemos montar e desmontar os aparatos tecnológicos rapidamente. A escolha da projeção, em vez da tinta do *graffiti* tradicional, ocorre pela sua característica amigável. Depois que a *ciurbi* é finalizada, não restam vestígios na superfície da arquitetura, não causando problemas para o dono do imóvel<sup>58</sup>.

A condição social dos integrantes do MídiaLab é interessante para pensarmos nos processos de criatividade dos grupos na fabricação de modelos culturais à margem dos padrões. Isso porque a arte ativista urbana é, desde as suas origens, uma ação de subversão. Enquanto cultura, representa um conjunto de normas de ação e de valores fundados a partir de ações que podem estar relacionadas ao *Software Livre*, ao trabalho juntamente de comunidades diversas, à apropriação do espaço urbano como espaço expositivo, à crítica às mídias de massa, à disponibilização de informações sobre a metodologia de atividades em vista de incentivar a multiplicação dos trabalhos artísticos, a experimentações marginais na arte, e com uma atitude comum que pode ser identificada em uma comunidade.

As identidades coletivas e individuais deste território diferenciado (tempo e espaço sociais identificados como opostos à norma social dominante no campo da arte) assumem a ruptura na elaboração de narrativas individuais e propósitos coletivos. A arte ativista urbana corresponde a uma comunidade. O ingresso nesta comunidade implica a adoção de uma condição social diferenciada, um lugar à margem dos papéis e normas hegemônicas, e essa passagem determina a reconfiguração da identidade. Essa atividade é destacada por características marcantes dos trabalhos artísticos, necessárias à identificação do artista como integrante da comunidade ativista urbana.

---

<sup>57</sup> Assim, a maioria das *ciurbis* foi realizada em Brasília, durante o período da seca. Quando as *ciurbis* são feitas em outras regiões, temos de ficar atentos às condições climáticas, pois a chuva pode danificar os equipamentos.

<sup>58</sup> Um dos problemas que podem ocorrer com a realização do *graffiti* é a desvalorização de imóveis ou a necessidade de pintura posterior.

Através da comparação de trabalhos artísticos do artista Kruno Jošt (1973 - ), com as ciurbis desenvolvidas no MídiaLab, podemos verificar certas similaridades, que estão relacionadas com a comunidade da arte ativista urbana. Pude entrar em contato com esse artista em Amsterdam, durante o encontro Reclamekermis: advertising the sublime<sup>59</sup>. O artista Kruno Jošt<sup>60</sup> está envolvido em um grande âmbito de práticas artísticas. Estas práticas variam de trabalhos artísticos pessoais a trabalhos colaborativos e práticas de grupo. Seus trabalhos artísticos transdisciplinares incluem performances como Trend of Deconstruction, na qual um automóvel é destruído em uma performance visual e sonora.

Kruno é um crítico do sistema da mídia de massa, o que é demonstrado através de sua proposta Standalone System for Radio Jamming (SSRJ). Relações e conexões são pesquisadas em diferentes trabalhos artísticos a partir de um mesmo título: Synchronicity. A reciclagem de aplicações *online open source* também é colocada para utilizações criativas no trabalho artístico Free Web Poetry, um poema não linear com conexões interativas entre as palavras. Já Celular Automata Music é um trabalho generativo em som e imagem, um *software* autogenerativo, que possibilita a replicação de vida em desenvolvimento, mapeando territórios para a criação de instalações multimídia interativa. O trabalho artístico CultureRobot é um exemplo de trabalho colaborativo com a comunidade local, com pensamento criativo, além de incluir desenho, fotografia, vídeo, som, *softwares* de código aberto. CultureRobot demonstra as interdependências entre artistas, políticas culturais, tecnologia, economia e cultura local. Kruno Jošt também é o fundador e presidente da organização Urban Culture and Education (UKE). Esta organização possui foco na arte com novas mídias, na colaboração cultural internacional, no desenvolvimento sustentável e na mídia independente. UKE faz parte da Croatian independent art organizations network.

O grupo Free Traveling Radio (do qual Kruno participa) e o grupo MMKamp se encontraram em 2012<sup>61</sup> para mesclar suas atividades, entre elas a *culture jamming*, a *guerrilla art intervention*, a *video art projection* e a *pirate radio transmission*. MMKamp hospedou o grupo slovênia e croata na cidade de Sv. Martin,

<sup>59</sup> <http://trans-techresearch.net/tef/knowledge-exchange-event/>

<sup>60</sup> nascido na cidade de Zagreb, vivendo em Križevci, na Croácia, com formação em arte pela Academy Zagreb 1993/94-1996/97, Gerrit Rietveld Kunst Akademie, em Amsterdam 1997/98-1999/2000

<sup>61</sup> <http://mmkcamp.gentlejunk.net/2012/09/12/guerrilla-art-interventions-at-mmkmap12/#comments>

em Muri, na Croácia, onde os participantes trocaram ideias para realizar *guerrilla art interventions*. As ideias executadas foram: Moss graffiti, Gerrilla stickers e Gerrilla art drive-in-cinema.

Moss *graffiti* (Figura 78) é uma intervenção artística ecológica com uma atitude ativista. Para a sua realização, os participantes coletaram musgo da natureza, o qual foi lavado e misturado com plantajoy, um polímero químico inativo que possibilita a absorção de centenas de vezes seu próprio peso em água e fertilizante, disponibilizando-os lentamente de acordo com a necessidade das plantas. A mistura foi aplicada nos muros da cidade de Čakovec.

Assim como a *ciurbi*, o moss graffiti utiliza a linguagem do graffiti de uma maneira inovadora, e, portanto, pode ser considerado como Arte Sociológica. A Arte Sociológica visa exercer uma função de questionamento e de perturbação em relação à realidade social. Essa função interrogativa e crítica não implica fazer as perguntas e as respostas, justificar um dogma, nem a consolidar sua burocracia, mas suscitar tomadas de consciência, através de trabalhos artísticos ativistas e inovadores. A inovação não ocorre apenas na mensagem do trabalho artístico, mas também na maneira como a mensagem é transmitida, criando novos modos de expressão e experiências artísticas, metodologias que são rapidamente apropriadas, reutilizadas na comunidade da arte ativista urbana.



Fig 61 – Moss graffiti, 2012.



Fig 62 – Moss graffiti, 2012.



Fig 63 – Moss graffiti, 2012.

Dessa forma, podemos considerar que artistas ativistas urbanos fazem parte de uma comunidade. Utilizamos aqui o termo comunidade de forma flexível, tendo

em consideração que os “praticantes” da arte ativista urbana utilizam um conjunto de regras e procedimentos, de normas de conduta fundamentais à manutenção da unidade e coerência cultural e, por último, estabelecem vínculos de natureza simbólica, social e afetiva entre si. Logo, podemos argumentar que existe um sentido coletivo, a consciência da existência de uma comunidade alargada, de volumetria variável, que pode cingir-se ao pequeno grupo dos afetos mais próximos daqueles que trabalham em conjunto, como pode estender-se a uma massa indistinta de praticantes que vão se expressando nas cidades, nas comunidades e no mundo, compartilhando seus resultados na rede mundial dos computadores.

A identificação da comunidade acontece por meio da visualidade. Segundo Guasch (2003), a visão é uma ‘construção cultural’ e, portanto, é algo aprendido e cultivado através de práticas sociais. Podemos considerar também que a construção de imagens também é uma prática social, e a utilização de similaridades na produção artística permite a formação de uma comunidade através do reconhecimento entre os pares.

Podemos verificar similaridades entre o trabalho artístico Guerrilla drive-in<sup>62</sup> e as ciurbis desenvolvidas no MídiaLab. Para realizar a intervenção urbana Guerrilla drive-in, os participantes utilizaram uma van, um rádio transmissor, um projetor, uma bateria, alguns computadores portáteis e uma mesa de som. Primeiro os integrantes encontraram uma frequência livre para ativar o rádio transmissor. Dois músicos mixaram sons em tempo real acompanhando um vídeo que foi preparado e editado anteriormente. O som resultante é transmitido através da frequência livre do rádio. De maneira similar aos cinemas *drive-in*, as pessoas podem estacionar seus carros e sintonizar a rádio para ouvir o som do trabalho artístico. Projeções Guerrilla drive-in foram feitas na Croácia em diversos locais, durante o festival Jailhouse na cidade de Lepoglava, durante o evento Špancir fest na cidade de Varaždin, sobre a fachada do dormitório de estudantes, e também em um estacionamento na cidade de Čakovec.

---

<sup>62</sup> <http://mmkamp.gentlejunk.net/category/info/>



Fig 64 – #1.Ciurbi Taguatinga – DF, 2012.



Fig 65 – #1.Ciurbi Taguatinga – DF, 2012.



Fig 66 - Guerrilla art drive-in-cinema first appearance in Varaždin, Čakovec and Ludbreg, 2012.



Fig 67 - Guerrilla art drive-in-cinema first appearance in Varaždin, Čakovec and Ludbreg, 2012.

Ambos os trabalhos (ciurbi e Gerrilla drive-in) utilizam uma visualidade similar que proporciona a sua identificação com a comunidade da arte ativista urbana. Ambos os trabalhos foram realizados no espaço urbano, utilizadas da mesma maneira mídias marginais como Twitter, blogs na internet e rádios piratas (no caso do Gerrilla drive-in). Além disso, os dois trabalhos artísticos utilizaram um espaço fora dos circuitos tradicionais de exposição de arte. Outra característica é a disponibilização livre da informação, do *software* e da metodologia da realização do trabalho artístico para possibilitar sua multiplicação. A visualidade das performances também se assemelha, podendo ver nos dois casos a utilização de uma van (no caso da 1#.Ciurbi), além da projeção.

Também podemos verificar similaridades entre os trabalhos artísticos Paulista Invaders e as intervenções urbanas do grupo francês Space Invaders. Esse grupo francês distribuiu pequenas imagens de alienígenas na superfície da arquitetura no espaço urbano. Neste exemplo, os artistas não utilizam meios computacionais para realizar a intervenção urbana, porém fazem alusão a esse universo através da utilização de referências a essa comunidade, neste caso, as imagens do jogo Space Invaders.



Fig 68 - Intervenção urbana Space invaders, Paris, França.



Fig 69 - Intervenção urbana Space invaders, Paris, França.

A ruptura com a norma (nesse caso, a norma artística tradicional) oferece oportunidades para a construção de novos vínculos sociais e para a adesão a padrões alternativos (Becker 1963; Goffman 1988). Assim, o espaço de



transgressão é, também, um espaço de ordem e integração. Esta integração acontece também por meio de características visuais e técnicas similares empregadas que podem ser facilmente identificadas por um artista ativista urbano através de detalhes contidos nas produções visuais, nas metodologias de trabalho e no comportamento de outros indivíduos.

A visualidade remete para a maneira como o olhar é social e culturalmente construído. A visualidade possui grande importância na definição destes atributos culturais e marcas identitárias dos artistas ativistas urbanos. Além disso, com o dar-se a ver exibindo suas atividades artísticas no espaço urbano, os artistas possibilitam que todos possam perceber a maneira como eles se dão ao mundo e pretendem ser observados. Um exemplo é bastante evidente: a arte ativista urbana vive também da visualidade, é resultado de uma ação coletiva que usa determinadas características para comunicar suas ideias, construir sentido, para estabelecer lugares sociais e hierarquias simbólicas.

Aqueles que se dedicam à arte ativista urbana trabalham de maneira constante, e este trabalho serve de legitimação ao pertencimento a esta comunidade. A existência (ou seja, o reconhecimento da existência do indivíduo pelos seus pares) alcança-se pela atividade, pela prática primordial que origina todo um modelo cultural significativo para os indivíduos.

Neste contexto, os trabalhos artísticos são realizados de maneira estratégica na construção das identidades e do estatuto dos indivíduos. Usar a linguagem das artes associada a questões de ruptura, além de associar o campo da arte a outras disciplinas, resulta de um processo de apropriação. Na arte ativista urbana, é fundamental a realização de trabalhos artísticos que possam ser vistos por um grande número de pessoas. É a visão de uma atividade coletiva realizada por diversos grupos em busca de experimentação, intervenção, excitação e reconhecimento dos seus pares. O que vemos no circuito artístico ativista urbano são manifestações dessa identidade que usa códigos de comunicação próprios para alcançar o reconhecimento entre seus pares.

Podemos comparar a arte ativista realizada no espaço urbano com outra vertente distinta: arte ativista realizada em galerias. A primeira pressupõe uma ação manifesta de transgressão, de violação das normas. O objetivo principal da prática do ativismo artístico urbano está, basicamente, no fazer-se ver, disseminar uma

mensagem pela cidade, tornando-a o mais visível possível. Já a principal ambição da vertente nos espaços expositivos é a demonstração das virtuosidades técnicas dos artistas e não a infração, pois esta atividade está acontecendo em um circuito restrito. Essas categorias correspondem a práticas com intenções e atitudes completamente distintas. Apesar desta diferença, um mesmo artista ativista pode dedicar-se aos dois campos de ação.

A arte ativista urbana é uma afirmação, coletiva, no sentido de que “fomos capazes de realizar esta atividade”. Trata-se de uma atitude que enfrenta riscos, e é realizada com intuito de destacar o artista em seu círculo. As ações ativistas urbanas são feitas para espalhar uma mensagem, para criar uma situação. A ação ativista urbana é planejada com antecedência, pois ela deve acontecer da maneira mais rápida possível, para que o artista possa realizar sua atividade causando surpresa para aqueles que presenciam a ação e para que o artista possa sair do local antes que a situação se torne habitual.

Além disso, o artista ativista urbano enfrenta outros desafios ao fazer a arte ativista pública. Procuramos realizar a atividade em poucos minutos, para diminuir os riscos da equipe e também a perda de equipamentos, isso porque atualmente alguns problemas tornam as cidades perigosas. Problemas básicos de infraestrutura física e social, bem como pobreza e fome nos países subdesenvolvidos. Tais dificuldades fazem com que as ruas e as praças sejam consideradas e utilizadas, quase que exclusivamente, como espaço de rápida passagem ou circulação de malandragem.

Certa vez, eu estava com a equipe MídiaLab fazendo uma ciurbi em Taguatinga, em uma rua sem saída, quando fomos abordados por uma viatura da polícia. Os policiais nos perguntaram de que se tratava aquela atividade, e então relatamos nossas intenções. Eles apreciaram o trabalho e disseram que preferiam acompanhar o processo até o término, pois nos encontrávamos em uma região perigosa da cidade. À medida que o tempo passava, as lojas fechavam, e outro território estava sendo formado no local, com tráfico de drogas e prostituição. Alguns minutos antes da intervenção da polícia, uma garota nos abordou questionando de que se tratava aquela atividade, e qual seria o destino das filmagens que estavam sendo realizadas. O interesse era saber se as filmagens seriam transmitidas na rede televisiva.

A arte ativista em centros artísticos, como galerias e museus, trata-se de uma atividade em que o artista ativista junta tudo o que aprendeu esteticamente com a arte ativista urbana e pode usar essas habilidades com grande empenho e dedicação, com tempo para pensar em cada detalhe de maneira descontraída. Dentro desse espaço, o artista ativista pode expor os resultados e discutir com seus pares suas experiências. Estas atividades geralmente são realizadas juntamente de outros artistas ativistas, que podem trocar ideias durante a exposição e reforçar seus laços afetivos.

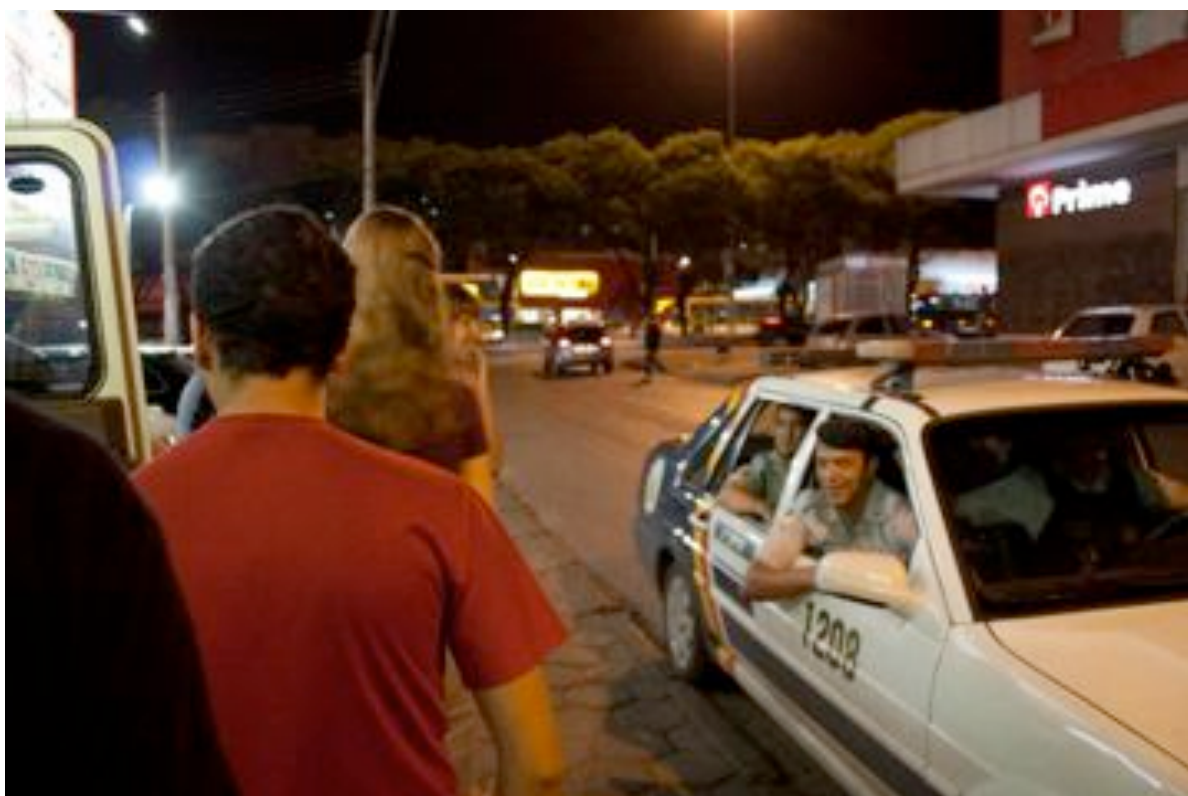


Fig 70 – Intervenção policial durante a 1#.Ciurbi em Taguatinga – DF, 2012.

Porém, ainda hoje, para pertencer ao campo da arte ativista e adquirir o reconhecimento por parte dos pares, passa, necessariamente, pelo ativismo artístico urbano, pelas incursões na abertura da arte para o fluxo da vida. Este é território de aprendizagem de técnicas, procedimentos e regras de conduta.

Partindo da vivência junto no MídiaLab e da experiência com a produção artística nesta equipe, procurei dar testemunhos e refletir sobre a condição social desses indivíduos que constroem estratégias transdisciplinares de gestão de suas ideias, além de apresentar o contexto social da arte ativista urbana. Para isso foram

relacionados os pensamentos de autores como Ana María Guasch (2003), Howard Becker (1963), Erving Goffman (1988), além de trabalhos de outros artistas com as ciurbis do MídiaLab. Essa experiência com o ativismo artístico transdisciplinar é importante, pois possibilita que os integrantes ministrem as oficinas com propriedade, como veremos no próximo item.

### 3 Arte urbana, combinatória e computacional

As ciurbis acontecem através da conexão entre espaço urbano e o espaço virtual da WWW<sup>63</sup>, a rede mundial dos computadores. Para tecer essas relações, vamos nos aproximar dos trabalhos artísticos a partir da relação entre arte, técnica e tecnologia para então compreender a arte computacional, o trabalho em equipe do MídiaLab e a interatividade com os participantes. Para isso, no primeiro item, articulamos o pensamento de Vilém Flusser (1998, 1985), Lucia Santaella (2003, 2007, 2004), Suzete Venturelli (2004), Edmond Couchot (1993, 2003), Mikel Dufrenne (1967), Arlindo Machado (1998, 1996, 2001, 1997), Erkki Huhtamo (2006), Fred Forest (2008), Pierre Lévy (1997, 1998), Julio Plaza (1998), Oliver Grau (2007), Yara Guasque (2005), Nara Cristina Santos (2008, 2004, 2005), Claudia Gianetti (2006) e Roy Ascott (1997).

No que diz respeito à utilização da WWW para a realização dos trabalhos artísticos, é preciso constatar algumas características, considerando a WWW como ambiente para a arte em hibridação com o campo da comunicação. Para tecer essas relações sobre a WWW, no segundo item, relacionamos o pensamento de alguns autores, como Gilberto Prado (1997), Pierre Lévy (1999, 1996, 1997, 1998), Priscila Arantes (2005), Margaret Wherteim (2001), Anne Cauquelin (2008), Arlindo Machado (1997), Lucia Santaella (2007, 2004), Guy Debord (1997), David Harvey (2006, 2005).

No terceiro item, tratamos de descrever de maneira mais aprofundada a ciurbi Som interativo digital (Som\_Id): criação experimental coletiva em música e imagem<sup>64</sup>. Som\_Id é um trabalho artístico colaborativo entre o grupo musical Noções unidas e o MídiaLab. Esta ciurbi proporcionou ao aniversário de Brasília um show híbrido de música eletrônica com tecnologia interativa. Neste item, relacionamos a ciurbi Som\_Id ao pensamento de autores como Hervé Fischer, Fred Forest, Jean-Paul Thénot (1975).

---

<sup>63</sup> Neste item, utilizamos a WWW (World Wide Web) para denominar a rede mundial de computadores, também conhecida como internet. Isso vai ao encontro da denominação ciberespaço, utilizada na cibernética, que se refere ao espaço das comunicações por redes de computação. Sua origem encontra-se na palavra inglesa *cyberspace*, formada pela junção do termo *cybernetic* (cibernético) com o vocábulo *space* (espaço). Alguns autores utilizam essa terminologia, porém, neste texto, vamos utilizar a denominação WWW.

<sup>64</sup> Este trabalho artístico recebeu o Prêmio Atrações Musicais do Aniversário de 51 anos de Brasília, 2011, pela Secretaria De Estado De Cultura Do Distrito Federal.

### 3.1 Arte, técnica e tecnologia

Neste item, aproximamo-nos dos trabalhos artísticos a partir da relação entre arte, técnica e tecnologia e nos aproximamos da característica interativa das ciurbis. Em síntese, por tecnologias, compreendemos um estudo mais aprimorado a partir da técnica (fotografia e todas as imagens posteriores àquelas geradas por aparelhos). Flusser (1998) indica que a fotografia foi criada segundo um desencadeamento de eventos relacionados à comunicação humana. Segundo o autor, primeiramente havia as imagens tradicionais (desenho, pintura), que são o resultado da abstração de duas das quatro dimensões do mundo representado. O pintor é o agente que faz esta abstração (com ajuda das ferramentas e a partir dos materiais). A fotografia é produzida por aparelhos, que por sua vez é um texto científico aplicado, portanto fotografias são produtos indiretos de textos.

[...] a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo [...]. Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas. (SANTAELLA, p. 152, 2003).

Assim, ferramentas e técnicas para produzir arte sempre existiram. Santaella (2003) indica que houve uma transformação nesses princípios, que duraram alguns séculos, emergindo com a revolução industrial. Surgiu nessa época, além das máquinas que ampliavam a força física humana, uma máquina que tornou completamente automática a produção de imagens: o aparelho fotográfico. “Tem-se aí o fim da exclusividade do artesanato nas artes e o nascimento das artes tecnológicas” (SANTAELLA, 2003).

Enquanto as ferramentas técnicas, utilizadas para a produção das imagens tradicionais, são prolongamentos do gesto hábil, os equipamentos tecnológicos, segundo a definição de Santaella (2003), ou “aparelhos”, segundo a denominação de Flusser (1985), são máquinas de linguagem. Alguns artistas compreendem algumas linguagens como tecnologia. Suzete Venturelli (2004) classifica a fotografia, o cinema e o vídeo como novas tecnologias, e as computacionais como tecnologias contemporâneas.

Couchot (1993) apresenta a fotografia como o marco na evolução das técnicas de figuração. Essa linguagem foi concebida no século XIX por inventores

(dos quais muitos também eram pintores) através de uma pesquisa que visava automatizar cada vez mais os processos de criação e reprodução da imagem. “Com a fotografia, a imagem passava a ser gerada automaticamente na câmera escura e inscrevia-se definitivamente em seu suporte sem nenhuma intervenção manual” (COUCHOT, 1993, p.37). Essas transformações ocasionam mudanças de paradigmas no campo da arte.

Com o objetivo de compreender esses acontecimentos no campo da teoria da arte, torna-se necessária a aproximação da relação entre arte e técnica<sup>65</sup>, e da utilização de ferramentas na produção de imagens. Dufrenne (1967) afirma que os gregos não faziam qualquer distinção de princípio entre arte e técnica. Essa pressuposição atravessou boa parte da história da cultura ocidental até o Renascimento. Machado sustenta essa afirmação através de vários exemplos, como Leonardo da Vinci, Dürer e Piero della Francesca. Para estes artistas, ações como pintar um quadro, estudar anatomia ou engenharia, participavam de um único tipo de atividade intelectual. Nesse sentido, surge uma pesquisa “[...] que visa *automatizar* cada vez mais os processos de criação e reprodução da imagem” (COUCHOT, 1993, p.37 in PARENTE, 1993), que ocorreu com o desenvolvimento de certas ferramentas.

Na produção tradicional de imagens, são utilizadas ferramentas, que são prolongamentos do gesto hábil, concentrados nas extremidades das mãos, como é o caso do lápis, do pincel (SANTAELLA, 2003 p.153). Por serem prolongamentos, alcançam de maneira mais vasta e profunda o seu objetivo, sendo mais poderosos e eficientes (FLUSSER, 1998). Podemos definir então que a pintura do Renascimento depende da habilidade manual, adquirida pelo estudo e pela prática, e utiliza-se do pincel como ferramenta para prolongar o gesto da mão.

Durante o Renascimento, outras ferramentas foram utilizadas no desenvolvimento de pinturas, por exemplo, as que empregavam o método de perspectiva e projeção central. Leon Battista Alberti (1435 apud COUCHOT, 2003) propôs uma ferramenta que ajuda a construir a pirâmide visual<sup>66</sup> e a definir o ponto de fuga ao horizonte das linhas perpendiculares ao plano do quadro. Essa

---

<sup>65</sup> A palavra técnica tem como antepositivo tecn(o), do grego *tékhné* ‘arte, arte manual, artesanato, ciência’. O vocábulo arte tem origem do latim em *ars, artis*, antepositivo que designa uma habilidade adquirida pelo estudo ou pela prática, um conhecimento técnico (por oposição a *natúra* ‘habilidade natural’).

<sup>66</sup> conjunto de raios que ligam o olho a cada ponto da superfície das coisas percebidas pelo olhar.

ferramenta é o *intersector*, que se coloca entre pintor e o mundo que vai ser representado. A ferramenta possui um quadriculado, que ajuda o pintor a delimitar o contorno dos objetos que percebe através de um véu. Para Alberti, o quadro é o resultado de três operações. A primeira deve-se ao trabalho de delimitar, com ajuda do *intersector*, o contorno das figuras (*circonscriptio*). Depois, essas figuras devem ser reunidas entre si – ainda com ajuda do *intersector* – para a formação dos corpos (*compositio*).

O encaixe final dos corpos é o último acabamento do trabalho do pintor (*história*). Para o autor, é graças a esta última operação que o quadro emociona os espectadores, sendo para ele a parte mais importante do processo. Esta etapa introduz a qualidade subjetiva ao trabalho artístico, onde o pintor dispensa o *intersector*, responsável por certo automatismo no ato da pintura. Através desse processo, ele introduz o caráter subjetivo e seu valor como artista individual. Com o nascimento da fotografia, os pintores continuaram mestres em sua técnica da perspectiva (MACHADO, 1998), apoiando-se principalmente na operação da *história*.

A noção de arte se transformou em relação à Revolução Industrial. Com o Romantismo, emergiu a supervalorização da subjetividade, característica que no Renascimento convivia pacificamente com ferramentas que auxiliavam na produção. No Romantismo, esta exaltação ocorreu pouco antes do advento da fotografia, em reação à Revolução Industrial. Lewis Mumford (1952) expõe a concepção de arte que emerge no período. Segundo o autor, ela valoriza a subjetividade, opondo-se à objetividade, que se coloca ao emprego do poder. Segundo essa perspectiva, a máquina desumaniza o ser humano, e, portanto, a arte tem a aplicabilidade de proclamar a autonomia do espírito.

Nesse período, a arte tende a progredir de forma autônoma e institucionalizada, enquanto o artista adquire um estatuto social distinto (MACHADO, 1996). É provável que, com o surgimento da fotografia, esta transformação tenha se ampliado, afirmando-se também no Modernismo. O fato de que qualquer um pudesse produzir uma imagem similar ao modelo, sem possuir para isso habilidades manuais, forçou o pintor a desenvolver atributos que o aparelho fotográfico não possuía. Dessa maneira, o artista se opôs à despersonalização da produção automática de imagens do aparelho fotográfico, insistindo em sua individualidade. O



artista afirma, de certa maneira, a *história* – que no renascimento era uma pequena parte do processo de produção da imagem – como a totalidade do método de produção em arte. “Era necessário que à máquina se opusesse o que, para ele, era menos maquínico: a subjetividade. Esta rivalidade fatal deveria estar na origem de todas as grandes turbulências da arte moderna” (COUCHOT, 2003).

Conforme Santaella (2003, p. 156), Kac aponta que, quando surge um novo meio de produção de linguagem e de comunicação, observa-se a seguinte passagem: primeiro o novo meio provoca um impacto sobre as formas e meios antigos. Num segundo momento, os artistas se apropriam do novo meio como objeto de experimentação. Segundo Venturelli, “a fotografia, ao mesmo tempo em que libera a arte de sua função de representar o real, instiga os mais ousados para a possibilidade de criação de imagens por meio do processo mecânico e químico” (2004, p. 16).

Segundo Nara Cristina Santos (2005), a arte começa a incorporar recursos tecnológicos, com a fotografia (1839), o cinema (1888), o vídeo (1956) e, depois, com o computador (1946) e o computador pessoal (1978), aliados aos novos meios de comunicação, como o telefone (1876), a televisão (1926/1928), o fax (1948), a internet (1962) e as redes de comunicação WWW (1989).

Manovich (2005) indica que o campo da arte e da tecnologia começa a tomar forma no fim da década de 1980, época em que novas instituições relacionadas a essa produção são fundadas na Europa: ZKM, em Karlsruhe (1989); New Media Institute, em Frankfurt (1990); e a Inter-Society for the Electronic Arts (Isea), na Holanda (1990). Dez anos depois, tal campo adquiriu reconhecimento cultural e se tornou acadêmica e artisticamente estabelecido, adquirindo formas institucionais. Nessa área, insere-se toda a produção artística interativa relacionada com a tecnologia computacional. No campo da pesquisa artística, uma nova descoberta ou uma nova linguagem não exclui as linguagens anteriores. Portanto, atualmente, existem diversos artistas trabalhando com linguagens analógicas como desenho e pintura enquanto outros artistas trabalham com tecnologias computacionais. De maneira similar, também diversos artistas, assim como o MídiaLab, utilizam diversas técnicas e tecnologias para a realização das ciurbis, como explicaremos a seguir de maneira simplificada.

A equipe MídiaLab utiliza diversas linguagens para o desenvolvimento das ciurbis. Primeiramente, a ideia do trabalho artístico surge a partir da conversa de alguns integrantes do grupo em geral e em especial da coordenadora Suzete Venturelli. Essas conversas geralmente são concomitantes à realização de desenhos e esquemas ilustrativos. Suzete decide pela realização de uma ideia específica e organiza a equipe para possibilitar o desenvolvimento do trabalho artístico.

Roni Ribeiro produz uma ilustração como esboço do trabalho artístico, utilizando a linguagem 3D no computador. Esta produção é importante para que os desenvolvedores de *softwares* do MídiaLab possam visualizar de maneira mais clara o objetivo da equipe e auxiliar no desenvolvimento da ideia, apresentando as possibilidades de realização da ciurbi e contribuindo com a produção do trabalho artístico.

Em seguida, o *software* é desenvolvido pelos programadores, Kiko Barretto, Victor Valentim, Felipe Modesto, Juliana Hilário e Leonardo Guilherme de Freitas, com a utilização da plataforma *processing* e *Software Livre*, com a utilização das tecnologias computacionais. A utilização do *processing*, e em geral também do *Software Livre*, só é possível com a existência da rede mundial dos computadores que possibilita a troca de informações.

Em relação à performance, aqueles que possuem mais experiência com atividades artísticas no espaço urbano, como eu e Suzete Venturelli, indicamos quais equipamentos serão utilizados para a realização das atividades, em vista da simplificação através da redução dos procedimentos e portabilidade dos materiais. Durante a performance, a ciurbi é registrada por meio de vídeo e fotografia. Eu e também a Suzete Venturelli, Maria Antônia, Renato Nado e Camille Venturelli somos responsáveis pelo registro das atividades. Eu também sou a responsável pela edição dos vídeos e da disponibilização dos arquivos na WWW, além da realização dos *websites*, juntamente de Maria Antônia, Suzete Venturelli e Camille Venturelli. As oficinas foram ministradas por todos os integrantes da equipe, a partir da programação de um material de ensino que preparei juntamente de Suzete Venturelli, contendo vídeos, fotografias e textos explicativos.

No MídiaLab, utilizamos a arte tecnológica, no que cabe ao registro das ciurbis a partir das linguagens da fotografia e vídeo. Utilizamos a arte computacional

a partir da WWW e da programação de *softwares*. Como vimos anteriormente, as ciurbis são atividades complexas que possuem diversas etapas e, para sua realização, é preciso que o trabalho seja feito por uma equipe diversificada e transdisciplinar.

Há cada vez menos pertinência em encarar os produtos e processos estéticos contemporâneos como criações individualmente motivadas, como manifestações de estilo de um gênio singular, em vez de um trabalho de equipe, socialmente motivado, no qual o resultado só pode consistir em um jogo de tensões entre os mais variados agentes e fatores [...] (MACHADO, p. 54, 2001)

Isso inclui a formação de equipes de trabalho, onde o artista atua juntamente de engenheiros e técnicos, além do diálogo com a própria máquina. Em trabalhos artísticos interativos, o fluxo se dá em uma conjunção de fatores que agrega a ação do interator e até mesmo o acaso. Assim, a utilização das tecnologias “trata-se, [...] de repensar o próprio conceito de arte, absorvendo construtiva e positivamente os novos processos formativos gerados pelas máquinas [...]” (MACHADO, p. 55, 2001). Dessa maneira, a arte está em constante movimento, impulsionada pelas invenções tecnológicas.

Além da característica do trabalho em equipe, as ciurbis não acontecem sem a interatividade dos participantes. A artista Venturelli (2004) indica que os primeiros artistas que utilizavam o computador possuíam preocupações estéticas que também eram próprias da arte contemporânea, na qual duas tendências eram marcantes: o interesse maior nos processos e não nos produtos.

Santaella (2007) afirma que o fenômeno da arte computacional [interativa] começou a emergir nos anos 1990. Segundo Huhtamo (2006), desde essa época, os trabalhos artísticos digitais apresentavam pontos em comum. Entre estes, estava a dependência da ação do interator para acontecer, isto é, do seu agenciamento, do seu esforço físico e mental. Santaella pondera que outro fator que acelerou o desenvolvimento da arte computacional [interativa] foi a progressão da *Internet*. Forest (2008) aborda a interatividade como uma propriedade específica de trabalhos artísticos digitais em instalações *in situ* na WWW, que reagem às solicitações do público. A interatividade resulta da cooperação de seres ou sistemas, naturais ou artificiais, que agem ajustando seus comportamentos. Ele exemplifica essas

características citando o site *Audiogame* de Marc, que coloca o interator no centro do dispositivo, podendo modificar os sons e os movimentos das imagens.

Lévy (1997, p. 95) aponta a interatividade como uma propriedade de coautoria, afirmando-se como o grande traço da arte computacional, indicada por ele como parte da cibercultura. Lévy esclarece que essa é a característica mais constante na produção artística relacionada à WWW. Lévy define essa propriedade como a “participação daqueles que a experimentam, interpretam, exploram ou leem, no sentido real de uma coprodução, não apenas uma participação na construção de sentido”. Além disso, é a interatividade que faz o trabalho artístico acontecer, reafirmando essa propriedade como indissociável à arte computacional.

Lévy (1998) aponta as relações que regem com a WWW: 1) as mensagens giram em torno dos receptores, de modo inverso ao que se dá com os meios de comunicação de massa. Isso ocorre com as ciurbis da pesquisa, pois uma pessoa pode interagir com o trabalho artístico a qualquer momento e em qualquer lugar através de uma conexão com a internet; 2) as informações distribuem-se sem fronteiras, em um fluxo constante de mudanças, tornando natural que o esforço criador desloque-se delas para dispositivos, processos, meios. Logo, as ciurbis também estão inseridas nesse plano de constantes mudanças, fazendo parte da WWW; 3) A distinção estabelecida entre produtores e espectadores confunde-se em proveito de um *continuum* de leitura-escrita. Essa propriedade vai ao encontro do conceito de *Software Livre*.

Já Santaella aponta que a interatividade também se refere à estrutura hipertextual, porque a digitalização, além de permitir a mistura, formando um labirinto de linguagens, textos, imagens, sons, ruídos e vozes em ambientes multimidiáticos, também permite a organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais. Por isso mesmo, o segundo traço da linguagem hipermídia está na sua capacidade de armazenar informação (SANTAELLA, 2004, p. 48-40).

Machado indica que a disponibilidade instantânea de todas as possibilidades articulatórias do texto verbo-audiovisual favorece uma arte da combinatória, uma arte potencial, em que, em vez de ser um trabalho artístico acabado, têm-se apenas seus elementos e suas leis de permutação definidas por um algoritmo combinatório (MACHADO, 1997, p. 146). O trabalho artístico agora se realiza exclusivamente no

ato de leitura e, em cada um desses atos, ela assume uma forma diferente, embora, no limite, inscrita no potencial dado pelo algoritmo. Dessa maneira, a partir da interatividade nas ciurbis, cada leitura é, num certo sentido, a primeira e a última.

Dessa maneira, Machado indica que o texto verbo-audiovisual já não é mais a marca de um sujeito (visto que o sujeito que realiza é um outro: o leitor-usuário), mas um campo de possíveis, de que o sujeito enunciador apenas fornece o programa, e o sujeito atualizador realiza parte de suas possibilidades.

Com o trabalho artístico (obra de arte) combinatório, a distribuição dos papéis na cena da escritura se redefine: os polos autor/leitor, produtor/receptor alternam-se de forma muito mais operativa. Com isso, o texto permutativo é a própria expressão dessa inversão de papéis, em que o leitor recupera (tal como nos primórdios da narrativa oral transmitida boca a boca) o seu papel fundante como cocriador e contribui decididamente para realizar o trabalho artístico. (MACHADO, 1997, p. 146)

Essa propriedade interativa aponta para a sinergia entre trabalho artístico e interator. Desse modo, da propriedade interativa das ciurbis emerge o conceito sinergia. No que diz respeito a este vocábulo, ele tem origem na palavra grega *sunergía*, assumindo a grafia *synergie* provavelmente por influência do francês. O termo significa originalmente *ação coordenada de vários órgãos*, sendo utilizado em diferentes campos do saber, tais como a fisiologia, a economia e a química e significa a coesão dos membros de um grupo em prol de um objetivo comum. Couchot (1993) afirma que a imagem digital é uma imagem da hibridação, entre as formas constitutivas da imagem sempre em processo, entre imagem e sujeito, pois a imagem acontece na interatividade.

Contudo, a palavra hibridação, originada na biologia, remete à fusão de dois elementos, gerando um resultante único e por vezes estático. O vocábulo hibridação, portanto, não facilita a visualização de graus diferentes de envolvimento entre as partes. A palavra sinergia, além de possibilitar a verificação de sua ocorrência em vários níveis diferenciados, apresenta a dinamicidade das conexões na interatividade.

A interatividade será, assim, um intermediário essencial, não passivo, mas exercendo um papel transformador. Esta interface entre homem e máquina exercendo sua função única permite a conversibilidade de um a outro, como um código comum permite a sinergia, ou seja, a ação coordenada de vários órgãos; aqui, no caso, o homem e a máquina. (PLAZA 1998, p. 38)

Plaza indica que o trabalho artístico interativo é um espaço latente, assim, ele concorda com a postura de alguns críticos, que consideram a forma de expressão interativa uma maneira de proporcionar uma sucessão de atos e não de produtos. Por outro lado, o autor desaprova a ênfase dada aos meios e técnicas - mais que propriamente aos resultados - a qual remete ao conceito mcluhiano o meio é a mensagem<sup>67</sup>. Nesse caso, torna-se difícil a utilização de critérios de análise que necessitam de distanciamento estético. Segundo Oliver Grau (2007, p. 232), tal critério refere-se à “possibilidade de alcançar uma visão geral, de compreender a organização, a estrutura e a função, bem como de estabelecer uma avaliação crítica. Isso inclui a procura por hipóteses, identificações, recordações e associações”. Essas ações são possíveis quando existe o desligamento psicológico, elemento prejudicado quando o indivíduo está inserido no processo poético, executando ações e tecendo escolhas que fazem parte do trabalho artístico.

No entanto, o vocábulo interatividade aponta para um sentido que difere do proposto pela palavra interação. O conceito de interatividade é recente e surge no campo da tecnologia e da comunicação, enquanto a concepção de interação, mais antiga e mais ampla, diz respeito às relações mútuas entre dois ou mais seres, fatores, e surge no campo da física. A interatividade é o intermediário entre homem e máquina, porém, quando o corpo é a interface da experiência, trata-se de interação (SANTOS, 2008). Nesse sentido, as #1.Ciurbis relacionam interação e interatividade. A primeira se refere aos passantes que se deparam com as ciberintervenções durante o caminho pela cidade, e a interatividade acontece quando os participantes entram em contato com a interface.

Como indica Edmond Couchot, a interatividade pode ser exógena ou endógena (2003, p.166). Na #1.Ciurbi, a interatividade exógena é a ação do interagente sobre o sistema, ao enviar mensagens por meio do Twitter. Além disso, existe a interatividade endógena, na qual diferentes partes do sistema computacional reagem/interagem entre si e ao mesmo tempo com o interator, tornando-se objetos dotados de comportamentos próprios, a partir da interatividade inicial.

---

<sup>67</sup> O meio é a mensagem, tendo por significado que as consequências, tanto pessoais quanto sociais, inseridas em qualquer meio (qualquer uma das extensões de cada homem), são partes constituintes do resultado que gera um novo medidor que é inserido no cotidiano social por uma nova tecnologia ou extensão de cada ser (MCLUHAN, 1964).

A interatividade é o intermediário entre homem e máquina que permite a sinergia, ou seja, a ação coordenada desses elementos. Através do modo interativo, o modelo é aberto ao mundo exterior e deixa de funcionar em circuito fechado. A interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes permite uma comunicação criadora fundada nos princípios de sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovadora; portanto, sem o interagente, o trabalho artístico não acontece.

Guasque (2005, p. 123) aponta a diferença entre esses termos. Guasque salienta que, no hipertexto, a interatividade é combinada às opções que são fornecidas ao usuário [interator] pela estrutura, e o trabalho artístico permanece aberto, pois a trama narrativa é tecida durante seu percurso. Por essa razão, “o conceito de interatividade passou a ser utilizado como interdependente da narrativa e sinônimo da capacidade de configuração do enredo, de desvendamento da estratégia do jogo, ou de resposta adequada às solicitações colocadas pelo sistema”. Guasque indica que, na realidade virtual - na qual o corpo é a interface da experiência - o conceito de interatividade é substituído pelo de interação. “O corpo é percebido como mediador, justamente porque a mediação não é mais automatizada e invisível”.

Nara Cristina Santos indica que

Todo o processo digital, sobre o qual o criador/interator tem a chance de intervir, é, por definição, interativo. Convém destacar que o conceito de interatividade é recente e surge no campo da informática e da comunicação, enquanto a concepção de interação, mais antiga e mais ampla, diz respeito às relações mútuas entre dois ou mais seres, fatores, e surge no campo da física (SANTOS, p. 232, 2008).

Nesse sentido, as *ciurbis* que proponho relacionam dois percursos: o percurso do interator na *ciurbi* com meu percurso na *urbis*, que pode ser considerado uma interação.

Como afirma Plaza (1998), os dois vocábulos indicam a existência de diferentes níveis de abertura nos trabalhos artísticos. Isso pode ser percebido, por exemplo, nos quadros de Iberê Camargo, que propõem ambiguidade e polissemia e possuem abertura de primeiro grau. Também os trabalhos artísticos participativos, como os *parangolés* de Héio Oiticica, apresentam abertura de segundo grau,

enquanto trabalhos artísticos interativos, como *Desertesejo* de Gilberto Prado, caracterizam-se pela abertura de terceiro grau.

Como afirma Plaza e Tavares (1998), através do modo interativo, o modelo é aberto ao mundo exterior e deixa de funcionar em circuito fechado. A imagem trata do encontro de dois meios, caracterizado pela abertura, participação, simultaneidade, facilitando o trânsito entre os sentidos. “A interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes, suscitada pelo artista, permite uma comunicação criadora fundada nos princípios de sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovadora” (PLAZA, 1998, p.35). Sem o interator, o trabalho artístico não acontece.

Ao experienciarmos o espaço da arte e tecnologia, nós podemos perceber como surge uma estrutura dinâmica emergente entre artista-obra-interator com o entorno digital, num determinado contexto. Esta emergência pode ser compreendida numa estrutura autorreferencial do próprio devir da arte tecnológica, considerada híbrida, sinérgica, virtual e interativa, enquanto sistema. (Santos, 2004)

Forest (2008) aborda a interatividade como uma propriedade específica de trabalhos artísticos digitais em instalações *in situ* na WWW, que reagem às solicitações do público. Para ele, interatividade resulta da cooperação de seres ou sistemas, naturais ou artificiais, que agem ajustando seus comportamentos. Ele exemplifica essas características citando o *site Audiogame* de Marc, que coloca o interator no centro do dispositivo, podendo modificar os sons e os movimentos das imagens. Rush (2006) indica que interativa é o adjetivo mais inclusivo para descrever a arte na era digital. Isso porque os artistas interagem com máquinas para criar a interatividade subsequente dos interatores que acessam a ciurbi.

Quanto à artista Venturelli (2004), ela esclarece que os primeiros artistas que utilizavam o computador possuíam preocupações estéticas as quais também eram próprias da arte contemporânea em que uma tendência era marcante: o interesse maior nos processos e não nos produtos.

As principais características da forma hipertextual consistem na ramificação do texto e na possibilidade de interromper uma sequência (por meio do *clíc* do *mouse* ou do toque em uma tecla) e passar a outro nível. Os diferentes níveis de informação textual e gráfica não costumam estar ordenados por categorias hierárquicas, mas sim como uma rede de conexões, cujos *links* ou ligações configuram a estrutura descontínua do trabalho artístico (GIANETTI, 2006, p. 132).



Couchot afirma que essa característica aponta para “o modo dialógico [que] faz curto-circuito entre os momentos da emissão e da recepção, do fazer e do ver. O espectador vê o trabalho artístico no momento em que ele se faz, com sua participação” (COUCHOT, 2003, p. 222). Porém, a palavra participação não é a melhor alternativa, pois indica que o trabalho artístico já existia sem a interatividade, e assim o participante apenas faz parte dela. Por outro lado, a *ciurbi*, sendo digital, tem caráter virtual, dependendo do acesso do interator para acontecer.

A arte deste século encontrou uma grande porção de valor metafórico na física teórica, particularmente na física quântica. Isso ocorre especialmente no caso da arte que envolve mídias interativas, nas quais o espectador interage com uma situação criada pelo artista, [...] o espectador exerce um efeito sobre aquilo que é visto. [...] Sem interação, nada de novo acontece. Sem interação, nenhum significado é gerado. Sem interação, nenhuma experiência é criada. E a física quântica, na primeira parte do século XX, nos deu este modelo. A maneira que as partículas se comportam é diretamente o resultado da maneira como as observamos (ASCOTT, 1997, p. 338-339).

De maneira diferente de uma escultura ou de uma pintura que possuem uma materialidade concreta, na arte computacional, que utiliza *softwares* e projeções interativas como a *ciurbi*, o trabalho artístico só acontece no momento da interatividade do público. Antes da performance, o *software* é transformado em um inicializável, que é gravado em uma mídia como USB. O inicializável possibilita que qualquer pessoa possa iniciar a *ciurbi*, mesmo sem o conhecimento de programação, através de dois cliques do mouse sobre o ícone da *ciurbi*. Antes de a *ciurbi* ser inicializada e antes da interação do público, o trabalho artístico virtual só existe em potência.

Ao experienciarmos o espaço da arte e tecnologia, nós podemos perceber como surge uma estrutura dinâmica emergente entre artista-trabalho artístico-interator com o entorno digital, num determinado ambiente. Esta emergência pode ser compreendida numa estrutura autorreferencial do próprio devir da arte tecnológica, considerada híbrida, sinérgica, virtual e interativa, enquanto sistema. (SANTOS, 2004)

Podemos constatar que o vocábulo interatividade é indissociável da arte digital, bem como está relacionado à necessidade da ação do interator para o trabalho artístico acontecer.

Neste item, aproximamo-nos dos trabalhos artísticos a partir de uma possível

relação entre arte, técnica e tecnologia com o campo da arte. Para isso, articulamos o pensamento de Vilém Flusser (1998, 1985), Lucia Santaella (2003, 2007, 2004), Suzete Venturelli (2004), Edmond Couchot (1993, 2003), Mikel Dufrenne (1967), Arlindo Machado (1998, 1996, 2001, 1997), Huhtamo (2006), Forest (2008), Lévy (1997, 1998), Julio Plaza (1998), Oliver Grau (2007), Yara Guasque (2005), Nara Cristina Santos (2008, 2004, 2005), Claudia Gianetti (2006), Roy Ascott (1997). Apontamos algumas mudanças de paradigmas no campo da arte, em torno da utilização de diferentes ferramentas e do advento do aparelho fotográfico, para então compreender a arte computacional, o trabalho em equipe do MídiaLab e a interatividade com os participantes. No próximo item, vamos nos aprofundar na relação entre a ciurbi e a WWW, a partir do campo da arte computacional.

### **3.2 Constante devir: cocriação da ciurbi na WWW**

Esta pesquisa está relacionada com a WWW de diversas maneiras. Primeiramente, as ciurbis relacionam espaço urbano e a WWW no momento da intervenção no espaço urbano. Por exemplo, no caso da 1#.Ciurbi, os participantes podem enviar mensagens através do Twitter que são projetadas automaticamente nas superfícies da arquitetura. Cada ciurbi também possui um *website*, onde o interator pode encontrar fotografias, textos, manuais explicativos, conteúdos de oficinas e também deixar mensagens e observações. Além disso, os *softwares* das ciurbis são disponibilizados no *website*. Assim, em qualquer local do globo que possua conexão com a WWW, o *software* pode ser adquirido de maneira gratuita através de *download*. Neste item, vamos nos aproximar destas relações entre as ciurbis e a WWW.

Essas propriedades das ciurbis vão ao encontro da definição de Prado: não há necessariamente um lugar comum entre os participantes, mas uma ligação (em) comum: estar na [WWW] (ciberespaço) participando de uma ação conjunta. (PRADO 1997, p. 296). Lévy (1999) indica a WWW como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. É um espaço que não apenas traz, a qualquer indivíduo situado em um terminal de computador, fluxos ininterruptos e potencialmente infinitos de informação, mas

também lhe permite comunicar-se com qualquer outro indivíduo em qualquer outro ponto da esfera terrestre.

Segundo Arantes (2005), muitos artistas começaram a explorar a internet como meio de expressão artística a partir de 1990, entre os quais, encontra-se o grupo brasileiro *Corpos Informáticos*. Os trabalhos desse grupo subvertem as interfaces usuais, rompendo com as expectativas comuns dos interatores. No *website* do grupo *corpos informáticos*<sup>68</sup>, a ideia é questionar as interfaces fundadas em janelas, apresentando um espaço fluido e caótico.

Lévy (1999) afirma que a WWW tem a característica de interfacear todos os dispositivos criadores de informação, de gravação e de comunicação, pois “a perspectiva da digitalização geral das informações provavelmente tornará a WWW [ciberespaço] o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do próximo século” (LÉVY, 1999, p. 93). Em virtude disso, pode-se perceber a importância da WWW para todos os campos do saber, transformando-os com o passar do tempo, através da ampliação de suas potencialidades, o que ocorre também nas artes.

Em síntese, na pesquisa, a WWW é considerada como todo e qualquer espaço informacional multidimensional que, dependente da interatividade, permite ao interator o acesso, a manipulação, a transformação e o intercâmbio de seus fluxos codificados de informação. Desse modo, a WWW é o espaço que se abre quando o interator conecta-se com a rede, feito de circuitos informacionais navegáveis. Assim,

[...] recorreremos à palavra “espaço” para descrever muito mais que o mero mundo físico. Falamos de “espaço pessoal”, da necessidade de “espaço de manobra” em nossas relações, como se houvesse alguma espécie de espaço nas relações. Usamos expressões como “espaço mental” e os psicanalistas lacanianos (seguindo Freud) acreditam que a própria mente tem uma estrutura espacial. Teóricos da literatura discutem o espaço literário e artistas discutem o espaço pictórico. (WHERTEIM, 2001, p. 169)

É importante ressaltar que, nas ciurbis, o interator participa ativamente dos trabalhos artísticos de diversas maneiras. Cauquelin indica que os objetos que transitam na WWW são, com efeito, fugazes, evolutivos, instáveis, tratando-se de impulsos, mensagens em formação ou em vias de se decompor para se recompor.

---

<sup>68</sup> <http://www.corpos.org/folds/index.html>

O resultado disso é que “não podemos dizer, por exemplo, que o espaço cibernético está meio vazio ou meio cheio, como dizemos de uma garrafa”.

Isso porque o vazio infinito, sem alto nem baixo, nem horizontal - como é o caso do espaço da geometria - nem vertical - como é o caso do espaço ‘vívido’ do lugar, com suas raízes lançadas em profundidade - é impossível introduzir medidas. Mesmo assim, quando falamos das infinitas possibilidades de conexões que se entrelaçam no seio desse espaço, é ao vazio infinito que ele faz referência. A incorporeidade do vazio torna possível a infinidade de ligações que ele acolhe (CAUQUELIN, 2008, p. 163).

Nesse espaço de fluxos de comunicação, estão inseridas as pessoas que participam dessa conexão, assim como todo espaço que emerge da interconectividade. De modo que a interconexão permite transmitir informações provenientes de fontes digitais, o que leva Lévy (1999, p. 144) a indicá-la como a condicionante das principais características da WWW, definindo seu “caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação”.

Ao descrever a WWW, podemos usar as palavras teia e rede, que são classicamente fenômenos bidimensionais, mas “[...] a WWW [ciberespaço] não pode ser aprisionada em dois eixos” (WHERTEIM, 2001, p. 163). Lévy (1996) denomina a WWW como uma zona de trânsito para signos vetorizados, que integrou e quase dissolveu o computador dentro de si mesmo. Isso ocorre pelo fato de que componentes do material informático podem ser encontrados onde quer que a informação digital seja processada automaticamente. Do mesmo modo, um computador inserido na WWW pode recorrer a funções de outros computadores da rede, tornando-se um fragmento da rede calculadora universal. Dessa maneira, Lévy (1996, p. 47) indica que a WWW é o próprio computador, “cujo centro está em toda parte, e a circunferência em nenhuma”.

Da mesma maneira, ele afirma que, a partir da WWW, surgiu um texto único cuja denominação é hipertexto: a forma de apresentação de informações em um monitor de vídeo, numa estrutura de nós e conexões, na qual algum elemento (palavra, expressão ou imagem) é destacado e, quando acionado, provoca a exibição de um novo hipertexto com informações relativas ao referido elemento. Lévy (1996) afirma que tal estrutura fez emergir um texto sem fronteiras nítidas. Sendo assim, o hipertexto encontra-se em um fluxo constante, pois ele é construído

ou alimentado por todos durante o ato de sua leitura. Portanto, a WWW é um labirinto do tipo rizomático, conectável em várias direções e de todos os seus pontos, em que cada ponto é um centro.

Lévy indica que a “análise vale igualmente para as imagens que, virtualmente, não constituem mais senão um único hiperícone, sem limites, caleidoscópico, em crescimento, sujeito a todas as quimeras” (LÉVY, 1996, p. 49). Logo, “trata-se de um objeto comum, dinâmico, construído, ou pelo menos alimentado, por todos os que o utilizam” (LÉVY, 1996, p. 128).

As ciurbis fazem parte desse hiperícone único, repleto de interconexões, as quais também são modificadas ativamente pelos interatores. Isso porque os interatores podem fazer *download* do *software* e realizar as ciurbis em outros locais por conta própria. Essa circunstância aponta para a propriedade comunicacional e interativa das ciurbis que se encontram dispersas no fluxo digital de dados.

A partir disso, podemos destacar uma das características mais constantes da WWW, a interatividade daqueles que a experimentam, interpretam, exploram ou leem, no sentido real de uma coprodução, fazendo o trabalho artístico acontecer, não apenas uma participação na construção de sentido.

Essas características são atribuídas a um importante traço da arte que se dá na WWW, apontado por Lévy: a criação contínua. Nesse sentido, o trabalho artístico virtual permanece em fluxo constante, um processo que não é finalizado jamais e, no decorrer das interatividades, emergem formas imprevisíveis. “assim o ato da criação não está mais limitado ao momento da concepção ou da realização do trabalho artístico: o dispositivo virtual propõe uma máquina capaz de provocar eventos. (LÉVY, 1997 p. 95) “Os eventos telemáticos apresentam mais que uma estrutura de composição sequencial [...] trata-se de uma estrutura de participação coletiva em transformação, uma *cybercollage*”. (PRADO, 1997, p. 296).

Essa característica aponta a WWW como um local de experiências criativas coletivamente. Vejamos o exemplo da hipermídia. Machado indica que todo texto, desde a invenção da escrita até os sintagmas audiovisuais praticados no cinema clássico, foi pensado e praticado como um dispositivo linear, como sucessão retilínea de caracteres ou de elementos audiovisuais, apoiados num suporte plano.

A hipermídia possui uma estrutura dinâmica que a torna manipulável interativamente (MACHADO, 1997, p. 146).

As ciurbis da pesquisa vão ao encontro da ideia de hipermídia, que define as misturas entre sistemas de signos diversos e linguagens distintas, configuradas em estruturas hipertextuais. Santaella aponta que não deve haver melhor qualificação do que híbrida para essa mistura que converte para o código digital toda e qualquer mídia e linguagem (SANTAELLA, 2007, p. 133). Nas ciurbis, a utilização do vídeo, da fotografia e da rede de computadores tem como objetivo a disponibilização também da informação na WWW.



Fig 71 - Som\_Id na Esplanada dos Ministérios, Brasília DF, 2011.

Como aponta Wherteim (2001), a WWW é ela própria uma rede de relações em vários sentidos diferentes. Em primeiro lugar, em seu nível subjacente, ela consiste de uma rede física de computadores interligados por cabos telefônicos,

fibras ópticas e satélites de comunicação. Mas, ao lado dessa rede física, há também uma vasta rede não física, pois muitas relações que constituem a WWW são meros vínculos lógicos, implementados apenas em *software*. Em ambos os níveis, a WWW é relacional: ela é um conjunto de relações entre conexões de *hardware*, por um lado, e entre entidades de *software* por outro.

As ciurbis são *graffitis* computacionais interativos. Para torná-las possíveis, as ciurbis são desenvolvidas por um grupo transdisciplinar, o que faz da ciurbi uma arte feita em equipe. Porém, depois de implementada, ela deve ser disponibilizada no espaço urbano e só acontece com a participação dos interatores. Essa interatividade possibilita uma forma criativa de renovação e apropriação do espaço urbano.

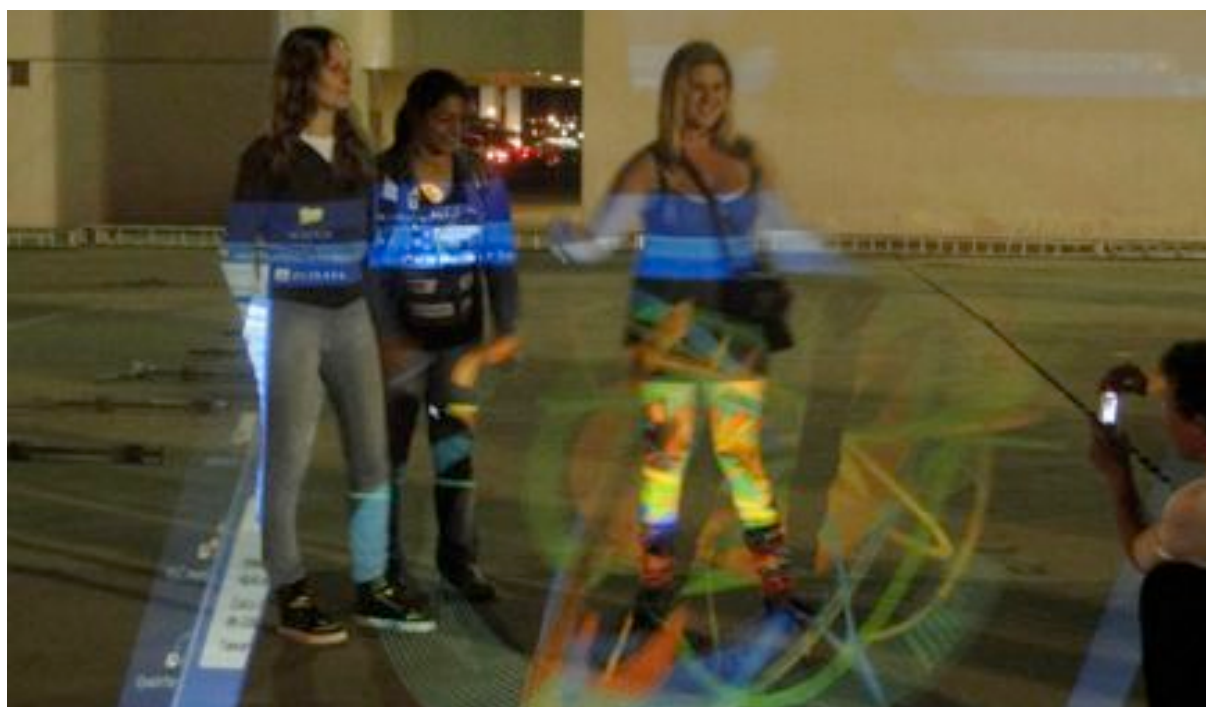


Fig 72 - Som\_Id na Esplanada dos Ministérios, Brasília DF, 2011.

A relação entre a cidade, seus cenários imaginários e a arquitetura, traduz-se na criação de espaços de experiência em relação aos quais se constrói a memória afetiva. As ciurbis têm o objetivo de estimular o prazer compartilhado, e a interatividade possibilita que o transeunte se aproprie do espaço urbano.

Debord (1997) aponta o espaço urbano como lugar da manifestação da sociedade do espetáculo ou da imagem. Esse aspecto vai ao encontro do

pensamento de Harvey (2006), quando se refere ao mundo contemporâneo, pois, segundo ele, há a redução da experiência a uma série de presentes puros e não relacionados no tempo. Harvey indica que na contemporaneidade o colapso dos horizontes temporais e a preocupação com a instantaneidade surgiram, em parte, em decorrência da ênfase contemporânea no campo da produção cultural em eventos, espetáculos, *happenings* e imagens de mídia (HARVEY, 2005, p. 61). Porém, podemos nos apropriar dessa característica atual e utilizá-la em favor dos indivíduos, com eventos interativos que possibilitam ao passante a apropriação do espaço urbano.

A ciberintervenção urbana interativa denominada Som interativo digital (Som\_Id), criação experimental coletiva em música e imagem, é um exemplo de evento participativo e interativo. Esse trabalho artístico proporcionou ao aniversário de Brasília um *show* híbrido de música eletrônica com tecnologia interativa, com a participação do público no espaço da Esplanada dos Ministérios.

Nessa atividade, as pessoas participaram ativamente do espetáculo com instrumentos virtuais, através de controles *wiimote*, disponibilizados pela produção do *show*, integrantes da equipe MídiaLab. Os controles simulam o som de instrumentos musicais, interagindo com a música ao vivo em tempo real. A interatividade ainda ocorre a partir de dispositivos móveis, como os celulares, que foram acionados pelo público, produzindo assim imagens luminosas na cena, em tempo real<sup>69</sup>.

A apropriação visa fomentar também a adesão do conjunto dos segmentos sociais presentes na cidade às transformações urbanas necessárias, visando à melhoria do espaço urbano. Esse estímulo aos moradores, através da sua apropriação dos espaços, da noção de pertencimento, vontade de participação e confiança na cidade, é, nesse sentido, um papel importante para o futuro da cidade.

Assim *ciurbis* visam auxiliar na utilização e renovação de espaços urbanos, de modo a influenciar mudanças na imagem das cidades como Brasília. Para abordar este assunto, utilizou-se o trabalho Som\_Id, apresentado durante as comemorações do aniversário de Brasília em 2011. Neste item, os trabalhos artísticos foram relacionados ao pensamento de autores como Gilberto Prado (1997), Pierre Lévy

---

<sup>69</sup> O Som\_Id aconteceu no aniversário de 51 anos de Brasília e, nessa ocasião, utilizou o repertório de música eletrônica. <http://somid.wordpress.com/>



(1999, 1996, 1997, 1998), Priscila Arantes (2005), Margaret Wherteim (2001), Anne Cauquelin (2008), Gilberto Prado (1997), Arlindo Machado (1997), Lucia Santaella (2007, 2004), Guy Debord (1997), David Harvey (2006, 2005).

A produção de ciurbis aponta para a utilização da WWW como ambiente para a arte, em hibridação com o campo da comunicação. Dentre as várias possibilidades, aproximamo-nos das características do referido espaço no que tange à possibilidade de acesso à ciurbi em qualquer ponto do planeta através da WWW.

As ciurbis são *graffitis* computacionais. Para torná-las possíveis, as ciurbis são desenvolvidas por um grupo transdisciplinar, como artistas-programadores, programadores artistas e músicos. Essa metodologia de trabalho vai ao encontro do *graffiti* original, no qual *writers* se unem em *crews* em um objetivo comum, espalhar o nome do grupo pela cidade. Para o desenvolvimento, implementação e execução das ciurbis, o trabalho também é feito em grupo, porém de maneira transdisciplinar. A transdisciplinaridade faz da ciurbi uma arte coletiva, que é realizada em equipe. Contudo, a ciurbi ainda vai mais além, pois depois de implementada, a ciurbi deve ser disponibilizada no espaço urbano e só acontece com a participação dos interatores. Essa interatividade possibilita a renovação e apropriação do espaço urbano, como veremos no próximo item com o aprofundamento das características do Som\_Id.

### **3.3 Som\_Id: criação experimental coletiva em música e imagem**

Som\_Id é um trabalho artístico em equipe, coordenado por Suzete Venturelli com a colaboração do grupo de DJs Noções Unidas, do qual participei (vídeo e website), juntamente dos seguintes integrantes do MídiaLab: Amanda Priscila Moreira (registro fotográfico), Francisco de Paula Barretto (desenvolvimento e implementação do software), Ronaldo Ribeiro (programação visual) e Victor Valentim (desenvolvimento e implementação do software). Neste item, tratamos de descrever a ciurbi Som interativo digital (Som\_Id): criação experimental coletiva em música e imagem<sup>70</sup>.

---

<sup>70</sup> Esse trabalho artístico recebeu o Prêmio Atrações Musicais do Aniversário de 51 anos de Brasília, 2011, pela Secretaria De Estado De Cultura Do Distrito Federal.

Som\_Id é uma forma de arte atual que incide sobre a estimulação auditiva e visual. A proposta Som\_Id utiliza a linguagem musical do DJ. Dessa linguagem, utilizamos elementos como músicas e animações, produzidos com tecnologia de som e imagem digital para criar uma experiência artística no ato de ouvir e ver, de maneira coletiva e interativa. Essa forma de arte sociológica é muito popular quando apresentada para espectadores, na rua, pois agrega e inclui os transeuntes que se tornam interagentes do processo de criação.

Como definem Hervé Fischer, Fred Forest, Jean-Paul Thénot (1975), a Arte Sociológica tem uma relação epistemológica necessária com a ciência sociológica. Essa relação é dialética, e é específica da Arte Sociológica: ela se difere de todas as outras abordagens tradicionais ou *avant-gardistes*. Isso significa, ao encontro da expressão tradicional, a arte como ideologia mistificadora do irracional, a vontade de recorrer ao discurso científico da sociologia e de confrontar a prática com a racionalidade do discurso.

A Arte Sociológica é uma prática fundada sobre a sociologia da arte contra a arte por ela mesma, e que toma em conta a sociologia da sociedade que produz esta arte. Ela é, sem dúvida, uma das primeiras tentativas (se não considerarmos algumas experiências de *socio-drames*) de implementação de uma prática sociológica considerada para além do conceito tradicional de arte. Em efeito, a sociologia, à diferença de outras ciências como a economia, a mecânica, a psicologia ou a biologia, ainda não suscita nenhuma prática, se não o nível declarativo do campo social.

O trabalho artístico de Arte Sociológica é, ao fim das contas, elaborar a prática sociológica ela mesma. Mas, ao contrário dessas ciências e suas aplicações, a Arte Sociológica visa exercer uma função de questionamento e de perturbação em relação à realidade social. Essa função interrogativa e crítica não implica fazer as perguntas e as respostas, justificar um dogma, nem a consolidar sua burocracia, mas suscitar tomadas de consciência antes alienadas. Ela se esforça por estabelecer, lá onde reina a difusão unilateral das informações, estruturas dialógicas de comunicação e de troca, envolvendo o ativismo recíproco da responsabilidade ativa de cada um (FISCHER, FOREST, THÉNOT, 1975).

Como vimos anteriormente, segundo Hannah Arendt, o que é importante no espaço público é o fato de ser um espaço que só pode ser construído pela ação e

pelo discurso (ARENDR, 1981a, p. 188). Desse modo, a Arte Sociológica, assim como a ciurbi, visa à tomada de poder, à apropriação do espaço público de maneira crítica.



Fig 73 - Som\_Id na Esplanada dos Ministérios, Brasília DF, 2011.

Como uma forma híbrida de trabalho, a proposta da ciurbi pode assumir muitas facetas, sempre destacando o *modus operandi* sensível da experiência artística. Um espectador pode optar por ficar o tempo que quiser, ou sair quando eles quiserem do local. O ambiente onde acontece o Som\_Id influencia no tipo de som que pode surgir artisticamente. O Som\_Id é dependente da estrutura necessária para o ambiente específico.

A ideia do som interativo é um conceito inovador que relaciona o potencial das relações sociais provocadas pela música e pela imagem simultaneamente. Isso se dá através de um sistema de modulação e de flexibilidade da interface criativa que foi desenvolvida exclusivamente para esse trabalho artístico. Pela interatividade,

esse sistema envolve um público interessado em música manipulada pelo grupo Noções Unidas, hibridizando músicas e imagens em tempo real. Por isso, o espetáculo tem também caráter lúdico e contém a ideia de jogo como valor heurístico.

O público pode participar ativamente do espetáculo com instrumentos virtuais através de controles *Wii Remote*, que é um controle semelhante ao de uma TV, desenvolvido pela Nintendo para o videogame Wii. O controle é capaz de detectar os movimentos realizados pelo interator através de acelerômetros embutidos em sua estrutura. Essa captação de movimento é utilizada no desenvolvimento de aplicações interativas como *games*. Os controles são disponibilizados ao público pela produção do *show*. O sistema que possibilita esse tipo de interação, para remixar *samplers* de sons diferentes, foi desenvolvido no MídiaLab a partir dos recursos do próprio laboratório.

Além da remixagem do som, o público presente também pode desenhar imagens de modo interativo, através dos celulares, participando assim também da performance em tempo real. O *show* interativo Som\_Id é composto por DJs e pelo público presente na Esplanada, proporcionando a este último grupo a possibilidade de participar ativamente do espetáculo através do uso do *wiimote*, dispositivo não convencional de interação e de seus celulares.

O público pode manipular em tempo real, durante a performance dos DJs, os instrumentos virtuais através de controles *wiimote*. Cada *wiimote* está associado a um instrumento virtual simplificado, que reproduz os timbres do instrumento escolhido. Essa característica possibilita que pessoas que não têm conhecimentos técnicos aprofundados de instrumentos musicais possam executar melodias facilmente. Essa propriedade do sistema interativo pode ser definida como abstração simplificada de instrumentos. Desse modo, o trabalho artístico forma um universo de sons e texturas processadas, em que o *feedback* é usado como recurso generativo.

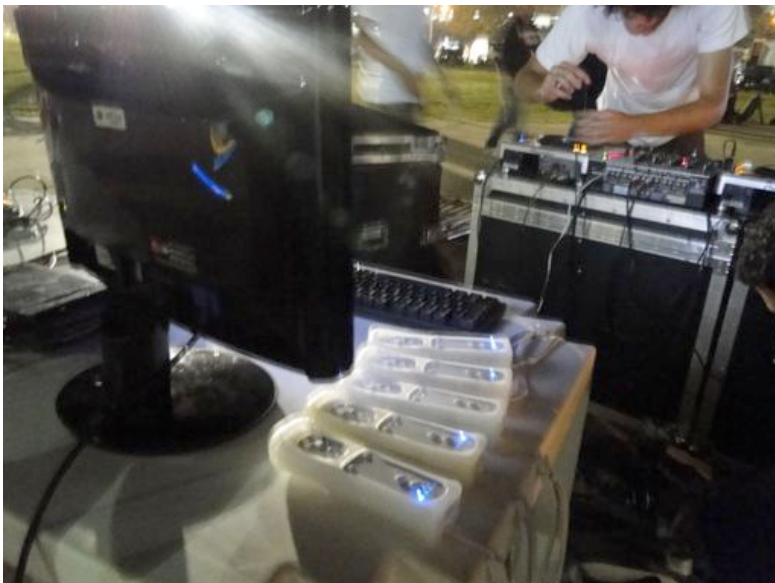


Fig 74. Controle *wiimote* utilizado para permitir a interação no show Som\_Id.



Fig 75. Controle *wiimote* utilizado para permitir a interação no show Som\_Id.



Fig 76 - Som\_Id na Esplanada dos Ministérios, Brasília DF, 2011.

A abstração simplificada de instrumentos inclui o público presente no local como integrantes do espetáculo. O evento pode ser dividido em duas etapas: apresentação dos DJs e interação com o público. No primeiro momento, os DJs

tocam canções brasileiras e demonstram como os *wiimote* podem ser utilizados. Desse modo, os DJs incitam a participação do público enquanto os *wiimote* são distribuídos para os indivíduos que estão dispostos a participar.

Depois que os controles são distribuídos, o público é dividido em grupos. Esta divisão é feita tendo como critério o instrumento escolhido pelo participante. Em seguida, o DJ ensina o público a tocar o instrumento em consonância com a música. No segundo momento, o DJ remixa as músicas de fácil interação a fim de incluir o público na produção de som. Assim, cada participante tem uma função especial, na composição do som que caracteriza o instrumento escolhido na composição enquanto grupo.

Em relação às imagens interativas, no início do *show*, o DJ performa músicas. Enquanto isso, as instruções sobre como interagir com o conteúdo audiovisual são exibidas na projeção. Para tal, o interagente deve tornar o seu aparelho celular visível para outros dispositivos *bluetooth*. O sinal emitido pelos celulares é utilizado para controlar a ordem, velocidade e efeitos aplicados no conteúdo audiovisual.

A apresentação da ciurbi *Som\_Id* durou três horas, e as imagens foram apresentadas de maneira progressiva. A ideia é introduzir o espectador em um ambiente imersivo e participativo, sendo ele próprio o espectador, um agente ativo na construção do espetáculo. Assim, o *Som\_Id* tem como principal objetivo promover a integração entre o artista e o público através da utilização de dispositivos não convencionais de interação.

Neste item, o trabalho artístico *Som\_Id* foi abordado, tecendo relações com o pensamento de autores como Hervé Fischer, Fred Forest, Jean-Paul Thénot (1975). A próxima seção possui ênfase na ciurbi *Geopartitura* e sua característica de mídia locativa, música eletroacústica, além de abordar os resultados da pesquisa de campo.

#### 4 A vibração da vida urbana: mídias locativas e som eletroacústico

Utilizando a metodologia da Arte Sociológica, em que sentido as mídias locativas podem ser um instrumento de som eletroacústico? Nesta seção, aborda-se essa questão com ênfase na ciurbi Geopartitura: concerto coletivo com som, imagem, tecnologia e interatividade<sup>71</sup>.

Este trabalho artístico foi desenvolvido no MídiaLab, com a coordenação geral de Suzete Venturelli, que também participou na realização de registro fotográfico e filmagem, além de desenvolvimento do material das oficinas. Todos os integrantes auxiliaram na realização das ciurbis no espaço urbano. Participo deste trabalho artístico (proponente do projeto, edição de vídeo, registro fotográfico, programação visual, website, secretária administrativa, mediadora de oficinas, produção, desenvolvimento do material das oficinas), juntamente de outros integrantes do MídiaLab: Francisco de Paula Barretto (desenvolvimento e implementação do *software* Geopartitura, mediador de oficinas), Gustavo Soares (desenvolvimento e implementação do *software* Geopartitura), Juliana Hilário de Sousa (desenvolvimento e implementação do *software* Geopartitura, mediadora de oficinas), Leonardo Guilherme de Freitas (desenvolvimento e implementação do *software* Geopartitura, mediador de oficinas), Ronaldo Ribeiro (programação visual, mediador de oficinas) e Victor Valentim Sousa (desenvolvimento e implementação do *software* Geopartitura, mediador de oficinas). O trabalho artístico ainda conta com o apoio de: Ana Lemos (que auxiliou na realização de três ciurbis e uma oficina), Bruno Ribeiro Braga (programação visual, mediador de oficinas), Camille Venturelli (programação visual), Hudson Bomfim (realização de ciurbi), Maria Antonia Zanta Nobre (*website*), Tiago Barros (programação visual).

Geopartitura é um trabalho artístico que conecta as pessoas de maneira poética e inovadora, utilizando como metáfora os neurônios e suas sinapses, misturando som, imagem animada e interatividade em tempo real. Para compreender a Geopartitura, primeiramente vamos nos deter nos aspectos das mídias locativas e, posteriormente, vamos compreender sua relação como instrumento de som eletroacústico.

A Geopartitura foi criada para ser realizada como ciberintervenção urbana interativa, para possibilitar a interatividade dos transeuntes das cidades, num viés de

---

<sup>71</sup> Este trabalho artístico recebeu o Prêmio Fundo de apoio à cultura FAC, Secretaria De Cultura, Governo Do Distrito Federal.

inclusão social, transformando a paisagem urbana e seus ruídos numa dimensão de espaço aberto de discussão. Como arte ativa e ativista, apresenta o artista e o participante como cidadão social. Para isso, relacionamos o pensamento de autores como Hervé Fischer, Fred Forest, Jean-Paul Thénot (1975) e Hannah Arendt (1981a). No próximo item, a Geopartitura é abordada a partir de sua característica de mídia locativa.

#### **4.1 Arte e mobilidade: pontos de convergência**

As ciberintervenções urbanas interativas do MídiaLab utilizam mídias locativas para sua interatividade. Neste item, damos ênfase à obra Geopartitura, que suscita reflexão sobre mídias locativas, música e som eletroacústico. Como trabalho artístico, ele pode ser considerado ação artística ativista. Como sistema, compreende um *software*, um banco de dados, mídias locativas e dispositivos móveis. O trabalho artístico foi criado para ser realizado como ciberintervenção urbana interativa, para possibilitar a interatividade dos transeuntes das cidades, num viés de inclusão social, transformando a paisagem urbana e seus ruídos numa dimensão de espaço aberto de discussão.

O acelerado desenvolvimento das tecnologias de comunicação, a partir do surgimento de um crescente enxame de dispositivos móveis e sem fio, cada vez mais multifuncionais, em muito pouco tempo, introduziu condições sociais inesperadas, que prometem reconfigurar nossas experiências e entendimento do espaço e da cultura ao devolver à vida urbana uma vibração que se pensava estar perdida. (SANTAELLA, 2008, p. 130).

Essa abordagem é apontada por Castells (2007), que entende que as pessoas estão aqui e lá, em múltiplos aqis e lás, numa implacável combinação de lugares. Pessoas andam e viajam para seus destinos enquanto decidem qual destino será sua base de ativismo. A mobilidade torna possível que os deslocamentos sejam constantes e que as possibilidades de agrupamento humano sejam determinadas não pelas possibilidades geográficas ou físicas, mas sim pelo compartilhamento de interesses, que podem ser temporários, em momentos específicos. Nesse sentido, lugares se transformam em pontos de convergência e são criados de acordo com o propósito das pessoas.



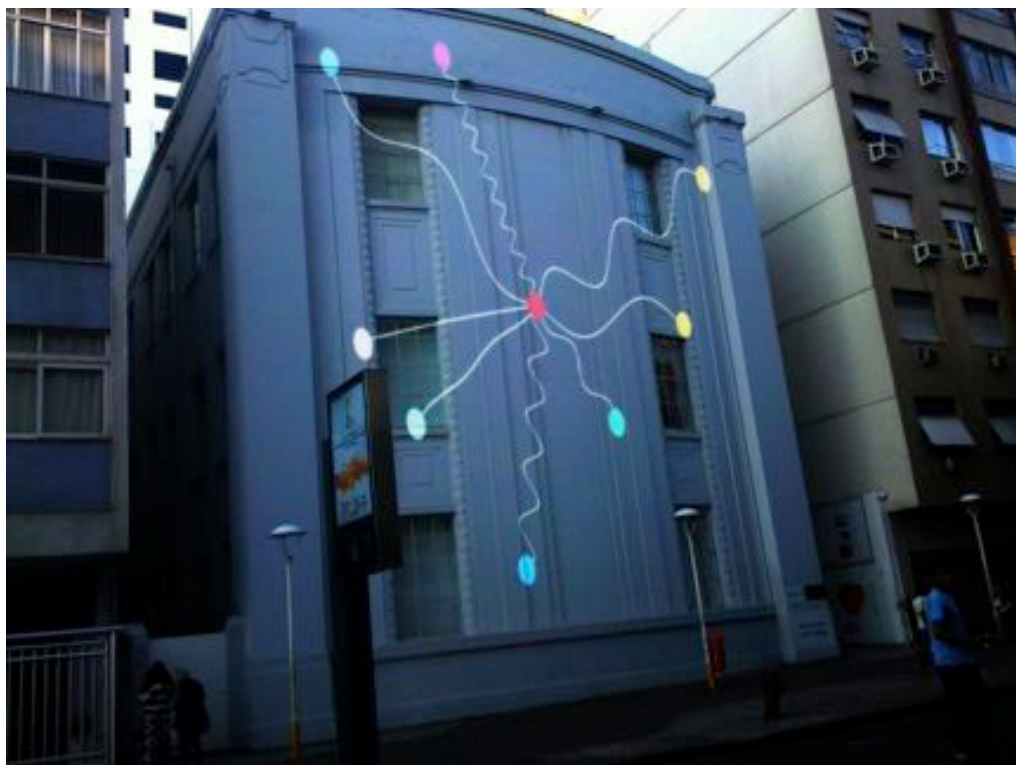


Fig 77 – Simulação criada com a manipulação de imagens para o trabalho artístico Geopartitura.

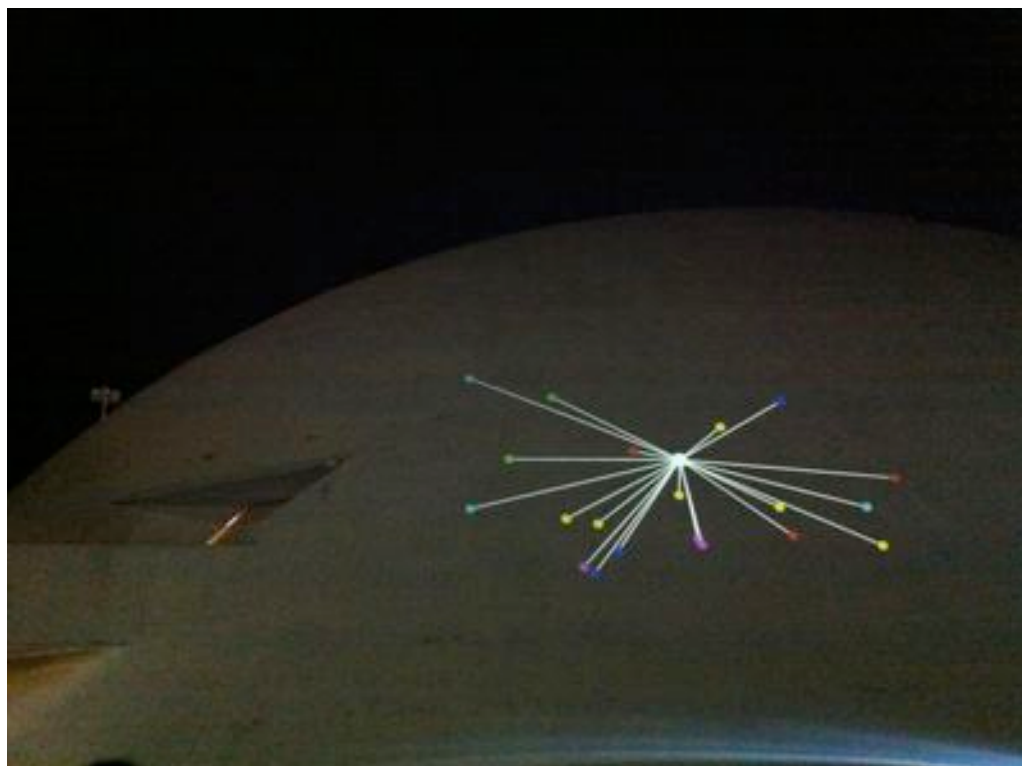


Fig 78 – Geopartitura no Museu Nacional da República. Brasília – DF, 13 de julho de 2012.

A comunicação móvel nesta sociedade em rede, portanto, trouxe não só uma nova tecnologia, mas alterou muitas práticas sociais, impactando a vida das pessoas em diversos aspectos, sobretudo pelas implicações que a mobilidade traz para a vida cotidiana.

Sobre este ambiente de mobilidade, André Lemos (2007) reforça igualmente a criação de uma nova relação com o tempo, espaço e territórios, já que as fronteiras ficam menos delimitadas entre sujeito, identidade, espaço geográfico, cultura, política e economia. Estas novas características causam mudanças importantes na atual fase da sociedade da informação, entre elas a reconfiguração do espaço urbano pelas mídias, o que provoca a mudança da noção de centro/periferia e traz maior complexidade do organismo-rede que são as cidades. Outra modificação, segundo Lemos (2007), é a hegemonia de um conjunto de redes na contemporaneidade que constituem o espaço urbano e trazem novas formas de vínculo social. Além disso, nas novas cibercidades, o ambiente generalizado de conexão envolve o usuário em plena mobilidade, com ligação entre máquinas, indivíduos e objetos urbanos.

Sobre o primeiro ponto, relacionado às mídias, Lemos (2007) faz uma reflexão sobre as mídias de massa e as mídias digitais (celulares, internet e seus blogs, wikis, etc.), discutindo suas funções e, principalmente, suas interações. As funções pós-massivas (que existem tanto nas mídias de massa quanto nas digitais) são caracterizadas principalmente por três pontos: o fluxo descentralizado de informação, o modelo comercial não baseado na publicidade e a personalização que promove maior diálogo. A conclusão do autor é que devemos pensar em termos de função e não de dispositivo (mídia), já que temos funções massivas e pós-massivas presentes em mídias analógicas e digitais. Ou seja, não devemos pensar em dualismos simplórios, mas em reconfiguração de sistemas.

As alterações da noção de espaço, com o surgimento das tecnologias móveis, também são apontadas por Santaella (2008b). Segundo Santaella, o advento dos equipamentos móveis introduziu de maneira complementar a internet fixa, o que passou a ser chamado de internet móvel. Com isso, a WWW e a cibercultura vieram adquirir uma natureza híbrida na constituição de espaços que Santaella chama de espaços intersticiais. (SANTAELLA, 2008, p. 21)

Os espaços intersticiais mudam as fronteiras rígidas entre o físico e o virtual, num espaço novo chamado por Lemos (2008) de espaço informacional. Outro aspecto importante dos impactos da mobilidade é sua relação com as mudanças nas práticas políticas. Um exemplo ocorreu após a eleição presidencial no Irã, em 2009, quando o uso da telefonia celular foi impossibilitado pontualmente pelo governo local para impedir o protesto da população contra a manipulação dos resultados. Os celulares foram utilizados também para fotografar, filmar e divulgar cenas dos protestos para todo o mundo, já que a imprensa internacional não foi autorizada a cobrir os acontecimentos no país.

Outro episódio político é citado por Ugarte (2008): a chamada Noite dos telefones celulares, na Espanha, em 2004. Às vésperas das eleições presidenciais, a população utilizou celulares para divulgar a manipulação pelo governo dos atentados ocorridos no sistema de transportes em Madri e atribuídos ao ETA, e não à Al Qaeda, a fim de angariar mais votos para o candidato do governo.

Portanto, o novo ambiente de mobilidade cria novas práticas políticas, na forma de mobilizações sociais utilizando a tecnologia. Essas utilizações das mídias locativas vão ao encontro dos objetivos da Arte Sociológica. A Arte Sociológica é, ao fim das contas, elaborar a prática sociológica ela mesma.

A Arte Sociológica tenta colocar em questão as superestruturas ideológicas, o sistema de valores, as atitudes e as mentalidades condicionadas pela massificação da sociedade. É por essa finalidade que utilizamos a teoria sociológica, e que elaboramos uma prática pedagógica da animação, da investigação, da perturbação dos canais de comunicação. O conceito de Arte Sociológica, como foi proposto em 1972, implica hoje como ontem o rigor de sua relação constitutiva com a teoria sociológica materialista, que é, em última análise, a consequência e que marca a passagem ao ato operando como uma prática no campo social.

O uso e manipulação das ferramentas de comunicação móvel alteram os fluxos de informação e, conseqüentemente, de poder. De acordo com Santaella (2008a), as alterações ocorrem tanto no poder quanto nos limites das novas formas de vigilância, com grandes desafios ao lidarmos com o espaço, o tempo e o outro. Santaella aponta uma tensão de forças: por um lado, todos os malefícios do poder dissimulado do rastreamento e vigilância ubíquos. Do outro, uma ecologia pluralista das mídias locativas, que aponta para uma revisão e relativização de cenários

pessimistas no ambiente do ciberespaço e da cibercultura. O ponto de vista de Santaella é otimista em relação ao que está por vir, nesta fase de transição e hibridismo em que vivemos com as mídias locativas e os espaços intersticiais e informacionais.

Essa manipulação das mídias locativas pode ser utilizada de maneira lúdica, juntamente da música eletroacústica. Esta inovação da utilização dos aparelhos, ampliando suas possibilidades de transmitir uma linguagem além das fronteiras da comunicação tradicional pode alcançar novos níveis de transformação de comportamentos sociais através da arte. Esta inovação, que provém da metodologia da Arte Sociológica, perturba os canais de comunicação tradicionais. A Geopartitura relaciona composição musical e celulares. Esta característica está relacionada à ideia de música eletroacústica, que abordaremos no próximo item. Como outros exemplos desta relação entre lugares, subjetivações e tecnologias, podemos considerar os trabalhos artísticos Dialtones, Sonic City e Burromobile.

Um exemplo de trabalho artístico que utiliza composição musical e celulares é a performance Dialtones. A Dialtones *Telesymphony*<sup>72</sup> foi idealizada por Golan Levin e produzida em 2001 em parceria com o Ars Electronica Festival. O objetivo desse trabalho artístico é explorar o potencial musical dos celulares, invertendo os sentidos entre som privado e espaço público.

Dialtones é um concerto produzido integralmente com o som de celulares. Os celulares dos indivíduos presentes na plateia passam a fazer parte do concerto, como um instrumento. Para participar do trabalho artístico, os espectadores devem registrar seus celulares em quiosques do grupo momentos antes da performance. Em troca, os participantes recebem entradas com assentos específicos, e novos toques musicais são automaticamente transferidos para seus aparelhos. Esses toques serão utilizados durante a apresentação. Durante o “concerto”, os telefones tocam, coreografados pelo grupo de músicos através do *software* músico-visual especialmente desenvolvido para o espetáculo. Quando um telefone é acionado, um *spot* de luz se acende em cima do seu assento. Além disso, todos os participantes podem visualizar toda a plateia através de um grande espelho (6x12 metros), presente no teto. São instalados também dois telões laterais, nos quais é possível visualizar a interface do *software*, com todos os assentos registrados. Os telões

---

<sup>72</sup> <http://www.flong.com/projects/telesymphony/>

indicam o assento que possui o celular em atividade, e o espelho reflete a imagem da plateia, assistindo a si mesma como a quem assiste a um concerto.

O segundo estágio contempla a apresentação solo por um membro do grupo, Scott Gibbons, que utiliza dez aparelhos celulares amplificados, mas não modificados. Na última parte da apresentação, o solista toca junto com a plateia. Nesta terceira fase, são ativados sessenta telefones móveis ao mesmo tempo – número correspondente à máxima quantidade de aparelhos que o *software* permite tocar simultaneamente. Posteriormente, estes celulares são substituídos por aqueles que estavam silenciosos, numa sinfonia crescente, que faz com que em alguns segundos todos os celulares da plateia tenham tocado.



Fig 79 –Performance Dialtones realizada no Ars Electronica Festival, 2006.

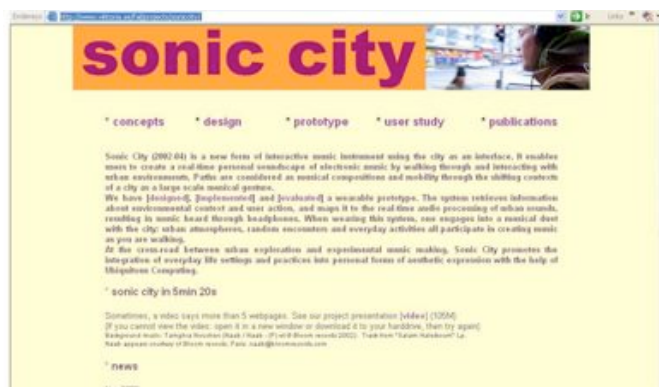


Fig 80 – Website do trabalho artístico Sonic City.

Outro trabalho artístico que relaciona música e mídias móveis é Sonic City<sup>73</sup>, criado de forma colaborativa entre o Future Applications Lab (laboratório do Instituto Viktoria) e o PLAY Studio (Instituto de interatividade), na Suécia. É uma nova forma de música interativa, que utiliza o espaço urbano como interface, permitindo que o usuário crie música eletrônica de forma pessoal, andando e interagindo com o ambiente.

O trabalho artístico Sonic City é um dos precursores do que Gaye e Holmquist (2006) caracterizam e conceituam como Música Móvel. De acordo com os autores, essa recente definição é uma nova área focada na interação sonora e musical em mobilidade usando tecnologia portátil. Entretanto, esse conceito vai além dos

<sup>73</sup> <http://www.viktoria.se/fal/projects/soniccity/74>

tocadores de música portáteis, pois inclui neste processo a produção, compartilhamento e edição de música em mobilidade.

O Sonic City representa uma realização artística de formatação de novas estéticas dentro da música atrelada ao desenvolvimento de novas tecnologias móveis. O seu sistema coleta informações sobre a interação do usuário do equipamento com as tecnologias (um laptop, um microfone, uma interface MIDI e diversos sensores) e com o espaço urbano. Como enfatiza Gaye e Holmquist (2006), Sonic City foi desenvolvido para promover a criatividade própria na constituição sonora do dia a dia. Os autores afirmam ainda que, através do Sonic City, uma simples caminhada se torna um dueto com o ambiente urbano, e que acontecimentos do cotidiano são transformados em eventos estéticos, semelhante à psicogeografia apontada por Debord (DEBORD, 1955. In: JACQUES, 2003).

Com o princípio básico de construção de sons a partir de deslocamentos, como identificados no trabalho artístico Sonic City, foi desenvolvido no Brasil, pelo grupo carioca HAPAX, o trabalho artístico Burromobile. A partir deste trabalho artístico, que tem como aparato um carrinho de carga equipado com GPS (Sistema de Posicionamento Global), microfones, alto-falantes e um notebook, são produzidos sons no espaço urbano de acordo com seu deslocamento. O grupo formado pelos artistas Daniel Castanheira, Ericson Pires e Ricardo Cutz caracteriza o trabalho artístico Burromobile como um programa. Este programa, criado especialmente pelo grupo em parceria com o engenheiro cartógrafo Carlos Leonardo Povoá, converte coordenadas de GPS (aparelho de localização via satélite) obtidas em caminhadas do grupo pela cidade em som e imagem por meio de suas interfaces. As interfaces do Burromobile são um celular usado pelo Hapax e um computador que fica no espaço expositivo. A ideia é criar uma cartografia visual e sonora. Os padrões gráficos e sons do Burromobile foram obtidos em regiões diferentes da cidade do Rio de Janeiro. Em três bairros do Rio de Janeiro, por exemplo, os artistas mapearam quadras, ruas e praças com o formato das letras que compõem a palavra "Pode". Cada movimento gerou uma interferência sonora e um vídeo-poema.

O protótipo Burromobile foi desenvolvido num processo multidisciplinar, unindo sociologia, arquitetura, engenharia acústica, computação ubíqua, design e arte musical. O *hardware* é vestível. Sensores são colocados em diversas partes do corpo do interagente. Um laptop que contém o sistema de correspondência entre os

fatores físicos e os sons é carregado pelo interator em uma bolsa. Além disso, o interator deve utilizar um fone de ouvido. Com esse fone, o interator escuta os sons que são produzidos por suas ações e interação com ambiente, simultaneamente. Os fatores que influenciam na construção da música eletrônica são de ordem corporal – ritmo cardíaco do usuário, movimentação dos braços, velocidade dos passos, se está subindo ou descendo uma rua, sua proximidade com outros objetos, parar de andar ou começar – e de ordem espacial – nível de luz, de barulho, de poluição, temperatura, atividade eletromagnética, se o ambiente é fechado ou aberto, se há a presença de metal. Cada fator corporal e espacial interfere na composição da música, em tempo real, assim como a interação entre eles. Alguns sons se tornam constantes, como os que correspondem ao nível de luz ou de poluição do ambiente, criando o ritmo musical.

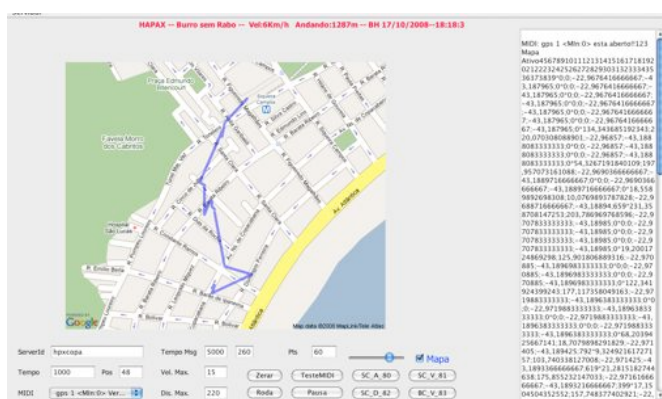


Fig 81 - Burro mobile, 2008.



Fig 82 - Burro mobile, 2008.

Neste item, relacionamos a prática artística ao pensamento de autores como Lucia Santaella (2008<sup>a</sup>, 2008b), Manuel Castells (2007), André Lemos (2007, 2008), David de Ugarte (2008) e Lalya Gaye e Lars Erik Holmquist (2006), Guy Debord (1955). Além disso, relacionamos a Geopartitura aos trabalhos artísticos Dialtones, Sonic City e Burromobile. No próximo item, vamos nos aprofundar no conceito de música eletroacústica e abordaremos a pesquisa de campo, ainda com ênfase no trabalho artístico Geopartitura.

## 4.2 Geopartitura: sintetizadores espaço-temporais

Neste item, abordamos a ciurbi Geopartitura, que suscita reflexão sobre mídias locativas e música eletroacústica. Este trabalho artístico foi criado para ser

realizado para possibilitar a interatividade dos transeuntes das cidades, transformando a paisagem urbana e seus ruídos, através do som eletroacústico, numa dimensão de espaço aberto de discussão.

O trabalho artístico Geopartitura utiliza a estética e o simbolismo artístico com o objetivo de ocasionar mudanças sociais. Nesta equipe, a função do artista é criar trabalhos artísticos, que fazem agir e reagir, na medida em que interpelam o transeunte no seu universo cotidiano. Como já foi abordado, no caso do trabalho artístico Geopartitura, a ideia é proporcionar em tempo real um concerto audiovisual, projetado nas superfícies do espaço urbano, através de dispositivos móveis.

Sabe-se que partitura significa uma representação escrita de música padronizada universalmente. Tal como qualquer outra linguagem, a partitura dispõe de símbolos específicos como as notas musicais que se associam a sons. No contexto da música computacional, a imagem resultante da composição, ao contrário das tablaturas, desempenha um papel crucial. Por meio de tecnologias como MIDI, é possível traduzir uma partitura integralmente para um código, algoritmo, legível pelo computador ou instrumentos eletrônicos, tais como os sintetizadores, para posterior reprodução. O trabalho artístico Geopartitura envolve então a escrita musical, tendo como referência a arte computacional e a música eletroacústica, assim como se refere à interatividade, que recorre à mídia locativa e móvel para a criação coletiva georreferenciada de um concerto computacional. A Geopartitura envolve inclusive a visualização espaço-temporal da partitura e dos sons individuais editados em tempo real, em forma de cordas sonoras que se formam ao detectar a localização de dispositivos móveis. A interatividade e a participação criativa ocorrem em espaços públicos, como ciberintervenção urbana e tecnoperformance. Porém, para compreender melhor a ideia Geopartitura, é necessário abordar a ideia de música eletroacústica.

Murray Schafer, compositor canadense, afirma que, com a sociedade, aprendemos como o homem se comporta com os sons e de que maneira estes sons afetam e modificam o comportamento do homem. Com as artes, e particularmente com a música, aprendemos de que modo o homem cria paisagens sonoras ideais para aquela outra vida que é a da imaginação e da reflexão psíquica SCHAFFER, (1997 p. 18).

Segundo Murray Schafer (1992), instrumentos tradicionais mantêm sua



identidade através do que Schaeffer chama de permanência instrumental<sup>74</sup> (SCHAEFFER, 1966; Smalley, 1992, p. 540). Na maior parte das vezes, sons provenientes de instrumentos da orquestra tradicional não deixam dúvida em relação ao tipo de instrumento nem à qualidade do gesto que os produziram.

Quando se trata da música eletroacústica, entretanto, essas relações não se mostram tão explícitas. Embora, muitas vezes, os sons criados eletrônica ou digitalmente possam apresentar características acústico-morfológicas semelhantes às de um instrumento tradicional, na maior parte dos casos, sons sintetizados destroem seu princípio de identidade causal, e o ouvinte fica incapaz de associar algum tipo de fonte ou gesto a esse timbre.

Sons produzidos pelas tecnologias eletroacústicas (ao menos quando esses não são apenas uma imitação do som de instrumentos tradicionais) tornam-se, então, dúbios, difusos, revelando-se como aparência que oscila entre a existência no mundo real e a abstração de um mundo imaginário. Eventualmente o ouvinte pode associar um determinado som eletrônico a um tipo de fonte ou evento geral, uma explosão, a fricção de um objeto metálico ou o movimento de uma substância líquida, o que resgataria de certa forma uma identidade sonora. Mas um dos maiores valores da produção eletrônica reside exatamente na atitude oposta, de gerar sons que resistem a qualquer tipo de referência aos eventos sonoros geralmente experienciados no meio ambiente. Essa característica da música eletroacústica causa estranhamento para o ouvinte.

Essa modificação nos modelos, segundo os quais se organiza a audição musical que ocorre após o surgimento da música eletroacústica, é apontada por Denis Smalley (1992). Segundo o autor, até muito recentemente, as expectativas do ouvinte em um concerto eram limitadas a modelos familiares, fixados pelo repertório e tradição musicais. Segundo Denis Smalley, antes da era eletroacústica, o ouvinte podia assumir automaticamente, mesmo antes de ouvir uma peça musical, que ela estaria ligada ao modelo do gesto instrumental, ao discurso falado, ou a ambos. Assim, tradicionalmente, os limites de um trabalho musical eram não apenas predeterminados, mas também permanentes.

---

<sup>74</sup> ou seja, a propriedade apresentada pelo instrumento deve ser reconhecida enquanto fonte sonora, independentemente das variações de dinâmica, tessitura ou articulação que acompanham a produção do som.

A música eletroacústica é caracterizada por uma nova sensibilidade no “fazer musical”. É uma sensibilidade, um modo próprio de realizar uma experiência musical. O que procuramos é uma sensibilidade, os modos de percebê-la e as maneiras de colocá-la no espaço acústico sob a forma de música. Seus elementos constitutivos não se baseiam nos mecanismos utilizados na música tonal, como relação de alturas e harmônicas, entre outras. A música eletroacústica lida com o som em si, com as suas características tímbricas. O que importa é o som por ele mesmo, as suas associações com outros sons e a construção temporal desse novo discurso musical.

Sob essa ótica, a música eletroacústica expressa-se com base nas tendências estéticas da música concreta. Segundo Michel Chion (1994), na música concreta, os sons fixados em suportes fixos (fita magnética, disco, etc) são manipulados de forma concreta durante o trabalho, enquanto na música instrumental/vocal os sons são anotados de forma abstrata. A partir da publicação do Tratado dos objetos musicais de Pierre Shaeffer (1966), em 1966, foram discutidas as formas de se trabalhar e classificar os objetos sonoros e musicais, bem como a maneira ideal de se ouvir/entender esse tipo de linguagem musical, no caso, a música concreta. Com relação ao objeto sonoro, Pierre Shaeffer (1993, p. 71) afirma que o que importa é que os contornos (a sua forma) tenham sido apreciados em si mesmos, independente da referência à sua fonte.

O marco inicial da música eletroacústica é constituído pelas experiências de Pierre Shaeffer na Rádio Francesa em Paris, a partir das quais se deu início ao movimento da então chamada *musique concrète*. Logo a seguir, a partir de 1949, a cidade de Colônia, na Alemanha, tornou-se palco dos primeiros feitos da denominada *elektronische Musik*, iniciada por Herbert Eimert. Robert Beyer e pelo foneticista e linguista Werner Meyer-Eppler, e, logo em seguida, por Karlheinz Stockhausen, Henri Pousseur e outros.

Desde então, inúmeros estúdios são fundados junto às rádios de diversos países, bem como nas Universidades, como é o caso, por exemplo, do Estúdio das Universidades da Columbia e de Princeton, em Nova York, no início dos anos 50 (resultando daí a chamada *tape music*, vertente americana dos primórdios da música eletroacústica), ou então do Studio di Fonologia Musicale de Milão, fundado por Luciano Berio e Bruno Maderna em 1954. O interesse dos compositores diante

das novas tecnologias e das possibilidades quase que infinitas da elaboração sonora em estúdio fizeram, então, que a música eletroacústica se firmasse não somente como gênero autônomo, mas também como principal área de atividade e de pesquisa da música contemporânea.

Os sons sintetizados da música eletroacústica destroem seu princípio de identidade causal, e o ouvinte fica incapaz de associar algum tipo de fonte ou gesto a esse timbre. Esses sons são dúbios, difusos, revelando-se como aparência que oscila entre a existência no mundo real e a abstração de um mundo imaginário. Podemos considerar que essa característica vai ao encontro da prática de Arte Sociológica e substitui os fins afirmativos e estéticos tradicionais de arte, pois tem objetivos relacionados com a transformação das atitudes ideológicas, no sentido de uma consciência da alienação social, para exercer o poder de questionamento crítico dialético.

Na música eletroacústica, não há um confinamento a modelos instrumentais ou vocais. O compositor é estimulado a criar novos campos sonoros, e o ouvinte a desenvolver estratégias de escuta que não faziam parte de seu repertório. A ausência total de intérpretes, instrumentos, referências visuais e gestuais faz com que a experiência sonora seja expandida radicalmente: "tudo permanece por ser revelado pelo compositor e descoberto pelo ouvinte" (SMALLEY, 1992, p. 545). Como aponta Smalley, o problema nesse caso é estabelecer, dentro da composição, um balanço entre a exploração do potencial de imaginação do ouvinte e a criação de campos indicativos que ofereçam algum tipo de referencialidade ou unidade sonora.

O sistema Geopartitura encontra na filosofia da música eletroacústica a paisagem sonora, adotando as tecnologias cibernéticas para possibilitar o diálogo de pessoas que estão no espaço urbano por meio de seus celulares. A ligação entre as pessoas é crítica e pode estimular a reflexão estética. As paisagens sonoras geradas como concerto tornam-se a base para a composição de uma cartografia subjetiva. No sistema, são detectados os pontos-chave da cartografia sonora de cada indivíduo ou transeunte.

Para tocar música, o participante deve instalar o *software* Geopartitura em um celular com sistema operacional Android. Uma vez instalado e inicializado, o participante pode visualizar a sua interface. O *software* identifica a posição georreferenciada dos participantes ativos em tempo real, e transforma os integrantes

em ponto coloridos na interface. A ligação destes pontos forma as cordas, que podem ser tocadas pelos participantes.

A palavra Geopartitura tem origem na junção das palavras geografia e partitura. A Geografia é a ciência que estuda o espaço, ou seja, busca o significado dos lugares. Dessa maneira, a geografia contribui significativamente com a sociedade, na reorganização de seus espaços e de suas formas de interação com o ambiente. Já a palavra partitura indica a representação escrita de música e é padronizada universalmente.

Para realizar o trabalho artístico Geopartitura, traçamos um plano de intervenções urbanas em cinco estados em quatro regiões diferentes do Brasil, num total de 18 apresentações, acompanhado de oficinas em cada uma das capitais selecionadas.

O trabalho artístico Geopartitura tem como objetivo a criação de impacto na cultura local, regional e nacional, e seus objetivos são: a) proporcionar a integração entre música e imagem através do sistema de modulação e de flexibilidade da interface; b) abordar a relação entre as pessoas do globo através do sistema Geopartitura; c) possibilitar uma atividade híbrida de música e imagem com a utilização de tecnologia interativa; d) possibilitar que o público interaja com o sistema Geopartitura em tempo real; e) promover a experiência interativa através da simulação de instrumento de corda que liga pontos georreferenciados; f) propor a experiência híbrida com projeção e som no espaço urbano; g) propiciar o concerto de caráter lúdico como valor heurístico; h) proporcionar a expressão artística dos participantes; i) nas oficinas, criar multiplicadores que ensinem a utilização do *software* em comunidades e escolas e, desse modo, possibilitar a permanência do conhecimento.

O trabalho artístico Geopartitura é o único em sua categoria. O *software* Geopartitura foi desenvolvido no MídiaLab por artistas-programadores, especialmente para esta proposta. Geopartitura envolve a música, a geografia, e a utilização de celulares. Trata-se de um concerto coletivo e que incentiva a diversidade. Durante a performance, todas as pessoas presentes podem participar ativamente do concerto tocando música através de celulares com sistema operacional Android. As pessoas presentes que não possuem interesse ou o

equipamento necessário para participar podem assistir à performance, à projeção e ouvir a música composta em tempo real que é realizada ao ar livre.

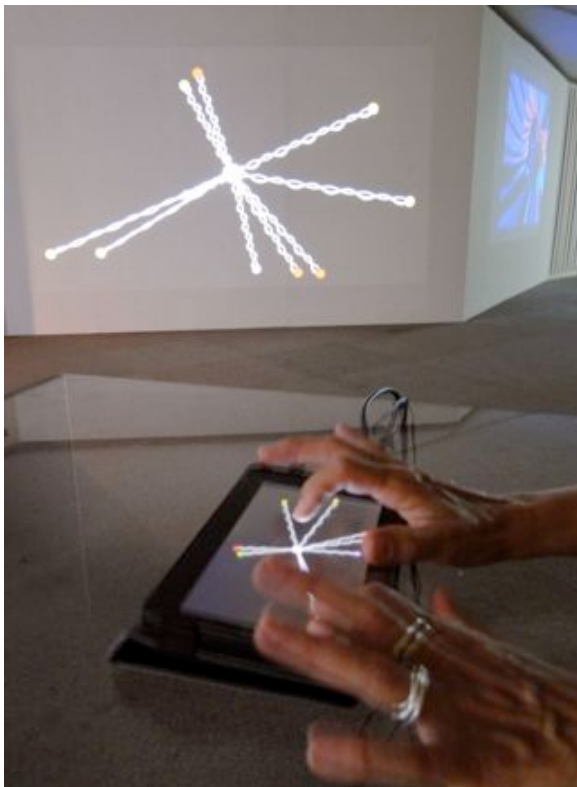


Fig 83 – Geopartitura no Museu Nacional da República, 2011.

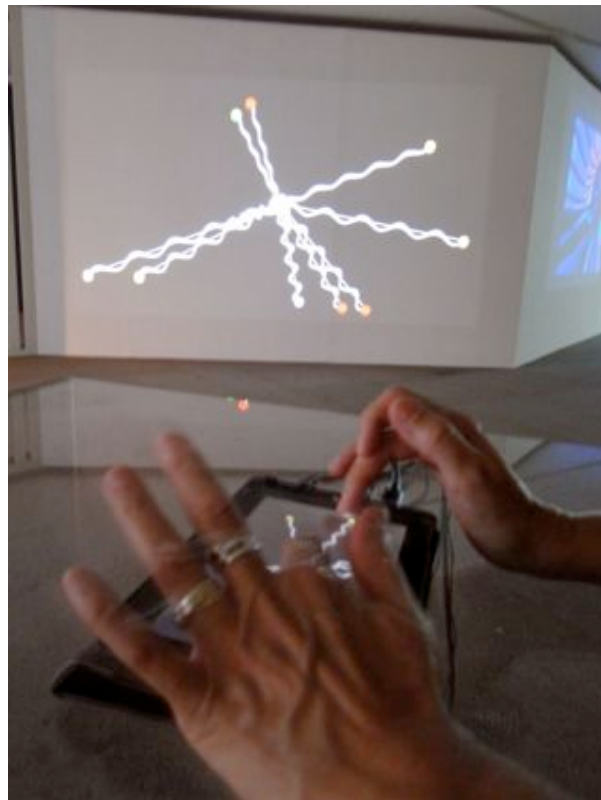


Fig 84 – Geopartitura no Museu Nacional da República, 2011.

O participante pode instalar o *software* Geopartitura gratuitamente. Dessa forma, qualquer pessoa pode participar dessa intervenção além de fomentar outras ações. Para iniciar um concerto Geopartitura, o participante apenas precisa entrar em contato com outras pessoas que possuem o sistema em seus celulares. Este caráter viral da performance aumenta de maneira exponencial a utilização desta nova tecnologia pelo público.

Durante as intervenções urbanas, temos como resultado uma música original composta em tempo real pelo público participante. Essa atividade induz a mixagem inovadora.

As oficinas foram presenciais, realizadas nas capitais dos estados selecionados. Essas oficinas visam criar multiplicadores que ensinem a utilização do *software* em comunidades e escolas. O seu objetivo é qualificar possíveis interessados em participar e realizar novas ciurbis por conta própria. Foram

realizadas em Manaus, João Pessoa, Maceió, Rio de Janeiro e Florianópolis no ano de 2012. A meta foi incentivar também a qualificação e capacitação de novos artistas e produtores locais, promovendo a inserção social, por meio das mídias digitais, contribuindo com o conhecimento artístico.



Fig 85 – Treinamento para a oficina Geopartitura em Brasília – DF, 13 de julho de 2012.



Fig 86 – Treinamento para a oficina Geopartitura em Brasília – DF, 13 de julho de 2012.

Cada oficina é distribuída em três eixos temáticos: arte computacional, música e tecnologia interativa. Os três eixos possuem atividades comuns, levando sempre em consideração o lúdico como norteador da interatividade e a colaboração entre humanos e máquinas. Esses eixos são organizados em etapas. A oficina tem duração total de 10h/aula cada uma. Cada eixo temático possui 3h e 20min de aula.

Os próprios integrantes da equipe do trabalho artístico (MídiaLab), dentre eles artistas mestres, doutores e desenvolvedores, todos da Universidade de Brasília, são responsáveis pela oficina. Na primeira etapa da oficina, são propostas atividades práticas para preparar o participante para realizar concertos multimídia, e apresenta a metodologia adequada a esse fim. Nessa etapa, também é realizada fundamentação teórica do participante, relacionando as áreas de arte, música e tecnologia interativa.

Na segunda etapa, são introduzidos os estudos específicos para o ensino e aprendizado para o desenvolvimento de atividades em grupo. Nesse caso, utilizamos fundamentações metodológicas relacionadas à criação de imagens e música digital.

As etapas três e quatro constituem-se de estudos teóricos aliados à produção prática de elementos que constituem as atividades lúdicas. Nessas etapas, foram realizadas apresentações dos alunos num concerto colaborativo com o *software* Geopartitura.

A etapa final é referente à produção artística e apresentação de memorial descritivo por parte da equipe. O memorial descreve as etapas de desenvolvimento do trabalho artístico de conclusão da oficina.

Por meio dessas interações sociais, os indivíduos se reestruturam e adquirem aprendizagens. As pessoas se auto-organizam nessas interações. A oficina proporciona condições para que esse processo autopoiético ocorra de forma consciente, ou seja, os estudantes devem perceber a relevância de seu papel como responsável pela própria aprendizagem nas interações ocorridas no ambiente. Ao final de cada oficina, uma *ciurbi* é realizada, no espaço urbano, com imagens e música interativa proporcionada pelo *software* Geopartitura.

Assim, a primeira atividade do trabalho artístico foi a realização de 18 Intervenções urbanas. A segunda atividade foi a realização de oficinas para criar multiplicadores que ensinem a utilização do *software* em comunidades e escolas e, desse modo, possibilitar a permanência do conhecimento. Para isso, a equipe foi até as cidades selecionadas para a realização das *ciurbis* e das oficinas. Foi necessária a articulação com as autoridades e entidades locais e/ou regionais através de reuniões de apresentação do trabalho artístico para autoridades/instituições e sociedade civil dos municípios envolvidos para a delimitação de locais satisfatórios para as oficinas. As atividades foram divulgadas nos meios de comunicação locais e mídias digitais, inclusive no *website* Geopartitura.

Foi feito o transporte, montagem e instalação dos equipamentos necessários nos locais selecionados para a realização das *ciurbis* Geopartitura. Foi realizada a projeção da interface Geopartitura sobre a superfície da arquitetura e a emissão de som do sistema além da distribuição de folders informativos. Foi feita a distribuição de aparelhos móveis com sistema operacional Android para que o público pudesse interagir com o sistema Geopartitura em tempo real. Foi realizada a integração entre música e imagem através do sistema de modulação e de flexibilidade da interface, abordando a relação entre as pessoas do globo através do sistema Geopartitura. Destarte, proporcionamos ao público uma atividade híbrida de música e imagem

com a utilização de tecnologia interativa através da simulação de instrumento de corda que liga pontos georreferenciados. As atividades foram registradas em vídeo, e também foi feita a coleta de depoimentos dos participantes.

A terceira atividade foi o monitoramento do trabalho artístico, registro da memória e avaliação dos resultados. Para isso, foi feita a avaliação de indicadores de sucesso das intervenções urbanas e oficinas promovidas pelo trabalho artístico Geopartitura através da aplicação do questionário. O questionário possibilitou a composição do diagnóstico do trabalho artístico, apontando os aspectos principais a serem monitorados.

A quarta atividade foi a divulgação dos resultados e produtos do trabalho artístico. Para isso, foi feita a manutenção do *website* Geopartitura, além da edição dos vídeos de registro das atividades e dos depoimentos dos participantes. Os arquivos de registro e de avaliação foram disponibilizados no *website* Geopartitura, onde também foram divulgadas para toda a sociedade as atividades realizadas. Foram elaborados boletins informativos digitais bimestrais. Além disso, catálogos foram elaborados e distribuídos.

Na quinta atividade, elaboramos um guia metodológico para a utilização do *software*, que foi disponibilizado no *website*. Assim o guia pôde servir de apoio aos multiplicadores para implementar o sistema em outras intervenções urbanas, contribuindo para a inserção e divulgação dos artistas locais nos cenários local, regional e nacional, através do *website* do trabalho artístico.





Fig 87 – Geopartitura, Taguatinga - DF, julho de 2012.



Fig 88 – Geopartitura, Areia - PB, 2012.

Desse modo, a Geopartitura também possui uma prática pedagógica da investigação e da perturbação dos canais de comunicação, aliando a metodologia com a teoria sociológica. Ela se esforça a estabelecer, lá onde reina a difusão unilateral das informações, estruturas dialógicas de comunicação de troca, envolvendo o ativismo recíproco da responsabilidade ativa de cada um. Neste item, aprofundamo-nos nas características da ciurbi Geopartitura. Para isso, relacionamos o pensamento de autores como Murray Schafer (1997, 1992, 1966) e Denis Smalley (1992), Michel Chion (1994), Pierre Schaeffer (1966, 1993). No próximo item, apontamos os resultados da pesquisa de campo, realizada durante as ciurbis Geopartitura.

Esta pesquisa também procura verificar o impacto que as ciurbis causaram nos locais onde foram realizadas, além de coletar informações sobre a aceitação dos participantes. Isso é feito através da análise de dados coletados e através de questionários. O objetivo desta investigação é verificar o papel das ciurbis na modificação dos comportamentos sociais dos participantes de modo interativo e colaborativo.

A arte desinteressada é defendida por autores como Giulio Carlo Argan (1992). A arte pela arte (absoluta independência do trabalho artístico em face do contexto) é oposta a ideia de determinismo artístico (a capacidade de a arte modificar, por si só, a sociedade). Como sabemos, o processo criativo nunca é neutro, porém, como já vimos, a ciurbi visa modificar comportamentos sociais. Dessa forma, a produção artística pode ultrapassar a condição de mero reflexo do tecido sociocultural, para atuar enquanto agente de transformação do mesmo, através de sua aproximação com o campo da sociologia.

Para isso, aborda-se a sociologia americana<sup>75</sup>. De acordo com esta tradição, a sociologia teria uma função essencialmente prática de assistência à decisão, em especial à decisão política. Porém, nesse caso, interligada ao campo das artes, a sociologia tem a função prática de assistência à decisão artística que visa dar sua contribuição para a solução de problemas sociais. Porém, a Geopartitura foi aceita

---

<sup>75</sup> Historicamente, a sociologia americana, desde o início, foi em sua maioria inspirada pela preocupação de contribuir para a "solução" dos problemas sociais: pobreza, delinquência, desemprego, aperfeiçoamento dos métodos de negociação, de "resolução dos conflitos", por exemplo.

pelo público? Ela causou transformações nos comportamentos sociais dos locais onde aconteceu? Para responder a essas perguntas, foram desenvolvidos questionários exclusivamente para esta pesquisa.

Em relação ao método, a amostra do presente estudo foi definida com base no seguinte critério: responderam ao questionário pessoas que estavam presentes em ciberintervenções urbanas interativas. Os participantes foram 36 jovens e adultos, de idade variável entre 12 e 43 anos, recrutados nos locais das ciurbis em diversas cidades, como Manaus, Itacoatiara, Barcelos (AM); Maceió, Arapiraca e Palmeira dos Índios (AL). A participação no estudo foi voluntária. Por razões óbvias, artistas profissionais ou amadores (n=4), estudantes de arte (n=1) e participantes com mais de três anos de treino artístico formal (n=6) foram excluídos da amostra final.

Em relação ao procedimento, existem diversas estratégias de questionários, portanto realiza-se uma análise do objeto de estudo a fim de identificar qual a estratégia mais adequada. A estratégia utilizada para esta pesquisa é o questionário de múltipla escolha e questionário dicotômico, com respostas sim/não. Este método foi escolhido pela necessidade de rapidez na coleta de dados, pois as ciurbis acontecem em locais abertos e de passagem, e, portanto, os participantes não dispõem de tempo e conforto necessários para realizar respostas discursivas.

As pessoas que estavam presentes em ciberintervenções urbanas interativas foram abordadas para participar da pesquisa. Para cada participante que foi solícito à participação, foi entregue individualmente uma folha A4 contendo as perguntas de múltipla escolha (Anexo I). Os participantes levaram uma média de 5 minutos para responder aos quesitos do instrumento, contendo as perguntas.

A pergunta “você acha que o trabalho artístico Geopartitura mudou sua ideia sobre arte?”. Vinte indivíduos responderam sim, e seis responderam não. Isso demonstra que a Geopartitura ocasionou a ampliação da ideia de arte dos participantes. Além disso, em relação à pergunta “você acredita que a tecnologia pode ser arte?”, todos os indivíduos responderam afirmativamente. Porém, em relação à pergunta “você acredita que você se expressou artisticamente com esta atividade?” 19 indivíduos responderam sim, sete indivíduos responderam não (um deles escreveu por extenso: “devido à falta de tempo, mas acho possível expressar-me artisticamente com a ferramenta apresentada”). Este é um detalhe interessante,

pois demonstra que o público precisa de mais tempo para se familiarizar com a Geopartitura para que se sinta à vontade para criar através da interatividade com o trabalho artístico. Esse contato pode ser considerado, por alguns, como um primeiro momento de aproximação, compreensão e entendimento da ciurbi.



Fig 89 –Geopartitura, Areia – PB, 2012.



Fig 90 –Geopartitura, Areia – PB, 2012.

Esta ideia vai ao encontro das respostas da seguinte pergunta “você acredita que aprendeu algo novo com esta atividade?”, que investigou o caráter inovador da Geopartitura. 22 pessoas responderam sim, e quatro pessoas responderam não.

Já a pergunta “você acredita que o trabalho artístico Geopartitura modificou o espaço onde ele foi projetado?” investigou os efeitos da Geopartitura no espaço urbano, a partir da percepção dos interagentes. 12 pessoas responderam sim, a Geopartitura modificou o espaço onde ela foi projetada, enquanto 14 responderam não. Este aspecto vai ao encontro da ideia da Geopartitura em modificar o espaço urbano sem agressão, através de projeção, sem deixar resquícios na superfície da arquitetura. Considera-se que os indivíduos que responderam negativamente consideram que a transformação do espaço somente poderia ocorrer em aspectos materiais.

A segunda pergunta “você acha que esta experiência exerceu algum papel na sua vida social?” investigou os efeitos da Geopartitura na modificação de comportamentos sociais. Vinte indivíduos responderam sim, seis responderam não.

A quarta pergunta “você sentiu satisfação ao participar desta experiência artística?” investigou a aceitação da Geopartitura pelos participantes. 22 pessoas afirmaram que sim, enquanto uma deixou esta questão em branco e uma pessoa escreveu por extenso: “A experiência foi muito rápida e não houve tempo para realização de uma ideia artística”.

Concluiu-se que, para a maioria dos interagentes, a Geopartitura ocasionou a ampliação da ideia de arte dos participantes, porém seria bom se o tempo de duração da ciurbi fosse aumentado. Para a maioria dos participantes, a Geopartitura foi inovadora. A Geopartitura exerceu um papel na vida social da maioria dos indivíduos, que também sentiram satisfação em participar desta ciurbi.

### **4.3 Oficinas MídiaLab: tecnologia e educação**

Qual é a conexão que existe entre tecnologia e educação? É possível estabelecer um modo determinado de se utilizar a tecnologia nos meios educacionais? Este item visa discutir como essa relação tem sido estabelecida e os possíveis desdobramentos que podem ser gerados. Como essa relação se

concretiza nos processos das oficinas do MídiaLab? Existem diferentes relações entre tecnologia e educação. Em síntese, nosso interesse neste texto é principalmente no que consideramos tecnologia educativa.

A tecnologia pode ser aplicada à educação com o uso de aplicativos em trabalhos acadêmicos e de controle administrativo, que se caracteriza pelo gerenciamento da organização escolar. Por vezes, a tecnologia é utilizada a partir de *softwares* de suporte à educação, tais como os tutoriais e livros multimídia. A tecnologia também pode ser utilizada como ferramenta para resolução de problemas (a estratégia, neste caso, é o desenvolvimento de projetos, visando ao aprofundamento de um determinado tema).

Nosso interesse nesta tese está na tecnologia educativa. Neste caso, a tecnologia é um instrumento indispensável para o desenvolvimento e acontecimento das aulas. A tecnologia é então um agente de propagação do conhecimento, um meio didático<sup>76</sup>.



Fig 91 – Oficina Geopartitura no Amazonas, 2012.



Fig 92 - Oficina Geopartitura no Amazonas, 2012.

Essa classificação apresenta certa gradação na utilização dos recursos da tecnologia na educação, partindo do aspecto organizacional até o uso da tecnologia enquanto recurso didático. Este modo de entender essa relação está centrado na maneira como a tecnologia é empregada no meio educacional. Dessa forma, nosso foco é na sua utilização imediata e direta da tecnologia, onde a posição de mediadores participantes é papel predominante.

<sup>76</sup> Estas relações entre tecnologia e educação nos workshops também podem ser observadas em diversos contextos educacionais diferentes, como salas de aula em colégios e universidades.

O autor Leivas (2001) utiliza esta classificação no intuito de destacar que a incorporação da tecnologia na educação deve auxiliar na construção de conhecimentos por parte dos alunos. Tal classificação é centrada no aspecto da aprendizagem com uso da tecnologia. Esse tipo de classificação entende a tecnologia como um recurso que é utilizado com intuito pedagógico durante as aulas.

Leivas (2001) indica que até o presente momento a introdução da tecnologia nas escolas tem sido feita para oportunizar a prevalência dos interesses das grandes empresas do setor informático. Assim, o que ocorre é uma utilização da tecnologia para fins de qualificação da mão de obra necessária às indústrias e não uma melhoria do ensino e desenvolvimento crítico dos alunos.

Um trabalho que serve de referência para esta questão é o livro organizado por Valente (1999). Este livro é o resultado direto do trabalho do Núcleo de Informática Aplicada à Educação NIED/UNICAMP nas escolas públicas em diferentes níveis de ensino. Na primeira parte deste livro, encontram-se os pressupostos utilizados no trabalho desenvolvido com a tecnologia. Valente apresenta uma distinção entre ensino de computação e ensino através da tecnologia. No ensino de computação apontado por Valente (1999), a tecnologia é um objeto de estudo, ou seja, são ensinados princípios de computação tais como lógica de programação. Valente (1999) alerta para o fato de que o que acontece na realidade é uma conscientização do estudante para a tecnologia, pois os propósitos são vagos, imprecisos.

Já o ensino através da tecnologia, apontado por Valente (1999), que orienta todo o trabalho desenvolvido pelo NIED, tem como pressuposto que o aluno pode adquirir conceitos sobre qualquer campo de conhecimento, utilizando a tecnologia. Deve-se ressaltar também que a prática dos Núcleos de Tecnologia Educacional NTEs está fortemente marcada por essa classificação (ALMEIDA, 1998). A metodologia utilizada pelos NTEs acompanha esta perspectiva tanto no processo formativo dos multiplicadores, pois os cursos de especialização de professores têm disciplinas que contemplam este aspecto, como nos materiais de apoio aos estudantes.

A tecnologia na educação muitas vezes é utilizada como uma versão dos métodos tradicionais de ensino, incluindo tutoriais, exercícios, jogos e simulações.

Não há propriamente uma separação total entre esta característica e a utilização da tecnologia educativa. Isso porque, quando o estudante utiliza a tecnologia para seu aprendizado, ele pode encontrar na WWW *softwares* e elementos destas diferentes modalidades. O que é importante é o pressuposto de que o aluno deve explorar esse recurso, mantendo, entretanto, a característica principal de que a tecnologia está ensinando algo ao aluno.

Estamos interessados na abordagem da tecnologia educativa enquanto ferramenta educacional que parte do pressuposto de que o aluno é quem desenvolve a sua aprendizagem, utilizando a tecnologia. Nesse caso, a tecnologia é um recurso que permite estabelecer a própria aprendizagem.

O que está por trás dessa utilização da tecnologia educacional é a distinção entre a perspectiva da educação centrada no ensino e outra abordagem centrada na aprendizagem, cuja característica principal é que a aprendizagem é comandada pelo próprio aluno. No caso das oficinas do MídiaLab, os participantes da oficina podem desenvolver um sentimento proativo para realizar sua própria *ciurbi*.

Para fundamentar sua proposta, Valente (1999) mostra a distinção entre as duas abordagens utilizadas quando se trabalha a tecnologia na educação: a instrucionista e a construcionista. A perspectiva instrucionista é baseada na ideia de que a tecnologia ensina ao aluno, não sendo nada mais do que a informatização dos métodos tradicionais de ensino. A outra aproximação, construcionista, comporta as diferentes maneiras de se entender a tecnologia enquanto recurso ou ferramenta educacional. A perspectiva construcionista foi criada por Papert (1996)<sup>77</sup>. A ideia principal é que o aluno constrói algo de seu interesse, aprendendo através do fazer. Nesse sentido, a proposta do construcionismo vai além do construtivismo apresentado por Jean Piaget (2007)<sup>78</sup> e vai ao encontro da ideia da tecnologia educativa. Para Valente (1999), a grande diferença situa-se no uso da tecnologia

---

<sup>77</sup> Construcionismo possui a mesma perspectiva do construtivismo em relação ao aprendizado como “construindo estruturas de conhecimento através da progressiva internacionalização de ações... O construcionismo então adiciona a ideia de que isso acontece especialmente em um contexto onde o aluno está conscientemente engajado na construção de uma entidade pública, seja esta entidade um castelo de areia em uma praia ou a teoria do universo (Papert, 1991, p.1)

<sup>78</sup> Uma das teorias da educação, a Teoria Construtivista, surgiu no século XX, a partir dos estudos do biólogo, filósofo e epistemólogo suíço Jean Piaget (1896-1980). Piaget realizou experimentos observando crianças desde o nascimento até a adolescência e percebeu que o conhecimento se constrói na interação do indivíduo com o meio.



como ferramenta, pois este uso implica o desenvolvimento de conceitos pelo próprio aluno. Esta utilização está baseada na filosofia LOGO (PAPERT, 1999), embora não esteja limitada a ela.

O uso da tecnologia educativa possibilita que a aprendizagem esteja sob controle do próprio aluno. Nesse caso, o professor é o auxiliar, o mediador, e a educação é entendida como processo de construção do conhecimento.

Para Elizabeth Almeida, a “tecnologia educativa é um novo domínio da ciência” (1998, p. 9), e enquanto campo de conhecimento tem como características a pluralidade, a inter-relação e o intercâmbio entre diversos saberes. Assim, não há um arcabouço teórico único pré-estabelecido que subsidie a utilização da tecnologia na educação. Para essa autora, tecnologia na educação é uma abordagem ampla que envolve “aprendizagem, filosofia do conhecimento, domínio da tecnologia computacional e prática pedagógica” (ALMEIDA, 1988, p. 11).



Fig 93 – Oficina Geopartitura em Manaus – AM, 2013.

A abordagem construcionista, para Almeida, tem como princípio o emprego da tecnologia como ferramenta educacional. Ou seja, é o aluno quem tem o controle do processo de aprendizagem, usando a tecnologia para a construção do conhecimento.

Papert indica como característica principal do construcionismo “a noção de concretude como fonte de ideias e de modelos para a elaboração de construções mentais” (1996, p. 20).

Outra proposta de classificação do uso da tecnologia é apresentada por Baranauskas et al (1999), propondo uma taxonomia própria para este tipo de aprendizagem. Sem deixar de considerar o uso da tecnologia a partir das duas abordagens descritas anteriormente, esses autores elaboram sua perspectiva a partir da ideia de ambientes de aprendizagem, buscando os paradigmas educacionais subjacentes.



Fig 94 – Oficina Geopartitura em Areia – AM, 2013.

Baranauskas et al (1999) apontam três classificações: ensino assistido por tecnologia, ambientes interativos de aprendizagem e aprendizado socialmente distribuído. O primeiro deles corresponde ao paradigma instrucionista e os outros, à abordagem construcionista. O último trata do uso das redes de comunicação em educação. Para estabelecer a distinção entre eles, Baranauskas et al identificam o tipo de controle de interação (sistema, estudante e misto) existente em cada um.

No ensino assistido por tecnologia, a informação é a unidade fundamental no ensino. Assim, a função da tecnologia é armazenar, representar e transmitir informação. Esta foi a primeira forma de utilização da tecnologia na educação,

iniciada na década de 1960. O modelo básico utilizado foi o CAT (instrução auxiliada por tecnologia), com módulos padronizados de ensino. Hoje em dia, o exemplo mais característico são os chamados tutores inteligentes (BARANAUSKAS et al, 1999, p. 52). No ensino assistido por tecnologia, o sistema controla e determina os passos, comanda os recursos e fornece as soluções para cada momento do processo. Nesse sentido, o ensino é único, padronizado, não importando se o aprendiz é um estudante ou um professor. Também não há interferência da parte do estudante no processo de aprendizagem.

O segundo tipo de uso da tecnologia apontado por Baranauskas et al (1999) são os ambientes interativos de aprendizagem. Partindo do pressuposto construcionista, a aprendizagem é uma construção individual, e o conhecimento é resultado de uma atividade do próprio estudante. Assim, os princípios dos ambientes interativos são a construção e não a instrução, o controle por parte do estudante e não do sistema, a individualização dada pelo estudante e o *feedback* como resultado das escolhas e ações do estudante. Dentre os sistemas existentes nesta classe, estão a simulação e a modelagem, micromundos, as linguagens de programação e sistemas de autoria. Com os ambientes interativos, o destaque cabe à linguagem de programação LOGO, criada por Papert, onde a “liberdade de iniciativa, o controle do estudante no ambiente computacional e o aprendizado entendido como construção pessoal do conhecimento” (PAPERT, 1996, p. 50) são os pressupostos básicos. Porém, todo o processo ocorre na interação direta do aluno com a tecnologia em uma perspectiva essencialmente individualizada. Desse modo, o problema é que este processo não possui o lado social ou coletivo da produção do conhecimento.

O terceiro tipo de uso da tecnologia apontado por Baranauskas et al (1999) é entendido como aprendizado socialmente distribuído. Esta classificação engloba o uso das redes de comunicação, em especial a WWW. Para Baranauskas (1999, p. 52), a WWW possibilita as formas mais avançadas de uso das tecnologias da comunicação em educação. O uso da WWW permite desenvolver atividades de um modo colaborativo. Nesse sentido, este modo educativo supera a perspectiva essencialmente individualista dada nos ambientes interativos de aprendizagem. A principal característica da WWW na educação para Baranauskas (1999) é a possibilidade de conexão de forma globalizada, além do acesso amplo às fontes de informações por todo o mundo, uma vez que a informação está disponibilizada na rede.



Fig 95 – Oficina Geopartitura em Manaus – AM, 2013.

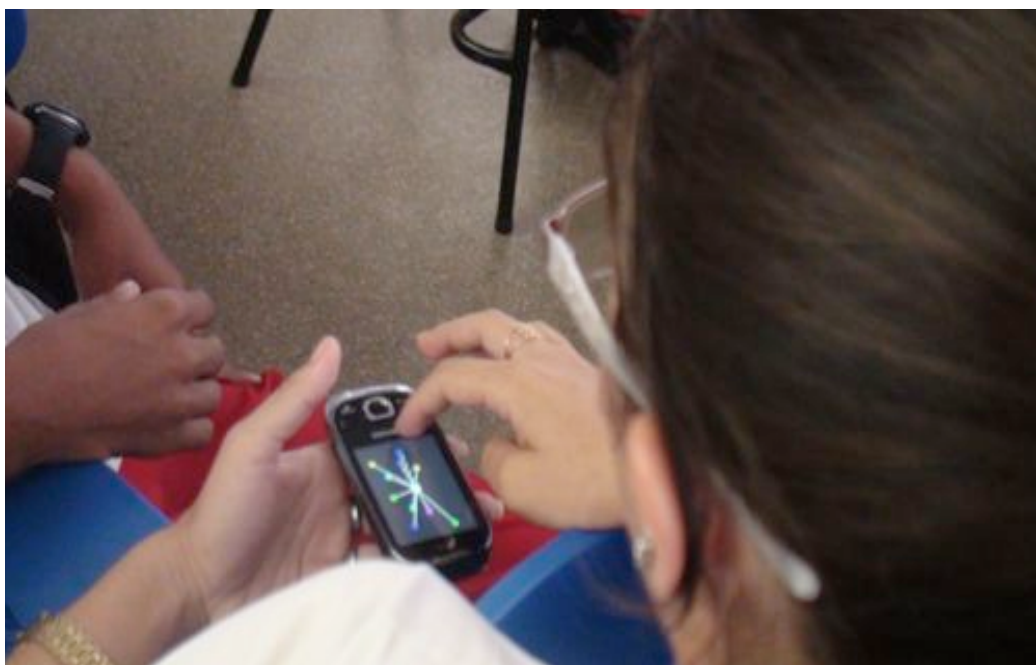


Fig 96 – Oficina Geopartitura em Areia – AM, 2013.

A possibilidade de troca de informação e trabalho colaborativo é uma das múltiplas utilidades da WWW na educação e é um dos grandes diferenciais deste modelo de aprendizado. O uso de listas de discussão, correios eletrônicos, conferências e mecanismos de busca são relacionados para formar diversos modos de produção de conhecimento. Exemplo disso são diversas redes na WWW que tratam especificamente de educação.

Portanto, em vista das diversas possibilidades de utilização da tecnologia, a questão principal não é saber qual o melhor *software* para a educação, mas sim saber qual é o objetivo que se quer alcançar com o uso da tecnologia na educação, e qual seria a melhor forma de aprendizagem em vista deste objetivo.

Podemos perceber que o modo de classificação do uso da tecnologia na educação sofre pequenas alterações nos autores analisados, mantendo como pressuposto básico que a tecnologia pode ser utilizada tanto na perspectiva instrucionista como construcionista. Entretanto, todos são claros em afirmar que é na abordagem construcionista que o conhecimento é entendido como produção e que, neste caso, cabe ao aluno o controle da aprendizagem em interação com a máquina. O uso das redes de comunicação é considerado um desdobramento dentro da abordagem construcionista, onde a principal característica é o trabalho colaborativo.

De acordo com Baranauskas et AL, “a criação de sistemas computacionais com fins educacionais tem acompanhado a própria história das modificações da tecnologia” (1999, p. 49). Desse modo, podemos considerar que a passagem da abordagem instrucionista para a construcionista também possui relação com essas mudanças na tecnologia. Entretanto, essas abordagens dizem respeito diretamente ao uso que o professor faz dos recursos computacionais para sua prática docente. Em outras palavras, é possível a convivência dessas diferentes abordagens tanto na prática pedagógica como no próprio *software*. Assim, a questão não está na compreensão do uso da tecnologia, mas sim nas características da relação pedagógica da tecnologia com a educação. Em outras palavras, a constituição de uma metodologia não é apenas uma alternativa teórica, mas também uma possibilidade de prática pedagógica.

No caso das oficinas do MídiaLab, os mediadores ensinam aspectos básicos de programação para os integrantes, além de apresentarem a história da arte

computacional, como introdução. Os alunos podem acessar a WWW para a resolução de problemas. Depois disso, apresentamos os resultados, como vídeos e fotografias de outras ciurbis realizadas em outras cidades. Durante a oficina, os integrantes podem interagir com as ciurbis, que são realizadas no espaço das oficinas e se familiarizam com os procedimentos de execução das ciurbis. Desse modo, cada integrante visualiza a possibilidade da realização de uma nova ciurbi, através da programação de *Software Livre* com o *processing* e também a realização das ciurbis do MídiaLab através do *download* do inicializável da ciurbi no *website* relacionado.

O paradigma construcionista, tal como formulado por Papert (1996), e nos seus desenvolvimentos posteriores, traz as marcas do cognitivismo de Piaget, no qual foi inspirado (2007). Nesse caso, o aluno, enquanto principal indivíduo, é o responsável pelo processo de produção do conhecimento. Cabe ao aluno a determinação do ritmo, a sequência dos passos a serem dados e a elaboração das conclusões, mesmo que provisórias. Esta característica, a forte presença do indivíduo, é um dos pontos principais do paradigma construcionista. Isso vai ao encontro do pensamento de Castells sobre a modernidade. Para Castells, a modernidade não é outra coisa senão o processo de consolidação do indivíduo; é ele quem constrói e quem culturaliza sua realidade (CASTELLS, 1996). As elaborações mais recentes em torno da utilização das redes de comunicação também apontam para a ideia do “indivíduo coletivo”, que surge e se estabelece nas relações virtuais<sup>79</sup>.

Outro aspecto diretamente relacionado com este trabalho é que a determinação da abordagem utilizada é de competência do professor, tendo em vista os objetivos da utilização da tecnologia na educação. Desse modo, o processo de formação de multiplicadores possui grande importância, na medida em que possibilita outras perspectivas na prática educativa. A relação da tecnologia com a educação não é somente uma questão de taxonomia. Trata-se, antes de qualquer coisa, do questionamento da própria ideia de educação e do entendimento do seu significado para alunos e professores.

Do mesmo modo que as possíveis inter-relações entre educação e comunicação se apresentam enquanto “novo campo de intervenção social”

---

<sup>79</sup> Vide Lévy, Pierre. *Inteligências Coletivas*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

(SAMPAIO, 2000, p. 21), as múltiplas relações entre educação e tecnologia caminham no sentido de um campo fértil, relacional. Quando se trata da relação entre tecnologia e educação, subordinando hierarquicamente uma à outra, não se pode abranger a própria multidimensionalidade desta relação. Desse modo, neste item, relacionamos a tecnologia e a educação, a partir do pensamento de autores como Marta Leivas (2001), José Armando Valente (1999), Elizabeth Almeida (1998), Seymour Papert (1996, 1999), Jean Piaget (2007), Maria Cecília Baranauskas et al (1999), Manuel Castells (1996), Marisa Narcizo Sampaio e Lígia Leite (2000).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa, primeiramente, consideramos que a intenção da equipe MídiaLab, ao criar as ciurbis e executá-las, segue uma ideia utópica. Esta ideia é parte da metodologia de trabalho da equipe MídiaLab.

Como vimos anteriormente, a utopia é normativa, isto é, propõe um mundo tal como deveria ser, em oposição ao mundo atual. Além disso, a utopia é crítica do existente. Esse discurso, porém, não é um programa de ação, mas uma experiência de imaginação, mesmo quando se trata de atividades práticas. Em outras palavras, o utopista é um reformador ou um revolucionário consciente do caráter prematuro de suas concepções que, por isso, não podem ser consideradas como um programa. No entanto, como vimos anteriormente, o discurso utópico pode inspirar ações ou uma utopia praticada, que vai ao encontro da ideia de ativismo.

Como exemplo, temos a Arte Sociológica, que surgiu quando os artistas Hervé Fischer, Fred Forest, e Jean-Paul Thénot decidiram tomar uma atitude em relação à situação da França de 1975. Nessa época, a França era comandada por uma pequena elite parisiense. Isso era mantido por regras sociais que justificavam esse poder. A metodologia da Arte Sociológica trata da criação de linguagens originais, na prática artística, com o objetivo de confundir o espectador, estimular a reflexão e modificar comportamentos sociais. Assim, a ideia central da Arte Sociológica é detonar a alienação, trazendo à tona as estruturas de poder através da prática artística.

Neste texto, discutimos intervenções artísticas realizadas no espaço urbano, em especial a ciberintervenção urbana interativa, enfocando as interseções entre arte e ativismo contemporâneo. Uma das principais características deste tipo de arte está na criação de um trabalho coletivo no espaço público e urbano e no desenvolvimento de vínculos sociais, em contraste com uma simples expressão individual e de uma dependência do sistema institucionalizado de arte.

Neste texto, salientamos a forma como recentes práticas artísticas coletivas se articulam com o ativismo. A realização de atividades, intervenções e performances na cidade, fragmentada por contradições econômicas e sociais e pelo aparato mercadológico da mídia e da publicidade, está relacionada com a aplicação de novas maneiras de engajamento ativista no cotidiano, transformando os artistas



em agentes ativos e catalisadores de experiências, integrando arte e vida.

É por meio de uma estética da resistência que muitos dos artistas ativistas têm trabalhado, reinterpretado o conceito de “cidade subjetiva” que engaja tanto os níveis mais singulares dos indivíduos quanto os níveis mais coletivos (GUATTARI, 1992, p. 170). E essa resignificação do urbano visa à apropriação do espaço através de ações poéticas e efêmeras, ou pela utilização de táticas midiáticas, intervenções urbanas e intervenções nos sistemas oficiais de informação, denunciando de maneira subjetiva problemáticas sociais. No campo artístico, a escolha de um ativismo cultural se define pelo emprego de imagens efetivas e o uso dos meios culturais em busca de mudança social (WALLIS, 1990, p.8).

Seja qual for a forma de intervenção urbana ativista, toda a intervenção é uma atividade que tem, principalmente, uma tomada de posição. Muitos desses trabalhos ocorrem nas grandes metrópoles de diversos países e são constituídos por redes de colaboração entre grupos autônomos, comunidade local e produtores culturais.

Essa atividade tática, realizada com a cooperação das comunidades, vai ao encontro do que Michel de Certeau aponta em *A Invenção do Cotidiano*: a tática como hábil utilização do tempo, das circunstâncias que o instante preciso de uma intervenção transforma-se em situação favorável à rapidez de movimentos que mudam a organização do espaço, às relações entre momentos sucessivos de um “golpe”, aos cruzamentos possíveis de duração e ritmos heterogêneos (CERTEAU, 1994). É da relação entre artista e vínculo social que a experiência é ampliada, transformando a arte em ferramenta de trabalho comunitário.

A arte ativista criou, em diferentes períodos da história, e continua criando atualmente, vestígios, experimentações e significados juntamente das comunidades nas quais está inserida. A arte ativista é também uma resposta crítica à ideia modernista do artista individual e de sua separação social, suprimindo a contemplação estritamente passiva de um trabalho artístico. Desse modo, autoria também é diluída nestes grupos, equipes e coletivos artísticos, desconstruída como uma estratégia de garantia da eficácia intervencionista em diferentes campos, seja por meio de um trabalho anônimo, ou baseado na utilização de nomes múltiplos e

mitos coletivos<sup>80</sup>, além da utilização da interatividade.

Atuar de maneira coletiva no campo da arte significa agir no campo da transversalidade, produzir maneiras de subjetividade, trabalhar com a cooperação e com interconexões múltiplas, mutáveis e fluidas, em um forte processo de desterritorialização e reterritorialização das relações sociais. É necessário considerar que essa transversalidade abrange a produção de conhecimento que dialoga com públicos de diferentes camadas sociais.

As ciurbis são formadas por múltiplos cruzamentos que propõem nós de sentido no labirinto de meios e linguagens. Na ciurbi, relacionam-se itens como programação, arte, *graffiti* e música. Para tornar isso possível, as ciurbis são desenvolvidas por um grupo de pessoas. Artistas-programadores, programadores artistas e músicos se unem para tornar estes trabalhos artísticos possíveis. Estas relações vão ao encontro da teoria da transdisciplinaridade. Além disso, as ciurbis não existem sem a interatividade do público.

Na instauração das ciurbis, é possível apontar três momentos. O primeiro plano da produção processa-se no nível do pensamento, na forma de ideias, de esboços em algumas anotações improvisadas ou em trabalhos artísticos mais elaborados, que poderão, ou não, concretizar-se. Num segundo plano, temos a dimensão da prática feita de procedimentos, manipulações técnicas ou operacionais, reações de materiais ou substâncias, assim como o estabelecimento de interfaces com os mais avançados processos tecnológicos. E, num terceiro plano, o trabalho artístico em processo conecta-se com tudo o que diz respeito ao conhecimento. Desse modo, a ela se articulam conceitos, (REY, 2002, p. 126), que nesse caso é a parte da escrita teórica da tese. A produção se dá na combinação não linear desses planos, em um movimento ondulatório.

Esta é uma maneira de percorrer o labirinto da criação: a corrente segue em uma direção até o momento em que esta extremidade encontra um beco sem saída e, nessa ocasião, o movimento segue na direção oposta e assim sucessivamente.

---

<sup>80</sup> Para mais informações sobre nomes múltiplos, ver: HOME, Stewart. *Neoism, Plagiarism & Práxis*. São Francisco: AK Press, 1995 e o Projeto Luther Blissett: <http://www.lutherblissett.net>. O uso de nomes múltiplos é também utilizado no campo político. A insurreição Zapatista em Chiapas é, nesse sentido, um exemplo de como o nome de seu porta-voz, Subcomandante Marcos, tornou-se um nome coletivo na expressão “todos somos Marcos”.

Esse movimento ondulatório também pode ser observado na combinação dos planos de produção da pesquisa apontados anteriormente e na relação dos integrantes do MídiaLab quando trabalham neste grupo transdisciplinar.

A transdisciplinaridade é uma abordagem científica que visa à unidade do conhecimento. Dessa maneira, a transdisciplinaridade procura estimular uma nova compreensão das disciplinas articulando elementos que passam entre, além e através das disciplinas, numa busca de compreensão da complexidade. Além disso, do ponto de vista humano, a transdisciplinaridade é uma atitude empática de abertura ao outro e seu conhecimento (ROCHA FILHO, 2007). Assim, no MídiaLab, estudantes de diversas disciplinas, como artes visuais, música e ciência da computação, ampliam suas possibilidades de conhecimento através da interação com o outro.

O termo transdisciplinaridade foi originalmente criado por Sir Jean William Fritz Piaget<sup>81</sup>, discorrendo sobre este conceito no I seminário Internacional sobre pluri e interdisciplinaridade, realizado na Universidade de Nice, em 1970. Atualmente o Centre International de Recherches et d'Études transdisciplinaires (CIRET) é um dos principais centros de estudos sobre os conceitos transdisciplinares, que procura uma interação máxima entre as disciplinas.

Na Carta da transdisciplinaridade<sup>82</sup>, produzida no I Congresso Mundial de Transdisciplinaridade 1994, realizado em Arrábida, Portugal, com fundamental colaboração do CIRET e apoio da UNESCO, temos uma definição do conceito transdisciplinar. A Transdisciplinaridade não procura a dominação de várias disciplinas, mas a abertura de todas as disciplinas ao que as atravessa e as ultrapassa.

A transdisciplinaridade não significa apenas que as disciplinas colaboram entre si, mas significa também que existe um pensamento organizador que ultrapassa as próprias disciplinas. É diferente de interdisciplinaridade, que exemplificando através de uma analogia, é basicamente como as nações unidas,

---

<sup>81</sup> Sir Jean William Fritz Piaget (Neuchâtel, 9 de agosto de 1896 - Genebra, 16 de setembro de 1980) foi um epistemólogo suíço, considerado um dos mais importantes pensadores do século XX. Defendeu uma abordagem interdisciplinar para a investigação epistemológica [nota 1] e fundou a Epistemologia Genética, teoria do conhecimento com base no estudo da gênese psicológica do pensamento humano.[1]

<sup>82</sup> Carta da Transdisciplinaridade - Portugal, Convento da Arrábida, 6 de novembro de 1994.

que simplesmente une para discutir os problemas particulares de cada região. A transdisciplinaridade é mais integradora. Conforme o Artigo 3 da Carta da transdisciplinaridade, a Transdisciplinaridade é complementar da aproximação disciplinar; ela faz emergir da confrontação dos campos de conhecimento com novos dados que as articulam entre si e que nos dão uma nova visão das disciplinas. Isso só é possível através da interação entre pessoas de diferentes campos do conhecimento, e no MídiaLab essa transdisciplinaridade resulta em trabalhos artísticos, como as ciurbis. Neste processo, os integrantes da equipe se transformam em seres híbridos. Os artistas tornam-se artistas programadores e os programadores tornam-se programadores artistas.

Mas, para haver essa dita transdisciplinaridade, é preciso haver um pensamento organizador, chamado pensamento complexo. O verdadeiro problema não é fazer uma adição de conhecimento, é organizar todo o conhecimento. Assim, tão complexo quanto os problemas que tenta solucionar, tem-se a transdisciplinaridade, que por ser tão sutil, pode ser a linha tênue que une e serve de limite entre o comprometimento e o individualismo de cada disciplina. Assim, as disciplinas não possuem uma definição exata e, ao mesmo tempo, a transdisciplinaridade é um dos conceitos mais necessários quando tratamos do trabalho em equipe do MídiaLab. Desse modo, autoria é diluída na produção e execução das ciurbis, através do trabalho em equipe e também a partir da interatividade que faz o trabalho artístico acontecer.

A ciurbi, como arte computacional, opõe um fim de não receptor: interator. A técnica que gera as representações da ciurbi é um instrumento complexo. A unicidade do autor, da arte tradicional, é abalada pela necessidade de uma equipe trabalhando em conjunto. A unicidade do trabalho artístico produzido é negligenciada em favor de um desenvolvimento de possibilidades oferecidas pela matriz e que pode explorar numerosas mídias. Dotado de uma vida quase autônoma, o trabalho artístico computacional pode se multiplicar, se modificar indefinidamente, ele tem parâmetros que possibilitam seu desenvolvimento. Assim, na ciurbi não existe trabalho artístico parado, consumado. Teoricamente, a ciurbi, como arte interativa, nunca deixa de ter possibilidades infinitas. Isso vai ao encontro das práticas transformadoras da Arte Sociológica que são questionamentos, debates, dinamizações, perturbações dos circuitos de comunicação afirmativos.

Os diversos trabalhos artísticos ativistas apontados nesta tese são exemplos de como diferentes linguagens visuais podem apresentar uma prática social, participativa. Tendo como base o trabalho coletivo e suas redes horizontais de experimentações, relacionamentos e de criação, estes trabalhos apresentam o hibridismo entre arte e ativismo, criando territórios de conhecimento, zonas autônomas temporárias e condições de intervenção no contexto urbano, além de propor uma maior liberdade de criação desvinculada do sistema institucional de arte. Sua metodologia de trabalho relacional só pode ser julgada e compreendida com base nas relações humanas.

Os *writers* possuem alguns pontos em comum com os artistas ativistas. Os *writers* também pretendem modificar comportamentos sociais, pois eles se apropriam do espaço urbano. Para isso, o *graffiti* forma uma sociedade dentro da sociedade hegemônica e mostra a todos que isso é possível. Isso é feito através da produção de imagens sobre superfícies externas da arquitetura. Assim, os *writers* mostram a todos que eles existem, quebrando as regras da sociedade tradicional.

Em que sentido as ciurbis são diferentes do *graffiti* tradicional? Essa questão foi discutida através da abordagem da Arte Sociológica, como vimos anteriormente. A prática artística desta tese utiliza a metodologia da Arte Sociológica, criada pelos artistas Hervé Fischer, Fred Forest, e Jean-Paul Thénot, em 1975<sup>83</sup>. Porém, as ciurbis atualizam esta metodologia para o contexto brasileiro atual.

A metodologia das ciberintervenções urbanas interativas, como a Geopartitura, Som\_Id, #1.Ciurbi e Paulista invaders, mesclam prática do *graffiti* e da Arte Sociológica. Primeiramente, as ciurbis são projeções feitas sobre superfícies no espaço urbano. Porém, as ciurbis são um desdobramento do *graffiti*, pois se trata de uma linguagem original que utiliza arte computacional. A ciurbi inova a linguagem do *graffiti*, e também faz parte de outra comunidade social, dos artistas ativistas urbanos. Nesta comunidade, as linguagens estão sempre em movimento, com novas criações a todo instante, porém os artistas utilizam alguns pontos em comum em relação a métodos de trabalho e à visualidade dos trabalhos artísticos, em vista de manter a comunidade integrada através da identificação e reconhecimento dos pares.

---

<sup>83</sup> O manifesto foi reafirmado em 1975 e também em 1977.

Este texto buscou apresentar as principais características dos trabalhos artísticos ciurbi, elaborados pela equipe MídiaLab, aproximando a arte da sociedade através de ações de intervenção urbana, com a participação do público presente juntamente dos artistas. Através da pesquisa de campo, da observação e da participação, que, por sua vez, não definiu a pesquisa em si, mas a compôs, juntamente da coleta de dados através de questionários, fotografias e vídeos.

Esta pesquisa construiu uma reflexão que contribuiu com a teoria sociológica, ampliando-a através da construção de conceitos. Para isso, abordamos como acontece o trabalho em equipe no MídiaLab e em que sentido a ciberintervenção urbana interativa (ciurbi) se aproxima ou difere do *graffiti* tradicional. Isso foi feito a partir do acompanhamento de jovens que se dedicam ao *graffiti* urbano, através de testemunhos e reflexões sobre a condição social desses indivíduos. Além disso, a partir do trabalho junto de artistas-programadores e programadores-artistas do MídiaLab, relatou-se a prática artística e foram feitas reflexões sobre a ciurbi. Finalmente, estas ciurbis foram retrabalhadas nas oficinas para a criação de multiplicadores.

As ciurbis foram realizadas a partir do objetivo de trazer contribuições para a sociedade, mesmo que estas melhorias sejam no campo da imaginação e do devaneio, uma vez que podemos romper fronteiras e pensar de maneira lateral ao redefinir significações e possibilidades, representando os problemas da contemporaneidade de maneira simbólica. Portanto, o trabalho artístico pode atuar na sociedade e na maneira como os indivíduos sentem e pensam e agem. Assim, cada vez mais deveriam ser criados espaços no limiar entre a área artística e as diferentes esferas de vida, nas quais se realizassem, por longos períodos, e a um só tempo, trabalhos experimentais artísticos, científicos, sociais e ativistas.

Essas novas relações contemporâneas, como as que conectam arte e sociedade, vêm se desenvolvendo de forma dinâmica. É certo que nós, artistas do MídiaLab e outros indivíduos, com nossos trabalhos artísticos lúdicos, transmitimos mensagens e propomos situações para modificar a maneira como o ser humano vive em sociedade. Assim contribuímos para a expansão dessa forma de expressão que muito se aproxima dos desafios vividos pela contemporaneidade. Dessa maneira, a arte vem se expandindo e se constituindo muito além das questões ligadas à estética, revelando-se também como objeto central das expressões da sociedade contemporânea.

## BIBLIOGRAFIA

ABRAMO, Radha. Praça da Sé, Cidade Universitária, metrô. In Miranda, Danilo Santos de (org.). **Arte pública**. São Paulo, SESC, 1998.

ALMEIDA, Maria Elizabeth. Uma zona de conflitos e muitos interesses. In: MEC/SEED. **Salto para o futuro: TV e tecnologia na educação**. Brasília, 1998.

ANDERS, Peter. Ciberespaço antrópico: definindo um espaço eletrônico a partir dos princípios básicos. In LEÃO, Lucia (org.). **Cibercultura 2.0**. São Paulo, U.N.Nojosa, 2003.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo, SENAC, 2005.

ARAUJO, Yara Rondon Guasque. **Telepresença, interação e interfaces**. São Paulo, EDUC, 2005.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARENDT, Hannah. **Vies politiques**. Paris, Gallimard, 1974.

ARENDT, Hannah. **Entre o passado e o futuro**. São Paulo, Perspectiva, 1979.

ARENDT, Hannah. **Comprehension et politique**. Esprit, no 42, 1980.

ARENDT, Hannah. **A condição humana**. Rio de Janeiro, Forense, 1981a.

ARENDT, Hannah. **La vie de l'esprit**, vol. I. Paris, PUF, 1981b.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo, Companhia das Letras, 1992.

ASCOTT, Roy, Cultivando o hipercórtex. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo, Editora da Unesp, 1997.

ATKINSON, Paul. HAMMERSLEY, Martyn (1994). Ethnography and Participant Observation. In DENZIN, Norma. Kent. LINCOLN, Yvonna Sessions. (Eds.), **Handbook of Qualitative Research**. Thousand Oaks, Sage Publications.

BACZKO, Branislaw. **Lumières de l'utopie**. Paris, Payot, 1978.

BARANAUSKAS, Maria Cecília C. et. al. Uma taxonomia para ambientes de aprendizado no computador. In: VALENTE, José Armando (org.). **O Computador na sociedade do conhecimento**. Campinas, UNICAMP/NIED, 1999.

BARDONNÈCHE, de Dominique. Espécies de espaços In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo, Fundação UNESP, 1997. p. 195-200.

BECKER, Howard. **Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance**. Nova Iorque,

The Free Press, 1963.

BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire Um Lírico no Auge do Capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: Adorno et al. **Teoria da cultura de massa**. Comentários e seleção de Luiz Costa Lima. São Paulo, Paz e Terra, 2000.

BERGAMIN, Antônio Sérgio. **Arte pública e arquitetura**. In: Miranda, Danilo Santos de (org.). **Arte pública**. São Paulo, SESC, 1998.

BRENSON, Michael. As virtudes da arte pública. In: Miranda, Danilo Santos de (org.). **Arte pública**. São Paulo, SESC, 1998.

BRENSON, Michael. **Perspectivas da arte pública**. In: Miranda, Danilo Santos de (org.). **Arte pública**. São Paulo, SESC, 1998.

BUREN, Daniel. **Textos e entrevistas escolhidos**. Rio de Janeiro, Centro de Arte Hélio Oiticica, 2001.

CAMPOS, Ricardo. Uma cidade de imagens: deambulações pela publicidade, arte oficial e arte de rua, In: J. S. Ribeiro, S. Bairon e P. Hellin (orgs.), **Imagens da Cultura/Cultura das Imagens**: Actas do Seminário Internacional. Porto, CEMRI (Laboratório de Antropologia Visual, Universidade Aberta), 2005.

CANCLINI, Nestor Garcia. **A produção simbólica**: teoria e metodologia em sociologia da arte. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1979.

CASTELLS, Manuel. Fluxos, redes e identidades: uma teoria crítica da sociedade informacional. In: CASTELLS, Manuel et. al. **Novas perspectivas críticas em educação**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel; FERNÁNDEZ-ARDEVOL, Mireia; QIU, Jack; SEY, Araba. **Mobile Communication and Society**: a global perspective. Cambridge, MIT Press, 2007.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea**. São Paulo, Martins, 2005.

CAUQUELIN, Anne. **Frequentar os incorporais**: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. São Paulo, Martins fontes, 2008.

CERTEAU, Michel de. **A Invenção do Cotidiano**: artes de fazer. Petrópolis, Vozes, 1994.

CHAPLIN, Elizabeth. **Sociology and Visual Representation**. Londres e Nova Iorque, Routledge, 1994.

CHION, Michel. **Audio-Vision: Sound on Screen**. New York, Columbia University Press, 1994.



- COHEN, Renato. **Work in progress na cena contemporânea**. São Paulo, Perspectiva, 1998.
- COMPAGNON, Antoine. **Os cinco paradoxos da modernidade**. Belo Horizonte, Editora UFMG, 1996.
- COOPER, Martha, e CHALFANT, Henry. **Subway Art**. Londres, Thames Hudson, 1984.
- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes de figuração. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem máquina**. São Paulo, Editora 34, 1993.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. POA, EDUFRGS, 2003.
- CRUZ, Tania S. Grafiteros: Arte Callejero en la Ciudad de México. In: **Desacatos Revista de Antropología Social**. 2004 n. 14.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro, Contraponto, 1997.
- DUBOIS Claude-Gilbert. **Problèmes de l'Utopie**, Paris, Les Archives des Lettres Modernes, 1968.
- DUFRENNE, Mikel. **Esthétique et Philosophie**. Paris, Éditions Klincksieck, 1967.
- ENEGREN, André. **La pensée politique de Hannah Arendt**. Paris, PUF, 1984.
- FADDEN, Roberto. Arte pública e arquitetura. In: Miranda, Danilo Santos de (org.). **Arte pública**. São Paulo, SESC, 1998.
- FERRELL, Jeff. **Crimes of Style: Urban Graffiti and the Politics of Criminality**. New York and London, Garland Publishing. 1993.
- FINKELPEARL, Tom. Financiamento de arte pública em Nova York. In: Miranda, Danilo Santos de (org.). **Arte pública**. São Paulo: SESC, 1998.
- FLUSSER, Vilém. **Towards a Philosophy of Photography**, London, Reaktion Books, 2007.
- FOREST, Fred. **Art et internet**. Paris, Editions Cercle D'Art, 2008.
- FRASER, Bruce. Meta-Graffiti. **Maledicta: The International journal of verbal aggression 4**, 1980.
- FREEDMAN, Kerry. **Enseñar La Cultura Visual: Currículum, estética y la vida social del arte**. Barcelona, Octaedro, 2006.
- GIANETTI, Claudia. **Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte, Com Arte, 2006.

- GOFFMAN, Erving. **Estigma**. Rio de Janeiro, Editora Guanabara, 1988.
- GOUVEIA, Maria Alice Machado. Financiamento privado e incentivos no Brasil. In: Miranda, Danilo Santos de (org.). **Arte pública**. São Paulo, SESC, 1998.
- GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo, UNESP/SENAC, 2007.
- GUASCH, Ana María. Los Estudios Visuales: Un Estado de la Cuestión. In: **Estudios Visuales**. CENDEAC, 2003.
- GUASCH, Ana María. Una historia cultural de la posmodernidad y del colonialismo. Lo intercultural entre lo global y lo local. In: **Artes: La Revista**. Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, Colombia. No 9/ Vol. 5/, janeiro de 2005.
- GUATTARI, Félix. **Caosmose: Um Novo Paradigma Estético**. Rio de Janeiro:, Editora 34, 1992.
- HARPER, Douglas. On the authority of the image: visual methods at the crossroads, In: Normam Denzin. In: Yvonna Lincoln (orgs.), **Collecting and Interpreting Qualitative Materials**. Thousand Oaks, Londres e Nova Deli, Sage Publications, 1998.
- HARPER, Douglas. An argument for visual sociology, In: Jon Prosser (org.), **Image-based Research, a Sourcebook for Qualitative Researchers**. Londres, Routledge/Falmer, 2000.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo, Loyola, 1989.
- HARVEY, David. **A produção capitalista do espaço**. São Paulo, AnnaBlume, 2005.
- HARVEY, David. **Espaços de esperança**. 2a Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2006.
- HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual: proposta para uma nova narrativa educacional**. Porto Alegre, Mediação, 2007.
- HOME, Stewart. **Neoism, Plagiarism & Práxis**. São Francisco, AK Press, 1995.
- HUHTAMO, Erkki. The pleasures of the peephole: Anarcheological exploration of peepmedia. In: KLUITENBERG, E. (Org). **Book of imaginary media: Excavating the dream of the ultimate communication medium**. Rotterdam, NAI. 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: a study of the play-element in culture**. London, Routledge & Kegan Paul, 1949.
- JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade**. Rio de Janeiro, Casa da Palavra, 2003.
- JORDAN, Tim. **Activism!**. London, Reaktion Books, 2002.
- LEIVAS, Marta. No olho do furacão: as novas tecnologias e a educação hoje. In: SILVA, Mozart Linhares da (org.). **Novas tecnologias: educação e sociedade na era da informação**. Belo Horizonte, Autêntica, 2001.

LEMONS, A. **Cidade e mobilidade**: telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. Revista Matrizes-ECA/USP, São Paulo, no.1, outubro 2007.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo, Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre. Quatro obras típicas da cibercultura: Shaw, Fujihata, Davies. In: DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI**: A humanização das tecnologias. São Paulo, UNESP, 1997.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo, Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo, Editora 34, 1999.

LUDD, Ned (org.). **Urgência das ruas**. São Paulo, Conrad, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo, EDUSP, 1996.

MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI**: A humanização das tecnologias. São Paulo, UNESP, 1997.

MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro, Rios Ambiciosos, 2001.

MAGNANI, José Guilherme. Os circuitos dos jovens urbanos, **Tempo Social: Revista de Sociologia da USP**, v. 12, n. 2, 2005.

MAGNANI, José Guilherme. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana, **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v.17, n.49, 2002.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org). **O chip e o caleidoscópio**. Reflexões sobre as novas mídias. São Paulo, SENAC, 2005.

MARTINS, Raimundo. A cultura visual e a construção social da arte, da imagem e das práticas do ver. In: OLIVEIRA de OLIVEIRA, Marilda (Org.). **Arte, Educação e Cultura**. Santa Maria, ufsm, 2007.

MASHININI, Glen. **África do Sul**: desafios para o futuro. In: Miranda, Danilo Santos de (org.). Arte pública. São Paulo: SESC, 1998.

MCEVILLEY, Thomas. Introdução. In: O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco**: a ideologia do espaço da arte. Introdução de Thomas McEvilley. São Paulo, Martins Fontes, 2002.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo, Cultrix, 1974.

MITCHELL, William. J. Thomas. **What do pictures want?** The Lives and Loves of Images. Chicago, University of Chicago Press, 2005.

MONTES, Maria Lúcia. **Arte pública e cultura brasileira.** In: Miranda, Danilo Santos de (org.). Arte pública. São Paulo, SESC, 1998.

MUMFORD, Lewis. **Art and Technics.** New York, Columbia University Press, 1952.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco:** a ideologia do espaço da arte. Tradução de Carlos S. Mendes Rosa. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

OLIVEIRA, Celina Couto de; COSTA, José Wilson; MOREIRA, Mercia. **Ambientes informatizados de aprendizagem:** produção e avaliação de software educativo. Campinas, Papirus, 2001.

OLIVEIRA, Maria Alice Milliet de. **Jardim das esculturas:** MAM de São Paulo. In: Miranda, Danilo Santos de (org.). Arte pública. São Paulo, SESC, 1998. p.61-67 e p.154.

PAIS, José Machado, e Leila Maria BLASS (orgs.), **Tribos Urbanas:** Produção Artística e Identidades. Lisboa, Imprensa de Ciências Sociais, 2004.

PAIS, José Machado. **Culturas Juvenis.** Lisboa, IN-CM, 1993.

PALHARES, Taísa H. P. **Aura:** a crise da arte em Walter Benjamin. São Paulo, Ed. Barracuda, 2006.

PAPALIA, Diane e OLDS, Sally Wendkos. **Desenvolvimento humano.** Porto Alegre, Artes Médicas Sul, 2000.

PAPERT, S., & HAREL, I. **Situating constructionism.** In: S. Papert & I. Harel (orgs.), Constructionism. New York, Ablex Publishing, 1991.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças; repensando a escola na era da tecnologia.** Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.

PARK Robert, in Grafmeyer Y. and Joseph I. **L'Ecole de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine.** Paris, Aubier, 1984.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Arte e cidade. In: Miranda, Danilo Santos de (org.). **Arte pública.** São Paulo, SESC, 1998.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Paisagens urbanas.** São Paulo, SENAC, 2004.

PENTEADO, Mirian G.; BORBA, Marcelo C. (org.). **A Tecnologia em ação:** formação de professores, pesquisa e extensão. São Paulo, Olho D'Água, 2000.

PESAVENTO, Sandra J.; SOUZA, Célia F. **Imagens urbanas:** os diversos olhares na formação do imaginário urbano. Porto Alegre, UFRGS, 1997.

PIAGET, Jean. **Epistemologia genética.** São Paulo, Martins Fontes, 2007.

PLAZA, Júlio & TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo, Hucitec, 1998.

PLAZA, Júlio. **Arte e interatividade**: Autor-obra-recepção. Revista do Mestrado em Arte. Arte e tecnologia da Imagem, v.3; n.3, 1998.

PRADO, Gilberto. Arte e tecnologia: produções recentes no evento a In: DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI**: A humanização das tecnologias. São Paulo, UNESP, 1997.

REISNER, Robert and WECHSLER, Lorraine. **Encyclopedia of graffiti**. New York: Galahad Books, 1987.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (org.). **O meio como ponto zero**: metodologia da pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre, UFRGS, 2002.

ROCHA FILHO, J. B. **Transdisciplinaridade: A Natureza Íntima da Educação Científica**. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2007.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo, Martins fontes, 2006.

SAMPAIO, Marisa Narcizo; LEITE, Lígia Silva. **Alfabetização tecnológica do professor**. Petrópolis, Vozes, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo, Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens Líquidas na era da mobilidade**. São Paulo, Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **A estética política das mídias locativas**. Nômadias. Instituto de Estudios Sociales, Bogotá, n. 28, Abril 2008 (a).

SANTOS, Nara Cristina. **Interatividade**: o princípio do experienciar. In: Arte e Tecnologia: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte. 2008. Brasília, UNB, 2008.

SAUVAGEOT, Anne. **Voirs e savoirs: esquisse de une sociologie du regard**. Paris, Presses Universitaires de France, 1994.

SCHAEFFER, Pierre. **Traité des Objects Musicaux**. Paris, Éditions du Seuil, 1966.

SCHAFER, R. Murray. **O ouvido pensante**. São Paulo, Universidade do Estado de São Paulo, 1992.

SCHAFER, Raymond Murray. **A afinação do mundo**. São Paulo, UNESP, 1997.

SEVCENKO, Nicolau. **Entre o paraíso e o inferno**. In Miranda, Danilo Santos de (org.). Arte pública. São Paulo, SESC, 1998.

SILVA, Fernando Pedro da. **Arte pública**: diálogo com as comunidades. Belo Horizonte, C/ Arte, 2005.

SILVERMAN, David. **Interpretação de dados qualitativos**: métodos para análise de entrevistas, textos e interações. Porto Alegre, Artmed, 2009.

SMALLEY, D. The listening imagination: listening in the electroacoustic era. In: ORTON, T. H. John Paynter Richard; SEYMOR, Peter (org.). **Companion to Contemporary Musical Thought**. London and New York, Routledge, 1992.

TAKAHASHI, Jô. Arqueologia do urbano e paisagem geográfica experimental. In: Miranda, Danilo Santos de (org.). **Arte pública**. São Paulo, SESC, 1998.

UGARTE, D. **O poder das redes**: Manual ilustrado para pessoas, organizações e empresas, chamadas a praticar o ciberativismo. Porto Alegre, PUCRS, 2008.

VALENTE, José Armando (org.). **O Computador na sociedade do conhecimento**. Campinas, UNICAMP/NIED, 1999.

VASCONCELOS, Tânia. **A arte pública de Fortaleza**. Ceará, Creativemídia, 2003

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço\_tempo\_imagem**. Brasília, EUND, 2004.

VIRILIO, Paul. Entrevista a Laymert Garcia dos Santos. **América depoimentos**. São Paulo, Companhia das Letras, Edição Geral Nirlando Beirão, s.d., p.132-140.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.

WALKER, J. e CHAPLIN, S. **Uma Introducción a la Cultura Visual**. Barcelona, Octaedro, 2002.

WALLIS, Brian (org.). **Democracy: Project by Group Material**. Seattle, Bay Press, 1990.

WHERTEIM, Margaret. **Uma história do espaço de Dante à internet**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2001.

WINNICOTT, Donald Woods. **Playing and Reality**. London, Routledge, 1971.

ZORZETE, Francisco. Patrimônio histórico. In: Miranda, Danilo Santos de (org.). **Arte pública**. São Paulo, SESC, 1998.

Catálogo da exposição **Homo ludens ludens**: third part of the gaming trilogy. Laboral centro de arte y creación industrial, 2008.

GRUPO PORO. **Desvios no Discurso**. Catálogo da mostra na Galeria de Arte da Cemig, Belo Horizonte, abril e maio, 2005.

## Digital

BBC NEWS. **Man dies after setting himself on fire in Saudi Arabia**, BBC News, [online] 23-01-2011. Disponível em <<http://www.bbc.co.uk/news/world-middle-east-12260465>>. Página visitada em 29-01-2011.

BOSTON GLOBE. **Protest spreads in the Middle East - The Big Picture**, Boston Globe [online] 26-01-2011. Disponível em <[http://www.boston.com/bigpicture/2011/01/protest\\_spreads\\_in\\_the\\_middle.html](http://www.boston.com/bigpicture/2011/01/protest_spreads_in_the_middle.html)> Página visitada em 01-02-2011.

EBC EMPRESA BRASIL DE COMUNICAÇÃO. **Entenda o que é a PEC 37**. EBC Notícias [online] 18-06-2013. Disponível em <<http://www.ebc.com.br/noticias/brasil/2013/06/entenda-o-que-e-a-pec-37>> Página visitada em 25-06-2013.

EXAME. **Conquistas no Congresso e no STF não diminuem protestos**. Revista Exame [online] 26-06-2013. Disponível em <<http://exame.abril.com.br/brasil/noticias/conquistas-no-congresso-e-no-stf-nao-diminuem-protestos>> Página visitada em 27-06-2013.

FISCHER, Hervé . **Théorie de l'art sociologique**. 1977 [online] Un document produit en version numérique par Jean-Marie Tremblay, bénévole, professeur de sociologie au Cégep de Chicoutimi. Disponível em <[http://classiques.uqac.ca/contemporains/fischer\\_herve/theorie\\_art\\_sociologique/theorie\\_art\\_sociologique.pdf](http://classiques.uqac.ca/contemporains/fischer_herve/theorie_art_sociologique/theorie_art_sociologique.pdf)> Página visitada em 14-09-2012.

FISCHER, Hervé; FOREST, Fred; THÉNOT, **Jean-Paul. Manifeste i de l'art sociologique**. 1977 [online] Disponível em <[http://webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes\\_critiques/textes\\_divers/2manifeste\\_art\\_socio\\_fr.htm#text](http://webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes_critiques/textes_divers/2manifeste_art_socio_fr.htm#text)> Paris, mai 1975. Página visitada em 10-03-2012.

FOLHA DE SÃO PAULO-a. **Foi a população de SP que se levantou', diz o Movimento Passe Livre**. Folha de São Paulo, Uol notícias [online] 17-06-2013. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2013/06/1294919-maioria-da-populacao-e-a-favor-dos-protestos-mostra-datafolha.shtml>> Página visitada em 25-06-2013.

G1 NOTÍCIAS. **Brasil: Linha do tempo das manifestações**. G1 Notícias [online] 01-06-2013. Disponível em <<http://g1.globo.com/brasil/linha-tempo-manifestacoes-2013/platb/>>. Página visitada em 01-08-2013.

G1 NOTÍCIAS. **Protestos fecham Anchieta por mais de 3h**. G1 Notícias [online] 01-06-2013. Disponível em <<http://m.g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/06/protestos-fecham-anchieta-por-mais-de-3h-e-abc-registra-confrontos.html>> Página visitada em 01-08-2013b.

GAYE, Lalya; HOLMQUIST, Lars Erik. **Performing Sonic City: Situated Creativity in Mobile Music Making**. Leonardo Electronic Almanac, 2006 [online]. Disponível em <[http://leoalmanac.org/journal/Vol\\_14/lea\\_v14\\_n03-04/lgaye.asp](http://leoalmanac.org/journal/Vol_14/lea_v14_n03-04/lgaye.asp)> Página visitada em 01-08-2013.

IBRAHIM, Mohammed. **Somalia: Government Forces Fire on Demonstrators, Killing 5**, The New York Times, [online] 16-02-2011. Disponível em <[http://www.nytimes.com/2011/02/16/world/africa/16briefs-Somalia.html?\\_r=1](http://www.nytimes.com/2011/02/16/world/africa/16briefs-Somalia.html?_r=1)> Página visitada em 20-02-2011.

JORNAL ESTADÃO. **Um ano de Primavera Árabe, a primavera inacabada**. Estadão [online] 18-03-2012. Disponível em <<http://topicos.estadao.com.br/primavera-arabe>> Página visitada em 18-03-2012

OPERA MUNDI NOTÍCIAS. **França, Alemanha, Portugal e Canadá terão protestos em solidariedade aos manifestantes de SP**. Opera Mundi. [online] 14-06-2013. Disponível em <<http://operamundi.uol.com.br/conteudo/noticias/29445/franca+alemanha+portugal+e+canada+terao+protestos+em+solidariedade+aos+manifestantes+de+sp.shtml>> Página visitada em 01-08-2013

PORTAL TERRA NOTÍCIAS. **Governo brasileiro é pressionado por históricos protestos**. Portal Terra. [online] 21-06-2013. Disponível em <<http://noticias.terra.com.br/brasil/governo-brasileiro-e-pressionado-por-historicos-protestos,f614e49fccf5f310VgnCLD2000000ec6eb0aRCRD.html>> Página visitada em 25-06-2013.

REDE BRASIL ATUAL. **PM vandaliza São Paulo, prende mais de 150, bate em jornalistas e sonega informações**. [online] 13-06-2013. Disponível em <<http://www.redebrasilatual.com.br/cidadania/2013/06/pm-de-sao-paulo-realiza-prisoes-em-massa-e-se-recusa-a-dar-informacoes-2575.html>> Página visitada em 01-08-2013

THE NEW YORK TIMES. **Thousands in Yemen Protest Against the Government**, The New York Times [online] 28-01-2011. Disponível em <<http://www.nytimes.com/2011/01/28/world/middleeast/28yemen.html>> Página visitada em 20-02-2011.

UOL NOTÍCIAS-a. **Em dia de maior mobilização, protestos levam mais de 1 milhão de pessoas às ruas no Brasil**. Uol notícias [online] 20-06-2013. Disponível em <<http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2013/06/20/em-dia-de-maior-mobilizacao-protestos-levam-centenas-de-milhares-as-ruas-no-brasil.htm>> Página visitada em 25-06-2013.

UOL NOTÍCIAS-b. **Dilma diz que receberá líderes de protestos e propõe pacto para melhorar transporte, educação e saúde**. Uol notícias [online] 21-06-2013. Disponível em <<http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2013/06/21/em-pronunciamento-dilma-diz-que-chamara-prefeitos-e-governadores-para-discutir-mobilidade-urbana.htm>> Página visitada em 25-06-2013.

UOL NOTÍCIAS-c. **Dilma quer plebiscito que autorize Constituinte para reforma política**. UOL Notícias [online] 24-06-2013. Disponível em <<http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2013/06/24/dilma-anuncia-que-vai-pedir-plebiscito-por-reforma-politica.htm>> Página visitada em 25-06-2013.

UOL NOTÍCIAS-d. **Em dia de maior mobilização, protestos levam mais de 1**



**milhão de pessoas às ruas no Brasil.** [online] 20-06-2013. Disponível em <<http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2013/06/20/em-dia-de-maior-mobilizacao-protestos-levam-centenas-de-milhares-as-ruas-no-brasil.htm>> Página visitada em 01-08-2013

VENTURELLI, Suzete. **A estética da relação, da troca e da interação humano computador: arte e jogo em rede.** 2007 [online]. Disponível em <<http://www.arte.unb.br/6art/textos/suzete.pdf>> Página visitada em 12-05-2012.

GRUPO LUDIC SOCIETY, M. Charmante / Fleshgordo / Ionym / MosMaxHax / PM. (Áustria, Suíça, Reino Unido). **Objects Of Desire.** [online] 2008. Disponível em <<http://www.ludic-society.net/desire>> Página visitada em 12-05-2013.

GRAFFITI RESEARCH LAB. **Laser Tagging** [online] 2007. Disponível em <[http://www.youtube.com/watch?v=1vc0WK6DF7A&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=1vc0WK6DF7A&feature=player_embedded)> Página visitada em 20-05-2013.

GRAFFITI RESEARCH LAB. **Laser Tagging** [online] 2007. Disponível em <[http://www.youtube.com/watch?v=Q4ocIBTqLs&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=Q4ocIBTqLs&feature=player_embedded)> Página visitada em 20-05-2013.

ASSOCIAÇÃO SOFTWARE LIVRE. **Introduction** [online]. Disponível em <<http://www.gnu.org/philosophy/free-software-intro.html>> Página visitada em 20-05-2013.

OPEN SOURCE INICIATIVE [online] . Disponível em <<http://opensource.org>> Página visitada em 20-05-2013.

FREE SOFTWARE FOUNDATION [online] . Disponível em <<http://www.fsf.org/>> Página visitada em 20-05-2013.

FREE CONTENT. **Definition** [online] . Disponível em <<http://freecontentdefinition.org/Definition>> Página visitada em 20-05-2013.

CORPOS INFORMÁTICOS [online] . Disponível em <<http://www.corpos.org/folds/index.html>> Página visitada em 20-05-2013.

GOLAN LEVIN. **Dialtones 2001** [online] . Disponível em <<http://www.flong.com/projects/telesymphony/>> Página visitada em 20-05-2013.

FUTURE APPLICATIONS LAB E O PLAY STUDIO. **Sonic City.** 2006 [online] . Disponível em <<http://www.viktoria.se/fal/projects/soniccity/74>> Página visitada em 20-05-2013.

TRANSTECHNOLOGY RESEARCH GROUP. **Encontro Reclamekermis: advertising the sublime.** 2003. [online] . Disponível em <<http://trans-techresearch.net/tef/knowledge-exchange-event/>> Página visitada em 20-05-2013.

FREE TRAVELING RADIO E MMKAMP. **Guerrilla art interventions.** 2012 [online] . Disponível em <<http://mmkamp.gentlejunk.net/2012/09/12/guerrilla-art-interventions-at-mmkamp12/#comments>> Página visitada em 20-05-2013.

FREE TRAVELING RADIO E MMKAMP. **Guerrilla drive-in**. 2012 [online] . Disponível em <<http://mmkamp.gentlejunk.net/category/info/>> Página visitada em: 20-05-2013.

LUTHER BLISSETT. **Projeto Luther Blissett**. [online] . Disponível em <<http://www.lutherblissett.net>> Página visitada em 20-05-2013.

### **Sites ciurbi**

#1.Ciurbi : <http://ciurbi.wordpress.com/>

Som\_Id : <http://somid.wordpress.com/>

Geopartitura : <http://geopartitura.net/>

Paulista Invaders : <http://paulistainvaders.wordpress.com/>

### **Trabalhos artísticos MídiaLab**

<http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/artsatbr>

<http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/wikinarua>

<http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/gamearte-f69>

<http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/jogo-de-indio>

<http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/kuarup>

<http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/cyber-ton-ton>

<http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/camera-interativa-para-cybertv>

**ANEXO I**

Você acha que Geopartitura mudou sua ideia sobre arte?

- Sim
- Não

Você acredita que Geopartitura modificou o espaço onde ele foi projetado?,

- Sim
- Não

Você acha que esta experiência exerceu algum papel na sua vida social?

- Sim
- Não

Você sentiu satisfação ao participar desta experiência artística?

- Sim
- Não

Você acredita que aprendeu algo novo com esta atividade?

- Sim
- Não

Você acredita que a tecnologia pode ser arte?

- Sim
- Não

Você acredita que você se expressou artisticamente com esta atividade?

- Sim
- Não

Como você soube desta atividade?

- Indicação de amigos
- Através da internet
- Estava passando por perto, ouviu a música e resolveu se aproximar
- Outros

## ANEXO II

### Glossário

#### *Bombing*

*Graffiti* de natureza ilegal. É comum a distinção entre *street bombing* (ou *bombing* de rua) e *train bombing* (ou *bombing* em trem).

#### *Bomber*

*Writer* que faz *bombing*.

#### *Crew*

Um grupo de *writers* que pinta em conjunto, formando uma equipe que adota uma sigla que a identifica no meio.

#### *Hall of fame*

*Graffiti*, realizado na maior parte dos casos em paredes legais ou pouco expostas. Resulta numa execução de grandes dimensões e com maior complexidade pictórica.

#### *Props*

Dedicatórias que podem acompanhar um *graffiti*.

#### *Spot*

Local onde o *writer* pinta (ou local potencial para a execução de um *graffiti*).

#### *Tag*

É o pseudónimo do *writer*, o nome que este adopta no meio. O termo *tag* aplica-se também à assinatura (fazer um *tag* ou “taguear”).

#### *Writer*

Alguém que pinta com *spray* aerossol de acordo com uma série de regras e convenções, sendo, portanto, reconhecido como membro de uma comunidade que faz *graffiti*.

#### Taguear

Espalhar o *tag*.