UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JULIO DE MESQUITA FILHO" -
INSTITUTO DE ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES
MESTRADO EM ARTES VISUAIS

Aidê Maria Sant`Anna Resende

SPELHA – POÉTICA LOCATIVA

São Paulo
2014

AIDÊ MARIA SANT'ANNA RESENDE

SPELHA – POÉTICA LOCATIVA

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, do Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais sob a orientação da Profª Drª Rosangela da Silva Leote.

São Paulo

2014

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da UNESP
Sebastiana Freschi – CRB 8/3938

B695t

Resende, Aidê Maria Sant'Anna, 1981-
SPelha : poética locativa / Aidê Maria Sant'Anna Resende. - São Paulo : [s.n.], 2014.
88p. : il. + anexos.

Orientador: Profª. Drª. Rosangela Leote da Silva
Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes.

1. Arte e tecnologia. 2. Arte contemporânea. 3. Afeto. 4. Topofilia. I. Silva, Rosangela Leote. II. Universidade Estadual

CDD:
700.105

Aidê Maria Sant`Anna Resende

SPelha – poética locativa

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais no Curso de Pós-Graduação em Artes, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – Unesp, com a Área de concentração em Artes Visuais, na Linha de Pesquisa: Processos e Procedimentos Artísticos pela seguinte banca examinadora:

Banca Examinadora:

_____

Prof.ª Dr.ª Rosangela da Silva Leote
Presidente - Orientadora
UNESP – Instituto de Artes

_____

Prof. Dr. Milton Sogabe
UNESP – Instituto de Artes

_____

Prof. Dr. Marcus Vinicius Fainer Bastos
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

_____

São Paulo, 29 de agosto de 2014.

Dedico aos meus pais que me ensinaram
logo cedo a descobrir a cidade.

AGRADECIMENTOS

À professora **Rosangella Leote**, pela confiança, pelas trocas e bom humor.

Aos professores **Marcus Bastos** e **Milton Sogabe** pela leitura cuidadosa do trabalho, pelas orientações e por aceitarem me acompanhar até aqui.

Aos professores **Agnus Valente** e **José Spaniol** pela altíssima qualidade das suas aulas.

Aos amigos **membros do GIIP**, em especial ao **Nicolau Centola**, meu parceiro de criação; ao **Hermes Renato Hildebrand** pelo direcionamento e otimismo; à **Lilian Amaral** por colocar em prática projetos reveladores da memória, tensões e afeto na cidade; à **Inês Moura** e **Hosana Celeste** pela postura positiva e pelo carinho.

Aos **funcionários da Pós-Graduação** pela dedicação e profissionalismo.

À **minha família** pelo apoio, em especial ao **Reinaldo Magri** e **Sueli Sant'Anna Magri**.

Ao **Thiago Borduqui** pela cumplicidade, companheirismo e pelas valiosas contribuições.

À amiga **Marcia Fumo** por elaborar os í

À **Fernanda Cachucho** e ao **Norival Leme Junior** pela paciência e parceria.

Aos amigos que estiveram perto, mesmo longe.

“A rua, que eu acreditava fosse capaz de imprimir à minha vida giros surpreendentes, a rua, com as suas inquietações e os seus olhares, era o meu verdadeiro elemento: nela eu recebia, como em nenhum outro lugar, o vento da eventualidade”.

André Breton, 1924.

RESUMO

SPelha – poética locativa é uma pesquisa teórico-prática que objetiva investigar na produção artística propostas que provocaram experiências e discussões sobre o encadeamento entre novas tecnologias, meios de comunicação, relacionamentos e espaço urbano. Por meio de um percurso observatório das práticas artísticas atuais, no contexto da ubiquidade e das potencialidades das mídias locativas que integram diversas possibilidades e estão acessíveis nos smartphones, foram ressaltados projetos que propuseram explicitar comportamentos de uso e consumo de tecnologias, as relações privadas e públicas compartilhadas, a liquidez dos lugares e sensações, o afeto e a construção coletiva de memórias. A pesquisa abre uma janela para refletir sobre como propostas no passado já antecipavam questões trazidas na produção atual, em rede. A partir do reconhecimento do campo, o trabalho culmina na apresentação da produção poética dessa pesquisa - o desenvolvimento do aplicativo para smartphones nomeado de SPelha. Sua função central é a sinalização, no mapa, dos locais onde existe ou não amor na cidade de São Paulo, criando possiblidades de espelhamento da relação do colaborador com a tecnologia e com o espaço urbano. Através da inserção de texto e/ou imagem associada à decisão positiva ou negativa, a proposta pretende criar modos de representação sobre os fluxos que integram a experimentação e interpretação da realidade cotidiana, contendo dados objetivos e subjetivos que, além dos laços emocionais, abrangem fatores culturais, políticos e sociais.

PALAVRAS-CHAVE: afeto, arte contemporânea, cidade, lugares, mídias locativas

ABSTRACT

SPelha - locative poetic is a theoretical and practical research that aims to investigate within the artistic production proposals that provoked experiences and discussions on the linkage between new technologies, media, relationships, and urban space. Throughout an observatory of the current artistic practice in the context of ubiquity and capabilities of locative media that integrate various possibilities and are accessible on smartphones, projects that use explicit behaviors and consumption of new technologies, private and public relations shared in the web, the liquidity of places and sensations, affection and the construction of collective memories were highlighted. The research opens a window to reflect on how proposals in the past already anticipated issues in the current production in the network. As a consequence of the study, the work culminates in the presentation of the poetic production of this research – the development of an application for smartphones named SPelha. Through its central role, which is to point out on a map whether there is or there is not love in the city of São Paulo, the proposal creates possibilities mirroring the relationship of the user with the technology and with the urban space. By inserting a text and/or image associated with positive or negative decision, the proposal intends to create forms of representation about the flux that integrate experimentation and interpretation of everyday reality, containing objective and subjective data that, beyond the emotional ties, cover cultural political and social factors.

KEYWORDS: affection, contemporary art, city, locative media, sites

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 11

1- POSSIBILIDADES COM MÍDIAS LOCATIVAS 16

1.1. Smartphones*:* convergência de possibilidades 16

1.2. Mídias Locativas 19

1.3. A cidade representada em mapas 21

1.4. Geração e visualização de dados 23

1.5. Práticas colaborativas e questões sobre autoria 27

2. PROJETOS E REFERÊNCIAS 30

2.1. Projetos no contexto das redes midiáticas e mídias locativas 32

2.1.1. PostSecret: segredos compartilhados 32

2.1.2. #smilesfilm: um instante pessoal 36

2.1.3. Wikinarua: uma cartografia colaborativa 40

2.1.4. Where in the world is loira do banheiro: um mapa com histórias 41

2.1.5. Motoboys: a liquidez dos lugares e registros 43

2.1.6. Canto das Sereias: o invisível do lugar 46

2.1.7. Você Não Está Aqui: uma sequência de colaborações 49

2.2. Referências históricas 51

2.2.1. As vanguardas: o banal, o inconsciente e o lúdico 51

2.2.2. O específico: lugar, contexto e paisagem 54

2.2.3. Um breve olhar para o Brasil 59

3. SPELHA – UMA PROPOSTA POÉTICA 65

3.1. Ponto de partida 66

3.2. Desenvolvimento das funções 68

3.2.1. Uma cartografia composta a partir de instantes 69

3.2.2. Um projeto colaborativo 72

3.3. Uma proposta nova, aberta e constantemente mutável 79

CONSIDERAÇÕES FINAIS 80

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS: 82

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Imagem do projeto NYTE "Globe Encounters". Fluxo de mensagens sendo enviadas por computadores de Nova York para o resto do mundo. Fonte: http://senseable.mit.edu/nyte/visuals.html 24

FIGURA 2 - Cópia da tela de visualizações do site do projeto Phototrails. Fonte: http://phototrails.net/visualizations/ 25

FIGURA 3 – Montagem Bangkok do projeto Phototrails feita com uma amostra de 4000 fotos aleatórias do Instagram publicadas entre 23 de fevereiro a 20 de abril de 2012 em Bangkok. Fonte: http://phototrails.net/bangkok-montage/ 26

FIGURA 4 - Montagem Bankok do projeto Phototrails vista com maior aproximação. 26

FIGURA 5 - Cópia do postal do projeto PostSecret com as instruções no verso. Fonte: http://techcitement.com/software/some-secrets-shouldnt-be-shared-postsecret-iphone-app-pulled-from-app-store/#.U-Q4yVz6_KM 33

FIGURA 6 - Exemplo de postal enviado para o projeto PostSecret. Fonte: www.postsecret.com 34

FIGURA 7 - Exemplo de postal enviado para o projeto PostSecret. Fonte: www.postsecret.com 34

FIGURA 8 - Exemplo de postal enviado para o projeto PostSecret. Fonte: www.postsecret.com 35

FIGURA 9 - Cópia da tela de funções do projeto #smilesfilm. 37

FIGURA 10 - Cópia da tela com o mapa e contador de participação do projeto #smilesfilm 38

FIGURA 11 - Cópia da tela do aplicativo #smilesfilm. Função de compartilhar a foto no Instagram. 39

FIGURA 12 - Interface do site Where in The World is Loira do Banheiro. Fonte: http://bogotissimo.com/mapas/loira.php 42

FIGURA 13 – Cópia da homepage do projeto Motoboys. Fonte: http://megafone.net/saopaulo/about 43

FIGURA 14 – Índice de palavras-chave criadas pelos participantes do projeto Motoboys. Fonte: http://megafone.net/saopaulo/map/index 44

FIGURA 15 – Usuário no local de funcionamento do monumento invisível “Canto das Sereias” de Claudio Bueno. Fonte: http://buenozdiaz.net/sirenssong.html 47

FIGURA 16 – Foto do local de funcionamento da obra “Canto das Sereias”de Claudio Bueno. Fonte: http://buenozdiaz.net/sirenssong.html 47

FIGURA 17 - Grupo de cantoras que fizeram a gravação da música composta para a obra "Canto das Sereias" de Claudio Bueno. Fonte: http://buenozdiaz.net/sirenssong.html.....47

FIGURA 18 – Aparato em 360º para exibição das fotos da obra "Você Não Está Aqui". Fonte: cópia da tela do vídeo disponível em: <http://player.vimeo.com/video/47458441>..50

FIGURA 19 - Cópia da tela do tablete com aplicativo desenvolvido para a obra "Você Não Está Aqui". Fonte: http://player.vimeo.com/video/47458441 50

FIGURA 20 – The Naked City. Guy Debord. 1957. Fonte: http://www.kinocinema.net/cidade-nua.html 53

FIGURA 21 - Obra MoMa-Poll de Hans Haacke, 1970, exibida no MoMA, Nova York, EUA. Fonte: http://www.e-flux.com/journal/art-and-the-cultural-turn-farewell-to-committed-autonomous-art/ 56

FIGURA 22 - Registro fotográfico da obra Spiral Jetty do artista Robert Smithson; Rozel Point, Great Salt Lake, Utah, abril de 1970. Coleção: Dia Art Foundation, Nova York. Fonte: http://www.robertsmithson.com/earthworks/spiral_jetty.htm 58

FIGURA 23 – Registro fotográfico da obra Trouxas Ensanguentadas, de Artur Barrio. Foto de César Carneiro. Fonte: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40142014000100011&script=sci_arttext.....59

FIGURA 24 – Registro fotográfico da obra Detetor de ausências, Rubens Mano (1994). Fonte: http://contradiccoes.net/publicacoes/puc/cidade_modernidade/viadutos/ 62

FIGURA 25 – Registro fotográfico do p*rojeto Coluna Infinita II – Opostos* de Daniel Lima, conecta as zonas Oeste e Sul da cidade de São Paulo. 2004. Fonte: http://pt-br.protopia.wikia.com/wiki/Daniel_Lima_-_lançando_um_raio_de_Consciência_Multiplex%3F?file=Coluna_II_5.jpg.....63

FIGURA 26 - Fotografia de registro da obra interativa: Eu Leio o seu passado (2013) de Aidê Resende e Nicolau Centola. Fonte: Arquivo pessoal. 68

FIGURA 27 - Cópia da tela das funções do aplicativo SPelha. 69

FIGURA 28 - Cópia da tela da versão anterior de SPelha. Fonte: Arquivo do projeto. 71

FIGURA 29 - Cópia das telas "Existe amor" e "Não existe amor" 72

FIGURA 30 - Cópia da tela de apresentação do aplicativo SPelha. 73

FIGURA 31 - Cópia da página de moderação. 75

FIGURA 32 - Cópia da tela de apresentação do aplicativo SPelha. 76

FIGURA 33 - Cópia da tela "Termos de Uso" do aplicativo SPelha.....77

FIGURA 34 - Cópia da tela de SPelha. No canto superior esquerdo encontra-se o contador. 78

INTRODUÇÃO

Com o desenvolvimento tecnológico combinado de dispositivos móveis, redes de conexão sem fio e serviços de geolocalização integrados a outras diversas funções e utilizações audiovisuais, emergem práticas artísticas que propõem experiências no espaço físico e virtual, atravessando os fluxos informacionais, tensionados por conflitos como a própria fisicalidade e virtualidade do espaço.

Imersos em um espaço ampliado, em uma realidade composta, múltipla e mista num ambiente não somente da representação, mas da própria vivência, os projetos classificados como mídias locativas, realizados com ferramentas de localização e georreferenciados, propõem experimentações que promovem o deslocamento, a percepção e apropriação do território informacional e que, evidenciam e discutem conjuntamente, questões que acompanham o desenvolvimento tecnológico numa rede de atores (redes/conexões, dispositivos, sujeitos e contexto). De modo constelar, questões sobre as formas de relação, comunicação e interação fazem parte do percurso poético dessa produção emergente.

As motivações para o desenvolvimento dessa pesquisa e da proposta poética partiram do interesse pela mediação cultural e social feita pelas artes e o desejo de criar uma experiência que explicitasse o uso das tecnologias de hoje no cotidiano. Em busca da compreensão do campo, foi criado um percurso observatório das práticas artísticas atuais no contexto da sociedade conectada em rede. Também, buscou-se entender a sequência dos desdobramentos históricos nas artes para compreender o artista como proponente de experiências fora dos espaços expositivos fechados, internos e tradicionais, como museus e galerias de arte.

O aumento do reconhecimento do campo permitiu delinear a produção artística que, de uma intenção primária, gerou um aplicativo para smartphones (telefones inteligentes, em uma tradução livre), com finalidade poética, que aqui será apresentado, nomeado como SPelha.

A obra pretende criar uma relação de espelhamento sobre o uso de smartphones e a cidade de São Paulo para demonstrar comportamentos e dinâmicas sociais com o uso dessa tecnologia no contexto da ubiquidade, da convergência e hibridização de lugares, da liquidez de espaços e sensações.

A obra SPelha, resultado desta pesquisa, é um aplicativo de uso gratuito, para smartphones que funcionam com os sistemas operacionais IOS (iPhones) ou Android, em que

a função central é o apontamento onde existe ou não amor na cidade de São Paulo.

A materialização do projeto artístico-tecnológico apresentado neste trabalho foi desenvolvida por um programador e uma designer gráfica. A participação colaborativa dos usuários também revela-se como fundamento vital para sua aplicabilidade.

Numa cidade de infindáveis contrastes sociais, vivências distintas e mobilidade física muitas vezes limitada, viabilizar o apontamento dos lugares no mapa, complementado por texto e/ou imagens, pretende apreender a representação de diversas realidades. A proposta poética foi lançada com a intenção de perceber, investigar e explicitar, através de uma experiência que conta com a utilização de funções integradas em smartphone, os comportamentos que estão tacitamente presentes nas formas de relacionamento e dinâmicas sociais no nosso tempo.

O usuário poderá digitar um texto com até 500 caracteres, inserir uma foto e, baseado em sua geolocalização naquele momento, associar esse conteúdo a uma das opções - se existe ou não amor em São Paulo. Esse conteúdo irá popular um mapa com as sinalizações que identificam onde existe ou não amor na cidade.

A pesquisa acadêmica inicial contemplava um mapeamento, tanto da produção artística, quanto da medição cultural e social do espaço urbano que utiliza mídias emergentes portáteis como telefones celular, aparelhos de mp3, entre outras. De um acontecimento cultural, no entanto, surgiu a ideia da realização da proposta poética.

A afirmação feita na música "Não existe amor em SP" do cantor e compositor Criolo[1] repercutiu popularmente e gerou opiniões opostas se de fato existia ou não amor na cidade. Diversas reações que se afiliavam à ideia da ausência desse sentimento foram confrontadas pelas que afirmavam a existência de amor na cidade. Motivadas a provar suas opiniões, esperanças ou desesperanças em São Paulo, manifestações de arte urbana e mesmo em redes sociais, como Facebook e Twitter, foram constantes.

Para referência e base comparativa dessa pesquisa, buscou-se observar o acompanhamento do olhar e das provocações de artistas-pesquisadores para os fenômenos sociais, comportamentais, políticos e tecnológicos de seu tempo, com vistas à realização de sua produção. Então, emergiu a pergunta: se for certo que existe uma intrínseca relação entre

[1] O MC, cantor e compositor Criolo (nome artístico de Kleber Cavalcante Gomes), nascido em 1975 na cidade e São Paulo, começou a cantar rap no final dos anos oitenta. Lançou seu segundo disco Nó na Orelha, gratuitamente através da internet em 2011 e mudou seu nome artístico para apenas Criolo. No disco, o cantor diversificou os ritmos de rap com vários outros, como a MPB, funk, soul e blues.

meios técnicos, sociedade e estética, quais os formatos perceptivos engendrados na cultura e como as discussões sobre formas de relacionamentos, novas tecnologias, meios de circulação e espaço estão refletidas na produção artística?

As relações e experimentações entre espacialidade e o surgimento de novas mídias, foram tema de pesquisas artísticas, antropológicas e sociológicas e, certamente, não irão se esgotar. Um dos papéis das artes, no entanto, parece ser o de propor a percepção do espaço, novas relações, atitudes e consumo diante do surgimento de novas mídias. Caminhar, navegar, transitar e deslocar-se por entre as mediações, interfaces, processos e fluxos tende a ser um dos paradigmas enfrentados pelas artes hoje diante também das cartografias urbanas.

O ponto de partida torna-se parte do trabalho ao passo que, com um olhar retrospecto, constata-se que a elaboração do projeto foi sendo composta nos últimos oito anos por diversas referências culturais, pelas tecnologias que foram emergindo e por variados contextos, desde o individual ao socioeconômico, tecnológico e cultural.

Principalmente devido a demandas profissionais, durante o período entre 2006 e 2012, realizei diversas viagens internacionais para algumas cidades dos Estados Unidos, Canadá, França, Espanha, Alemanha e Argentina. Sempre que possível, assim como fazia no Brasil, visitava museus, galerias e centro culturais. Como mantinha um interesse particular na relação dos museus com seus visitantes, das cidades com as pessoas e vice-versa, em espaços expositivos, atentava-me aos recursos utilizados para propiciar a reflexão dos visitantes. Já em ambientes urbanos, observava a utilização dos espaços públicos, os projetos de urbanização também continuamente chamavam minha atenção, ainda mais por ser uma moradora de São Paulo, cidade que excede na oferta de experiências e consumo e impõe grandes entraves de ordem urbanística, econômica e social.

Ao longo dessas experiências, duas delas me chamaram a atenção. A primeira foi em 2009, na cidade de Barcelona, cidade que passou por um extenso processo de reurbanização para hospedar as Olimpíadas no ano de 1994. Os roteiros oferecidos aos turistas incorporavam artes, gastronomia, geografia, cultura e costumes de modo fluido e consciente. Acompanhando um audioguia elaborado por um serviço para turistas, disponível para ser tocado em aparelhos de mp3, percorri os principais pontos da cidade a pé ou utilizando o metrô. A segunda experiência foi em Buenos Aires, em 2010, quando notei placas de metal em monumentos, praças, bairros e prédios indicando um serviço de audioguia que seria enviado por celular a partir da solicitação feita através da emissão de uma mensagem de texto (SMS). As locuções desses roteiros, disponibilizados em áudio, também em formato mp3,

apresentavam pontos turísticos ou históricos da cidade mesclando na narração falas de personagens importantes, alguns que já não estão mais vivos, sobre a história e utilização desses pontos de Buenos Aires ao longo de diferentes períodos históricos, compondo assim uma memória para tais lugares.

Essas experiências foram essenciais para que eu me questionasse se havia um espaço vago para propostas artísticas que não tivessem necessariamente um propósito turístico, publicitário, político ou comercial. Havia uma página, praticamente, em branco para ações de aproximação, vivência e experiências com propósito artístico no Brasil. Assim como as propostas de exploração da cidade realizadas pelos situacionistas e seus antecessores, parecia-me caber às artes lançar-se a esse campo, porém o meio (como suporte e também de propagação) poderia ser decisivo para alcançar o público.

Muitas dessas viagens ocorreram por demandas profissionais de consultoria em estratégias empresariais, promovidas pela empresa para a qual trabalhava, conduzindo os processos de marketing institucional. Ali, em boa parte das pesquisas desenvolvidas pelas áreas de bens de consumo e telecomunicações, buscava-se entender hábitos dos consumidores para gerar novas necessidades, lucro e toda a cadeia envolvida. Dentre as previsões estratificadas a partir dessas pesquisas, os altos percentuais de interesse de compra de um celular ou smartphone indicavam que tais dispositivos móveis, por convergirem diversas mídias e funções, seriam a forma de maior acesso, alcance e meio de comunicação em um futuro próximo. O celular que tirava fotos, tocava música, enviava e recebia mensagens e ligações já se mostrava com "uma nova extensão do homem". Foi então que iniciei uma pesquisa informal em busca de propostas artísticas feitas dentro de espaços tradicionais da arte como museus e galerias, e também no espaço urbano com o uso de dispositivos móveis ou outros meios emergentes de comunicação.

Em 2011, ao cursar a pós-graduação *Lato Sensu* Fundamento da Cultura e das Artes no Instituto de Artes da UNESP, conheci a Professora Dr[a]. Rosangella Leote e acreditei que, por sua linha de pesquisa e produção artística entrelaçar artes, tecnologia e ciências, poderíamos juntas desenvolver um projeto.

Em 2012, passei a me dedicar integralmente às artes. Assumi a Coordenação do Núcleo Educativo do Paço das Artes e a partir do ano seguinte, comecei a desempenhar o mesmo papel no Museu da Imagem e do Som, ambos em São Paulo. Iniciei o programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* com orientação da Professora Doutora Rosangella Leote e também coordenado por ela, integrando, então, o GIIP – Grupo Internacional e

Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia. Essa última vivência foi essencial pela prática da pesquisa e produção artística feita em grupo.

A idealização de projetos sendo concretizada através da negociação, troca de conhecimento técnico e formação de cada um, ritmada por uma dinâmica de constante estímulo entre os participantes presenciais ou conectados online, espalhados em diversas cidades e países, teve enorme valor para o desenvolvimento da proposta poética que será apresentada nesta dissertação, uma vez que idealizar um projeto e de fato realizá-lo são estágios bastante distintos. Na área de arte e tecnologia, os obstáculos podem ser maiores pela interdependência de diversas áreas e expertises demandadas.

Somente graças a diversas colaborações que este trabalho foi escrito e a proposta poética foi desenvolvida. Optou-se por manter o tempo verbal em terceira pessoa do singular afim de manter um padrão alinhado às indicações normativas. No entanto, em determinados momentos será cabível novamente a transição para primeira pessoa pelo tom memorial que é parte do ponto de partida e experiências pessoais que foram essenciais para o desenvolvimento da proposta poética. Descrita no singular, porém realizada no plural, esta pesquisa é resultado da contribuição de professores, colegas e, em todas as etapas, da orientação da Prof[a]. Dr[a]. Rosangella Leote.

Para apresentar os resultados teórico-práticos deste trabalho, distribuímos os capítulos conforme se segue.

No capítulo 1, será apresentada uma visão geral de alguns aspectos sobre as mídias locativas e suas potencialidades enquanto proposta poética. No 2, serão apresentados projetos que serviram de referência para então, no capítulo 3, ser apresentada a proposta poética, o processo de criação e as possibilidades em aberto. Por fim, o trabalho com as considerações finais dessa pesquisa teórico-prática.

1. POSSIBILIDADES COM MÍDIAS LOCATIVAS

Propostas artísticas com mídias locativas vêm surgindo há menos de duas décadas. No entanto, é no contexto atual, do uso crescente dos smartphones[2] (equipamentos que se tornaram uma porta regular, natural da comunicação e interatividade, possibilitando a conectividade, com diversas funções e utilidades), que os projetos se popularizam. Ao mesmo tempo em que as mídias locativas possuem enorme potencial para práticas que prezem por experiências georreferenciadas, elaboração de cartografias e representações, também emergem questões sobre os desdobramentos e finalidades do extrato resultante de tais ações seja proveniente de propostas artísticas ou de interesse comercial, político ou publicitário. É nesse terreno de motivações variadas que será apresentado neste capítulo um breve panorama sobre alguns aspectos, possibilidades e práticas com mídias locativas que serviram de direcionamento para a proposta poética que será apresentada no terceiro capítulo.

1.1. Smartphones*:* convergência de possibilidades

Em um cenário mundial, de acordo com especialistas[3] da área de tecnologia e plataformas móveis, a expectativa para 2015 é de mais de três bilhões de usuários de smartphones, sendo que 85% do acesso à internet será feito por estes equipamentos.

O Brasil, que já está entre os dez países com maior proporção de aparelhos celulares por população, ocupa o quarto lugar entre os países do mundo com maior número de usuários de smartphones. Em pesquisa recente[4], identificou-se que 85% da população brasileira (o equivalente a 143 milhões de pessoas) é usuária de telefone celular. Dentre esses, 52,5 milhões (ou 31% da população brasileira) são usuários de smartphones. O estudo ainda destaca que o smartphone tende a ser a escolha final do consumidor em detrimento ao computador, tornando este equipamento a principal porta de acesso para a internet, tanto pela facilidade de uso, quanto pelo custo e convergência de funções.

Ainda que exista no Brasil desigualdade social e que o acesso à conectividade e a esse tipo de tecnologia e serviços não seja possível para toda a população, não há nenhum indício de que a inserção dos smartphones recue nos próximos anos. Ao contrário, o número

---

[2] De acordo com o Manual de Comunicação da Secom, a palavra smartphone é um estrangeirismo já absorvido pela língua e que, portanto, não precisa estar em itálico. Fonte: http://www12.senado.gov.br/manualdecomunicacao/redacao-e-estilo/estilo/estrangeirismos-grafados-sem-italico

[3] http://ben-evans.com/benedictevans/2013/12/18/what-does-mobile-scale-mean

[4] http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/quase-um-terco-dos-brasileiros-usam-internet-no-celular

crescente de serviços, utilizações e convergência de funções ficam ainda em maior evidência se for observado o constante e inesgotável desenvolvimento de outro subproduto dos smartphones, os aplicativos.

Traduzindo do inglês a palavra "*application*", é possível interpretá-la tanto por aplicativo como por utilização. Essa segunda opção pode ajudar a entender a noção de *software* criado para desempenhar uma tarefa exclusiva, com utilização específica.

Dos aplicativos desenvolvidos para smartphones, sejam eles pagos ou gratuitos, foram observados abaixo seu uso e consumo.

Apenas no último mês de 2013, mundialmente, mais de três bilhões de aplicativos foram baixados da loja da marca Apple, a *Apple Store*. Sobre os hábitos de consumo de aplicativos, a marca divulgou a lista[5] dos mais populares no Brasil no resumo de 2013. Entre os gratuitos estão: 1) YouTube; 2) Facebook; 3) Candy Crush Saga; 4) Instagram; 5) Whatsapp Messenger; 6) Google Maps; 7) Waze; 8) Skype; 9) Facebook Messenger; 10) Meu Malvado Favorito – Minion.

Em linha com estes dados, outra pesquisa[6], realizada pela Secretaria de Comunicação Social do Governo Federal, sobre os hábitos de consumo de mídia pela população brasileira, destaca o uso das redes sociais, em especial o Facebook, sendo este o site mais citado pelos entrevistados. Aproximadamente 68% daqueles que acessam a internet, utilizam o site ou aplicativo da rede social, também mencionado como fonte de informação em 32,1% das citações.

A partir dessa observação de hábitos, é possível dizer que existe entre os brasileiros, em geral, um grande interesse pela dinâmica de compartilhamento, trocas e arquivos de vídeos, fotos ou informações; envio de mensagens instantâneas; por serviços que utilizam a geolocalização e também permitem interação e customização, já que, exceto pelos jogos *Candy Crush Saga* e *Meu Malvado Favorito – Minion*, todos os demais aplicativos possuem essas funções.

Dos aplicativos citados, dois deles têm maior destaque, tanto pela sua grande adesão quanto pelas funcionalidades que apresentam e que foram relevantes para a implementação da obra Spelha, apresentada no Capítulo 3. São eles o Facebook e o Instagram.

---

[5] http://www.tecmundo.com.br/apple/48347-apple-divulga-listas-com-os-apps-mais-baixados-de-2013.htm

[6] http://observatoriodaimprensa.com.br/download/PesquisaBrasileiradeMidia2014.pdf

O Facebook teve sua primeira versão lançada nos Estados Unidos em 2004. Com versão em português desde 2008, o site tornou-se a rede social mais popular do mundo em dez anos, acumulando impressionantes indicadores de comportamento e uso[7]:

- 4,75 bilhões é o volume de conteúdo publicado por dia;
- 400 bilhões de fotos foram compartilhadas desde 2005;
- 4,5 bilhões de curtidas por dia;

A cada 20 minutos:

- 1 milhão de links são enviados;
- 2 milhões de pedidos de amizade são solicitados;
- 3 milhões de mensagens são enviadas.

A rede social Facebook também instituiu rapidamente uma série de novos termos ao vocabulário popular a partir de suas funções: "solicitar amizade" ou "ficar amigo" (formas de conexão e ampliar a rede de contatos, independente do nível de relacionamento ser superficial ou não, todos são amigos); "seguir" (forma de acompanhar uma pessoa ou página), "compartilhar" (possibilidade de espalhar o conteúdo); "comentar" (forma de interatividade e intervenção. Todo conteúdo pode ser contestado, receber críticas, elogios e considerações, dependendo das configurações de privacidade escolhidas pelo usuário). As possibilidades de rejeição estão bastante alinhadas com uma prática simples de exclusão: "bloquear", "denunciar", ou "deixar de seguir". Por fim, a função "curtir" oferece a opção de apreciar o conteúdo publicado. O oposto, o não curtir, não pode ser expresso literalmente, mas fica caracterizado pela falta de atitude, de interação ou através um comentário explícito. No contexto das redes móveis, o Facebook também se tornou um aplicativo, dessa forma, todas as funções e acesso são mais ágeis em smartphones.

Outro aplicativo que rapidamente ganhou popularidade é o Instagram. Com o propósito de compartilhamento de fotografias e vídeos curtos, quando lançado, em outubro de 2010, o Instagram não trazia em essência nenhuma oferta de possibilidades de uso inédita, se observarmos cada função separadamente. Manipulação de imagens, anotações geolocalizadas de fotos e compartilhamento instantâneo já eram recursos disponíveis em outros sites e aplicativos. Porém a convergência dessas funções em um único aplicativo, somada à

[7] http://www.edialog.com.br/midia-social/dados-facebook-em-10-anos/

facilidade de uso e à possibilidade de compartilhamento em outras redes sociais como Facebook, Twitter, Tumblr, Flickr e outros, pode ser uma explicação plausível para o sucesso da ferramenta, na opinião de Hochman e Manovich (2013), que hoje já possui mais de 200 milhões de usuários, com uma média de 60 milhões de fotos publicadas por dia, de acordo com as informações divulgadas no site do aplicativo[8].

O que torna o Instagram um aplicativo dinâmico e inovador, no entanto, é sua estrutura que possibilita a identificação de determinados eventos e localizações organizados temporalmente, podendo ser georreferenciados ou distinguidos pela criação de uma palavra-chave (*hashtag*). Dessa forma, o conteúdo publicado por um indivíduo está sempre sendo relacionado a um conjunto documental referenciado.

Conforme uma avalanche de aplicativos surge para atender a demandas cada vez mais específicas, a tecnologia certamente se insere de forma facilitadora com propostas das mais diversas que vão desde as lúdicas, até as ferramentas práticas, de organização e economia de tempo dos usuários. Dicas colaborativas sobre o trânsito, recomendações de bares e restaurantes, até atalhos para encontros amorosos ou sexuais baseados na afinidade e também na proximidade geográfica surgem conforme a demanda e comportamento dos usuários.

Com o breve apontamento realizado sobre os hábitos dos brasileiros, engendrados às tecnologias móveis, houve a intenção de evidenciar e justificar a disseminação dos smartphones e sua capacidade de alcance, popularidade e pluralidade de possibilidades funcionais.

1.2. Mídias Locativas

André Lemos (2010) descreve as mídias locativas[9] como dispositivos que reagem ao espaço, pessoas e informações, fixas e em movimento e possuem grande potencial para experiências que revelem sim o cotidiano individual, mas também conectem os usuários a formas de experiência mais amplas, mediadas em rede e socialmente.

O termo é amplamente associado a uma variedade de ferramentas localizadas em mídias móveis como smartphones, computadores portáteis, tablets, assistentes digitais pessoais (PDAs), entre outras mídias móveis emergentes, a partir de tecnologias de rede sem

[8] http://instagram.com/press/

[9] A expressão *locative media* foi utilizada pela primeira vez em 2002, como título de workshop ocorrido no RIXC – Center for new media culture12, na cidade de Riga, Letônia. (TUTERS e VARLENIS, 2006). Cunhada pelo artista canadense Karlis Kalnins, o termo deriva do caso locativo que, em linguística, é a função gramatical que uma expressão desempenha ao referir-se à circunstância ou situação de lugar. (FALTAY, 2013, p. 14)

fio (bluetooth, Wi-Fi, 3G, 4G, entre outras) que viabilizam o mapeamento, técnicas de navegação e modos de representação espacial que vão de posicionamento global por satélite (GPS) aos sistemas de informação geográfica (SIG). Ferramentas de posicionamento geográfico como Google Earth[10], Google Maps[11], entre outros, são todos exemplos de softwares e hardwares associados com mídias locativas.

Projetos com mídias locativas podem incluir *mobile art* e jogos, instalações em ambientes georreferenciados, serviços e aplicativos em tempo real para smartphones e outros dispositivos móveis emergentes e projetos de mapeamento que utilizam dados georreferenciados e/ou imagens de satélite.

No início dos anos 2000, um grupo internacional de artistas e ativistas que trabalhavam com GPS e tecnologias móveis em celulares, os praticantes de mídias locativas, rapidamente distinguiram seus trabalhos como sendo ativados pela tecnologia, ao invés de ativadores de tecnologias, que até então eram restritas para atividades militares, industriais, ou objeto de pesquisas acadêmicas. Para Galloway e Ward (2006) ainda que situada em um campo ardiloso, as mídias locativas transitam entre as fronteiras das ciências, artes, academia e ativismo.

É possível identificar uma série de processos, investigações, obras políticas e estéticas que foram denominadas inicialmente de mídias locativas. Griffis (2010) descreve o desejo e habilidade para explanar o espaço e o de conectar suas narrativas a contextos geográficos e específicos como motor para produção com uso de mídias locativas: “Muitos projetos de mídia locativas usam tecnologia geoespacial para vincular história, sons e relacionamentos a lugares em que a intersecção entre espaços virtuais/em rede e espaços geográficos pode ser usada para visualizar realidades invisíveis ou imaginárias”. (GRIFFIS, 2010, p.157)

Em algumas entrevistas realizadas por Anne Galloway e Matt Ward (2006), os autores questionaram proponentes de projetos artísticos com mídias locativas sobre a escolha do uso desses recursos e as respostas foram: “*'we're doing it because we can‘ e 'we're doing it because they're doing it, whether we want them to or not'*. (Em uma tradução livre: “nós estamos fazendo porque podemos e estamos fazendo por que eles (usuários) estão fazendo/usando quer a gente queira ou não”). Em ambos os casos, o desenvolvimento tecnológico e a implementação deles são consideradas absolutamente inevitáveis e, por

[10] earth.google.com.br

[11] maps.google.com.br

extensão, comuns.

Os projetos com mídias locativas podem ser agrupados em um abrangente espectro que, certamente, estão e continuarão em expansão. André Lemos (2010) os dividiu em cinco categorias:

1. Anotações urbanas eletrônicas (*geoannotation*) – escrita eletrônica no espaço, indexando dados a um determinado lugar com conteúdo diversos;
2. Mapeamento – etiquetas geográficas (*geotags*) e produção de diversas cartografias. Mapas ou conjunto de mapas são vinculados à informações como fotos, textos, vídeos e sons;
3. Redes sociais móveis – identificação de pessoas a partir da geolocalização delas, possibilitando encontros ou trocas de informações em mobilidade;
4. Jogos computacionais de rua (*pervasive computacional games*) – jogos de variadas modalidades em que parte da trama transita entre o espaço urbano e o conteúdo conectado;
5. Mobilizações inteligentes (*smart* e *flash mobs*) – mobilizações, reuniões, eventos efêmeros organizados através dos serviços de geolocalização contidos em smartphones que podem ter motivação política ou estética.

Para Galloway e Ward (2006), a prática com mídias locativas está em um emaranhado entre pesquisa, desenvolvimento e disponibilidade de dispositivos, aplicativos e serviços, como também entre as políticas de regulamentação e leis do seu uso tanto para fins públicos quanto privados. Para os autores, todos os projetos com mídias locativas se estabelecem em algum tipo de colaboração financeira, intelectual, política, material etc., entre governo, universidades, indústrias e artistas independentes, designers ou pesquisadores. Dessa forma, os espaços e culturas das mídias locativas representam e perpetuam interesses e valores distintos. A escolha de qual ferramenta utilizar, o que será mapeado e como classificar os dados, também, como colecionar e realizar uma curadoria de objetos culturais, são questões centrais sobre as mídias locativas.

1.3. A cidade representada em mapas

As mídias locativas criaram uma oportunidade para se olhar novamente, porém de uma nova maneira, para arte pública e o modo de pensar interdisciplinar na e sobre a cidade.

Galloway e Ward (2006) destacam sobre a crescente mediação da experiência urbana feita através de lentes e telas, registrando dessa forma os processos invisíveis da cidade. Tecnologias representacionais como mapas, fotografias e rastros de GPS capturam e expõem vivências, memórias e registros dentro da história da cidade. Porém, na representação no

mapa, o olhar de quem está capturando é projetado para a cidade com um sistema totalizante de relações e significados. Esse congelamento de relações, ainda que temporário, pode ser limitado, se considerarmos a vontade de que resulte em mudanças sociais.

No aspecto utilitário das ferramentas de posicionamento geográfico, espessos mapas e guias de ruas impressos em papel-bíblia foram substituídos por serviços gratuitos como o Google Earth e Google Maps, que se tornaram imprescindíveis para o deslocamento cotidiano. Como efeito, foram desenvolvidos diversos sites e aplicativos com variados propósitos: utilidade pública, fins comerciais, publicitários, de segurança e vigilância.

Muitos deles utilizam a roupagem de propostas artísticas, redes sociais ou de utilidade/facilidade pública para ocultar objetivos como a coleta de dados, publicidade e vigilância. Um exemplo que se popularizou e hoje tem uma rede de usuários com mais de 50 milhões no mundo é o aplicativo Foursquare[12]. Combinando a dinâmica de um jogo e de uma rede social, o aplicativo propõe a criação de lugares de forma autônoma pelo usuário. Enquanto negócio, a empresa Foursquare gera receita com publicidade. Ao declarar sua chegada (expressão incorporada como *check-in*, em tradução livre "dar entrada"), o usuário aponta sua presença física no local, viabilizado por sua geolocalização ativada. Quando se trata de estabelecimentos comerciais, também é esperada uma avaliação da qualidade dos serviços prestados. A permuta entre usuários se dá no acesso à avaliação de serviços feita por todos. Em um restaurante, por exemplo, o usuário pode ler as sugestões e comentários de consumidores que já estiveram lá anteriormente. Isso pode lhe salvar tempo, caso não seja uma boa avaliação, como também pode servir como estímulo para conhecer tal lugar. Também saberá quem, dentre sua rede de conexões, está próximo ao local ou já esteve lá antes. Os usuários experimentam a dinâmica de um jogo e competitividade como motor para seguir utilizando o aplicativo. Quanto maior for o número de "*check-ins*", maior a pontuação e, sendo um frequentador constante do mesmo lugar ou estabelecimento, ele se torna o "prefeito", podendo ser deposto por outro usuário frequente.

Independente da finalidade da proposta, o espaço mediado se torna um arquivo, um banco de dados que poderá beneficiar os processos de monitoramento com finalidades comerciais e lucrativas, como é o caso dos cartões de fidelidade, das promoções e das ofertas de cupons de desconto. Para Lemos (2010), a falta de mais proposições e intervenções artísticas pode deixar um campo aberto para intervenções apenas comerciais, que não teriam

[12] https://pt.foursquare.com/about

especificamente o interesse de potencializar a criação de conteúdo e de colaboração, apropriação e ressignificação dos lugares.

Cientes de tais condições, o processo de criação não deve se alienar dos meandros que se interporão no decorrer do processo de criação, podendo ser eles econômicos, políticos e ideológicos. Também é necessário avaliar o arquivo destes dados e conteúdos, tanto no aspecto de propriedade, como também relativamente à exposição, ao armazenamento e à preservação.

Dentre as diversas teorias em torno do lugar, espaço, território já bastante estudadas em pesquisas acadêmicas atuais, no contexto da ubiquidade, destaca-se sua importância enquanto dimensão humana, como parcela controlada do espaço, da valorização de questões identitárias e de memória, das noções de pertencimento e estranhamento que podem ser entendidos, dentre outras formas, como os possíveis lugares hegemônicos gerados pela globalização. Por fim, mapas, planos e cartas não apenas medeiam a apreensão do espaço como operam simbolicamente a maneira como são imaginadas e vivenciadas as espacialidades.

1.4. Geração e visualização de dados

Sobre a geração e visualização dos objetos dinâmicos (textos, desenhos, fotografias) que podem surgir em projetos artísticos foi indispensável a análise de como outras propostas artísticas estão transformando em conteúdo de análise, visualização e observação a forma como estamos vivendo no presente, traços socioculturais, de hábitos e relações atrelados a tecnologias que estão inseridas no cotidiano.

O artista e designer americano Aaron Klobin, por exemplo, utiliza dados gerados pelos hábitos do cotidiano da vida real e em rede para refletir sobre as tendências culturais e sobre as mudanças nas relações entre pessoas e os sistemas e tecnologias que são criados por nós e adaptados para nós.

No projeto "NYTE - *New York Talk Exchange*[13]", realizado entre diversas parcerias institucionais, o artista propôs uma forma de visualização da troca de informações em tempo real pelo volume de ligações à longa distância feitas por uma companhia americana de telecomunicações, a AT&T, e pelo fluxo de informações enviadas por computadores entre a cidade de Nova York e outras cidades do mundo (figura 01). O mapa global é constantemente

[13] http://senseable.mit.edu/nyte/index.html

alterado conforme fluxo e volume gerado por essas trocas. As oscilações de ritmo desses hábitos podem ser atribuídas a algumas variáveis mais óbvias, como o fuso horário, mas também podem ser identificadas a partir da interpretação e leitura sociocultural do bairro onde tais intercâmbios se dão com maior frequência, em uma visão mais próxima e específica do mapa.

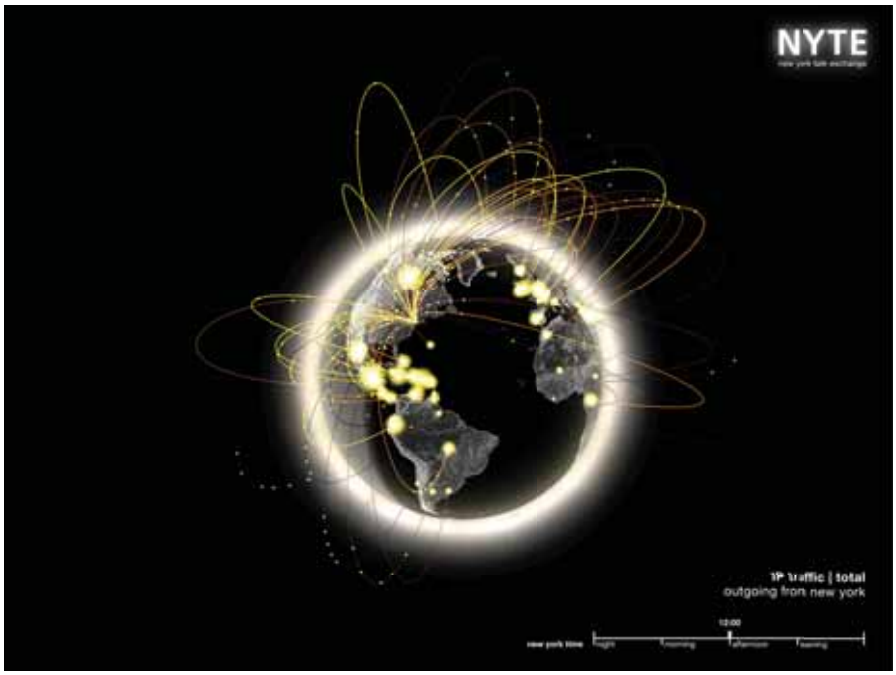

FIGURA 1 - Imagem do projeto NYTE "Globe Encounters". Fluxo de mensagens sendo enviadas por computadores de Nova York para o resto do mundo. Fonte: http://senseable.mit.edu/nyte/visuals.html

Koblin considera as diversas interfaces utilizadas como poderosos dispositivos narrativos. As técnicas de visualização exploradas por ele agregam grandes volumes de dados, no entanto, suprimem detalhes individuais de cada conteúdo. O projeto Phototrails[14] conduzido por Nadav Hochman, Lev Manovich e Jay Chow serviu aqui para observação de como um universo de imagens produzidas em determinado tempo e geolocalização podem ser esteticamente representadas e organizadas no aspecto mais amplo, sem perder também o individual.

Phototrails apresenta técnicas experimentais de visualização para explorar padrões, dinâmicas e estruturas em escala planetária de fotos geradas no Instagram. Eles partiram de uma amostragem de 2.3 milhões de fotos publicadas no aplicativo de 13 cidades ao redor do mundo.

[14] http://phototrails.net

Por ser uma mídia social amplamente utilizada no mundo para compartilhamento de fotos e vídeos, os pesquisadores partiram da reflexão se seria possível encontrar padrões comportamentais e culturais em múltiplas escalas (temporais, espaciais e visuais), o que era possível ou impossível distinguir entre as diferentes cidades e que tipo de conteúdo estaria sendo produzido pelos usuários do Instagram.

Esse sistema agregador serviu aos pesquisadores para desenvolver em Phototrails técnicas de visualização (figura 02), em que fosse viável experimentar as potencialidades para as quais os dados coletados pudessem se tornar modelos de configuração dinâmicos, que servissem como observatório cultural sem que se perdesse o teor individual de cada usuário do Instagram (figuras 03 e 04).

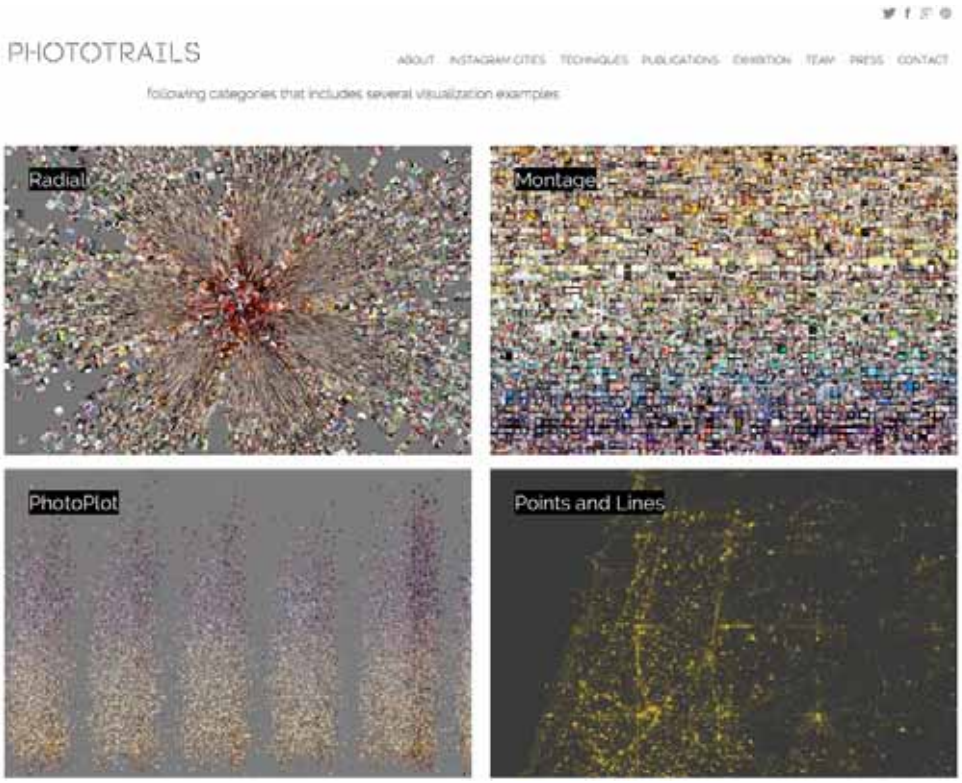

FIGURA 2 - Cópia da tela de visualizações do site do projeto Phototrails. Fonte: http://phototrails.net/visualizations/

FIGURA 3 – Montagem Bangkok do projeto Phototrails feita com uma amostra de 4000 fotos aleatórias do Instagram publicadas entre 23 de fevereiro a 20 de abril de 2012 em Bangkok. **Fonte:** http://phototrails.net/bangkok-montage/

FIGURA 4 - Montagem Bankok do projeto Phototrails vista com maior aproximação.

Se for considerado que todo conteúdo tecnológico gerado em rede no contexto das mídias locativas pode estar atrelado a um determinado lugar e a uma temporalidade, é possível interpretar esse sistema integrado de informações como uma produção, tanto no aspecto produção singular ou massiva, que impacta e compõe constantemente uma enorme base de dados. A quem irá interessar tais análises desses dados é um ponto crucial em seu direcionamento. Neste sentido, propostas artísticas, ao mesmo tempo políticas, culturais e sociais, podem evitar uma apropriação exclusivamente comercial ou de vigilância e gerar reflexões, experiências estéticas e críticas.

1.5. Práticas colaborativas e questões sobre autoria

Não é intenção deste trabalho criar uma linha histórica sobre a construção da noção de autoria, mas sim pontuar como o conceito surgiu nos moldes que temos até hoje e, por ser pertinente ao desenvolvimento da proposta poética, compreender o entrelaçamento dos elementos culturais e contextuais às mudanças tecnológicas e dos meios de comunicação que foram emergindo ao longo do tempo ao comportamento social e os desdobramentos nas produções artísticas, de como esse conceito se comprometeu com as redes eletrônicas.

Sobre práticas colaborativas também pretende-se apontar dois pontos de vista: 1) o da criação - para compreender o processo que se faz necessário através de diversas parcerias e em colaboração de outros profissionais baseado na simbiose entre criador, comunicador, programador, designer e produtor; 2) o da colaboração para existência da obra – feita através da interação e utilização de usuários, que serão chamados também de colaboradores.

As ideias de autoria e propriedade intelectual são resultado do capitalismo e da invenção da imprensa, mais especificamente do livro como produto de livre circulação. Antes disso, culturas marcadas pela oralidade, como a sociedade medieval, não traziam tais conceitos. A definição de autoria, como temos hoje, consolida-se no Romantismo entre os séculos XVIII e XIX. A impressão de livros foi outra novidade que também estabeleceu grandes alterações nas práticas da escrita e da leitura na sociedade, consolidando a noção da autoria como algo individual e da obra como uma estrutura acabada.

> O texto se tornou mais fechado em um duplo sentido: por um lado, passa a ter um autor individual identificado; por outro, não está aberto para acréscimos ou comentários. Ao mesmo tempo, a prática da leitura também se individualizou: as leituras públicas da era medieval foram pouco a pouco sendo substituídas pela leitura silenciosa e solitária. Desse modo, a separação entre autor e leitor se tornou mais nítida na medida em que o texto se fechou a interferências. (MARTINS, 2009, p.7)

De acordo com Martins (2009) o conceito de autor, como dono de sua criação, sofre alterações ao longo do discurso do conhecimento moderno ainda no final do século XIX, principalmente, com as contribuições dos pensamentos darwinistas, que dão dimensão biológica aos humanos, de Marx, que discute a condição socioeconômica num aspecto coletivo, e não mais individual, e também das pesquisas freudianas, que trazem à cena o inconsciente como o lugar primeiro da estruturação das subjetividades.

Nos últimos cem anos, o conceito de obra de arte passou por diversas crises e questionamentos. Segundo Grau (2007), partindo da vanguarda que lançou mão de conceitos de originalidade, identidade, autoria e procurou diminuir a dicotomia entre arte e vida através

de experiências de meios estéticos as propostas de ação, as derivas situacionistas, a performance e os happenings[15], a partir do anos 1950 marcaram uma sequência de movimentações que descentralizaram a figura do artista-autor.

Conforme evidenciado em "Obra Aberta" de Humberto Eco (2010), a organização do conjunto de informações é confiada à iniciativa do intérprete. Nesse sentido, uma imagem trata-se de uma soma das interpretações possíveis que ela permite. Uma disposição de possibilidades, inseparavelmente ligada ao intérprete.

No contexto da produção artística feita em rede, o conceito de autoria é reconfigurado, não só do ponto de vista da descentralização da figura do autor, do ponto de vista jurídico, mas também da apropriação de recursos disponíveis para proposição artística. Lemos (2005) nomeia como *ciber-cultura-remix* a consolidação dos critérios de criação que se apropriam, desviam e permitem a utilização livre (*open source*) de recursos tecnológicos para produção, reapropriação e recombinações.

> A nova dinâmica técnico-social da cibercultura instaura assim, não uma novidade, mas uma radicalidade: uma estrutura midiática ímpar na história da humanidade onde, pela primeira vez, qualquer individuo pode, a priori, emitir e receber informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, para qualquer lugar do planeta e alterar, adicionar e colaborar com pedaços de informação criados por outros. (LEMOS, 2005, p.2)

Para o autor, a criação artística em rede coloca em sinergia processos interativos, abertos, coletivos e globais, problematizando as noções de espaço e de tempo, o lugar do espectador e do autor, os limites do corpo e do humano, as noções de real e de virtual.

No contexto das mídias locativas e da conexão móvel, as propostas artísticas são realizadas em rede e dependem da participação externa para que, coletivamente, sejam dinamizadas e se tornem uma obra em constante desenvolvimento. "A partir de experiências individuais que irão formar um repertório diverso, rico e coberto por incertezas e desordem, as propostas são marcadas por fluxos de informação e a obra, inacabada por natureza, estará em contínua modificação" (SALLES, 2008, p. 154).

Partindo do ponto de vista artístico, propostas colaborativas nas redes da internet, propiciam uma alternância de papéis entre autor e colaborador, proponente e usuário. "Esta

[15] Eventos não lineares que deslocavam a posição central do autor, submetendo para a imaginação dos espectadores participantes. Definida como um "trabalho em progresso" (*work in progress*), por Allan Kaprow, o *happening*, proposta que irá passar por constantes mudanças, uma narrativa criada pela participação do público numa dissolução do espaço físico e dos limites temporais da obra.

alternância faz com que os projetos possuam autorias múltiplas e sigam condutas inesperadas e sem destinos predeterminados". (CUNHA e HILDEBRAND, 2013, p. 2)

As questões de autoria e propriedade também são fundamentais para a definição de projetos com mídias locativas. Por ser uma prática colaborativa, deve ser definida pelo propositor ou pelo usuário/colaborador? Essa é uma das questões levantadas por Galloway e Ward (2006) sobre autoria.

> The matters of authorship and ownership are also critical to the definition of locative media: Is it defined by itself or its Other(s)? What are its antecedents and living relatives? Authorship and ownership are central to the classification of new media artefacts or data: What makes a bottom-up classification scheme more authentic or valid than one constructed top-down?[16] (GALLOWAY e WARD, 2006, p. 5)

O intercâmbio de papéis e a explicitação de experiências individuais agregam à obra constantes alterações, contribuições e camadas de interpretações.

No desenvolvimento do capítulo seguinte, pretende-se discorrer sobre práticas artísticas contemporâneas que dialogam com as questões de memória, trânsito, instantes, paisagem, vivência e suas possíveis representações em contextos históricos e tecnológicos diferentes.

[16] Tradução livre ("A questão da autoria e propriedade também são críticas para definição de mídias locativas. Ela é definida por si própria ou pelo outro(s)? Quais são seus antecedentes ou suas referencias em curso? Autoria e propriedade são centrais para a classificação dos artefatos de novas mídias ou de dados: O que faz um esquema de classificação de baixo para cima mais autêntico ou válido do que um construído de cima para baixo?) GALLOWAY e WARD, 2006.

2. PROJETOS E REFERÊNCIAS

O escopo de projetos que serviram como referências para esta pesquisa não se concentram, de modo algum, em propostas apenas com mídias locativas, mas foram escolhidos por nos trazerem em diferentes momentos da história da arte, em rede ou não, a explicitação do espaço, do território, lugares e relações.

Ao longo deste capítulo, os projetos que serão mencionados deram impulso para o desenvolvimento da proposta poética. Uma vez que esta pesquisa trata da forma imbricada do comportamento humano com o uso da tecnologia e do espaço urbano, o escopo dos projetos analisados estão limitados por alguns aspectos de propostas artísticas que propuseram reflexões sobre os seguintes aspectos: as relações privadas e públicas compartilhadas (ou espelhadas), a liquidez dos lugares, o lugar, a memória e o afeto podem surgir em propostas no espaço público ou cartografias. Será aberta uma janela, um paralelo histórico, para que se possa refletir sobre como propostas no passado já antecipavam questões trazidas na produção atual, em rede.

Em uma constante investigação que passa pela pesquisa sobre materialidade, relações entre o lugar da arte e o lugar que ela ocupa, a urbanização, as descobertas científicas, entre outros, a produção artística nos permite um observatório de práticas reveladoras de contextos sócio-políticos, culturais e relacionais feitas através de deslocamentos, seja por crítica ao sistema das artes, motivações políticas, pela subversão aos espaços e formatos dos espaços expositivos tradicionais associada sempre à utilização de meios de comunicação, tecnologias e suportes.

As relações e experimentações entre espacialidade e o surgimento de novas mídias foram temas de pesquisas artísticas, antropológicas e sociológicas e, certamente, não irão se esgotar. O papel das artes, no entanto, parece ser o de criar um jogo de espelhos para dar conta de propor reflexões sobre a percepção do espaço, novas relações, atitudes e consumo diante do surgimento de novas mídias.

É nesse amplo campo de experimentações, em que artistas contemporâneos lançam suas produções artísticas no contexto da cultura da ubiquidade, simultaneidade, imersão e interatividade, que serão destacadas aqui práticas, provocações e situações promovidas pelas artes a fim de criar situações, espaços e relações que revelassem questões específicas como as relações privadas e públicas, o instante, o lugar, a memória e os rastros deixados na cidade.

Foi pertinente ao desenvolvimento da pesquisa de campo tentar reconhecer as semelhanças com práticas culturais de outras épocas e identificar aquilo que é de fato específico desse meio e contexto. Um rico histórico de expressões artísticas (como as excursões urbanas do movimento Dadá, as deambulações dos situacionistas, as obras da *land art*, o *site-specific*, até as intervenções urbanas e todos seus desdobramentos) nos ampara nas pesquisas sobre a produção atual feita com mídias locativas por confluírem e combinarem questões artísticas, estéticas e conceituais aos ziguezagues do cotidiano e por já se aprofundarem a outras instâncias como a relação com o corpo, com a cidade e as formas de se proporem tais conexões artisticamente.

Se apropriar e dar uso às mídias locativas apenas como um "coletor de artefatos culturais", como chamou Anne Galloway e Matthew Ward (2006), seria reduzi-las a uma nova forma de representação tecnológica, deixando de lado as qualidades afetivas da tecnologia em si.

Aos poucos, espaços institucionais da arte como museus, centros culturais e galerias vão reservando um lugar para projetos artísticos com mídias locativas. Em 2013, por exemplo, o Museu de Arte de São Paulo expos durante a "1ª edição da FotoBienalMASP"[17], o projeto *Motoboys*[18] (2007), que será apresentado em detalhes mais adiante. O Museu da Imagem e do Som também abre convocatórias para residências artísticas[19] que estimulam a produção híbrida entre arte, ciências e tecnologia. Um dos resultados foi a obra "Canto das Sereias", do artista Claudio Bueno, que também será detalhado a seguir neste capítulo.

Ergue-se, porém, aqui a problematização sobre a abertura de tais projetos enquanto artísticos, talvez não necessariamente pelo carimbo de uma instituição do sistema formal e tradicional das artes, mas muito pela força de propagação e filiações com o público. Vale ressaltar que os festivais que têm estimulado a produção no Brasil são patrocinados por empresas de telefonia celular ou provedores de internet, como é o caso do arte.mov[20], patrocinado pela empresa Vivo, Oi Futuro[21] e outros que já deixaram de existir como é o caso do Mobilefest, Motomix e Nokia Trends. Outros apoiadores que abrem espaço para

[17] http://www.masp.art.br/masp2010/exposicoes_integra.php?id=147

[18] http://megafone.net/saopaulo/about

[19] http://www.labmis.org.br

[20] http://www.artemov.net

[21] http://www.oifuturo.org.br

propagação dessa produção são a Mostra 3M de Arte Digital[22], Emoção Art.ficial[23], realizado pelo Itaú Cultural. A sustentabilidade de tais apoios ou patrocínios sempre dependerá da situação financeira de seus patrocinadores e das avaliações do retorno sobre o investimento para a imagem da empresa.

Levando em consideração que a colaboração dos usuários é vital para a existência das obras, criar afiliações com o público é fundamental parte do projeto.

Questões sobre a colaboração e alcance se engendram em algumas dúvidas sobre a autoria em rede e práticas colaborativas que serão levantadas a seguir.

2.1. Projetos no contexto das redes midiáticas e mídias locativas

2.1.1. PostSecret: segredos compartilhados

A escolha do projeto *PostSecret* vale-se aqui para uma breve discussão de uma proposta artística que envolve aspectos como a simplicidade técnica da concepção e execução, a intimidade compartilhada, questões de autoria e a criação de uma comunidade em rede.

O projeto se iniciou a partir de 2004 durante uma feira de artistas amadores, *Artomatic*[24], na cidade de Washington, Estados Unidos, quando o sociólogo Frank Warren, ao se inscrever junto com outros artistas de diversas áreas como fotografia, música, poesia, dança etc., propôs a participação de anônimos no que se tornaria em um grande projeto de *mail art*.

Warren imprimiu centenas de cartões postais em branco, com o endereço de sua casa já preenchido no verso para serem postados de volta. No verso, uma sequência de passos explicava a simples proposta (figura 05). O idealizador convidava os participantes para um projeto artístico esclarecendo que a proposta era anônima e solicitava o envio de um segredo, desde que fosse verdadeiro e nunca tivesse sido compartilhado com ninguém antes. Também solicitava que o postal fosse encarado como uma tela em branco, sugerindo que além do segredo, houvesse uma proposta plástica no campo sem conteúdo.

Após ter distribuído os postais pelas ruas e também propagando a ideia, finalmente o primeiro que chegou trazia a seguinte mensagem: "Sou um homem branco e gosto de

[22] http://www.mostra3mdeartedigital.com.br

[23] http://www.emocaoartficial.org.br

[24] http://www.artomatic.org

mulheres negras". Durante a exposição dos trabalhos, algum visitante escreveu por cima "*it's ok*" (“Está tudo bem”). Essa foi a primeira intervenção e a sensação de que o projeto daria certo.

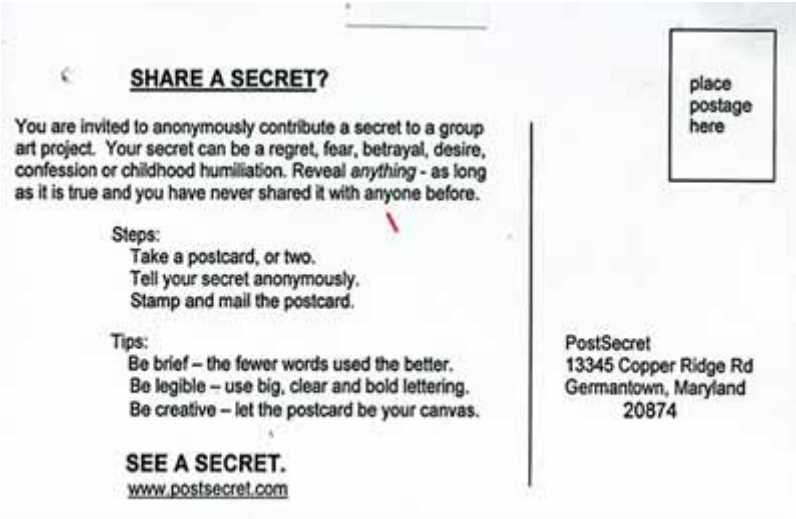

FIGURA 5 - Cópia do postal do projeto PostSecret com as instruções no verso. Fonte: http://techcitement.com/software/some-secrets-shouldnt-be-shared-postsecret-iphone-app-pulled-from-app-store/#.U-Q4yVz6_KM

Mesmo após o período da exposição, Warren continuou recebendo segredos e decidiu compartilhar o projeto ao criar um blog. Na prática, o conteúdo dos segredos são de toda ordem. Sobre a forma, normalmente é feito com o uso de colagens de diferentes papéis ou fotografias, o texto que traz o segredo costuma ser escrito à mão ou numa composição de recortes e bricolagem. O envio é feito através do serviço de correio e, por fim, o conteúdo é digitalizado e uma seleção é publicada semanalmente no site.

O projeto, que já recebeu diversos prêmios, como exemplo, inúmeras categorias do Weblog Awards, segue até hoje. Frank Warren, até a presente data, já publicou cinco livros organizando os postais por temas e dá palestras sobre sua experiência com o projeto.

O idealizador recebe mais de mil cartões por semana e o site[25] já tem mais de meio milhão de visitas até hoje. (Figuras 6, 7 e 8)

[25] www.postsecret.com

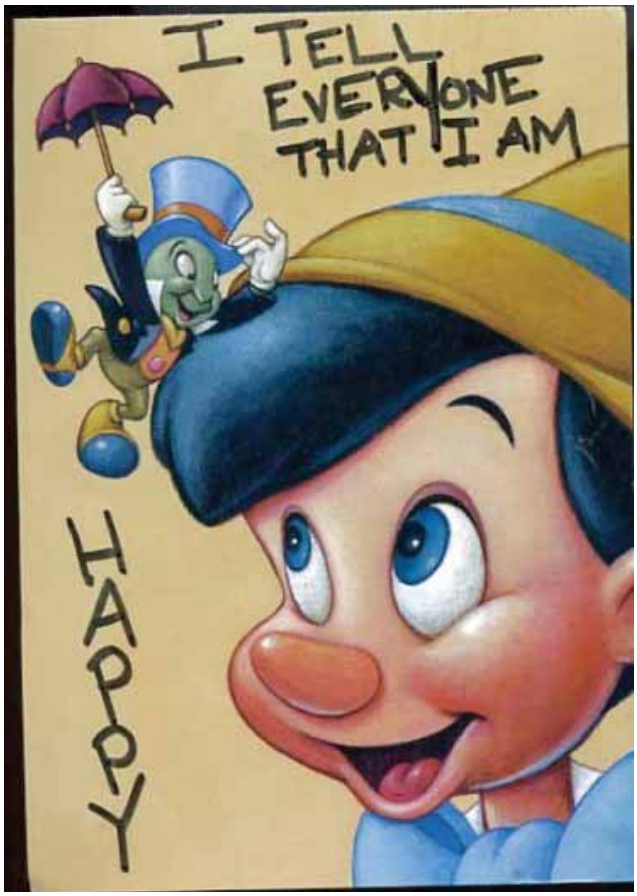

FIGURA 6 - Exemplo de postal enviado para o projeto PostSecret. Fonte: www.postsecret.com

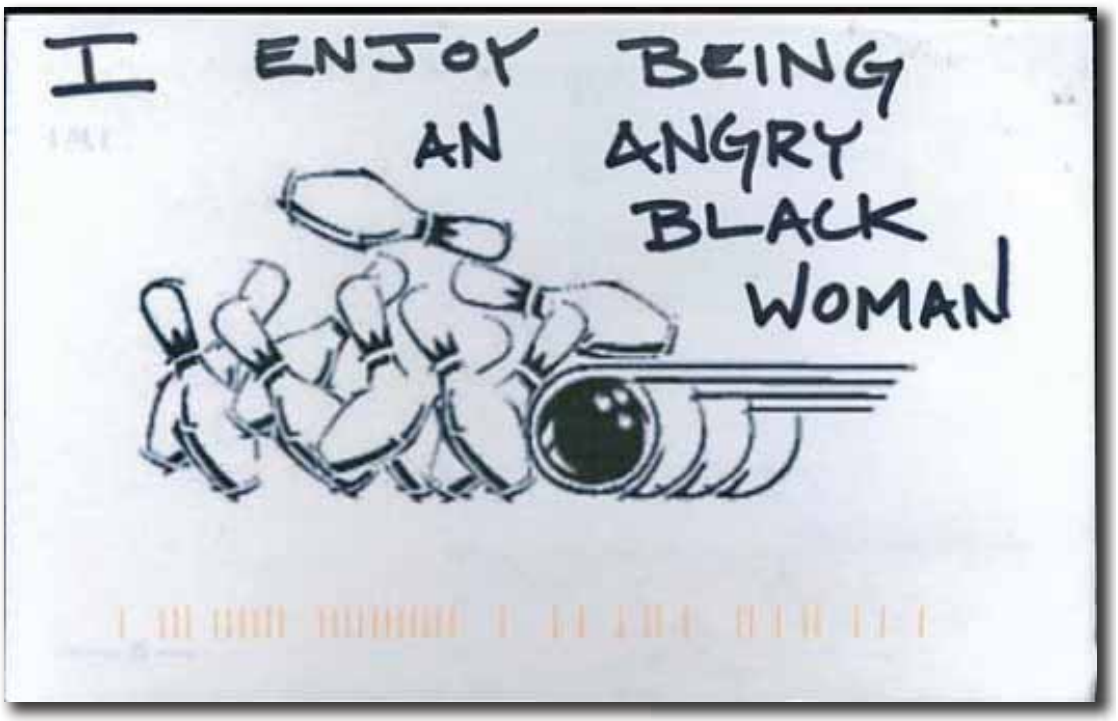

FIGURA 7 - Exemplo de postal enviado para o projeto PostSecret. Fonte: www.postsecret.com

FIGURA 8 - Exemplo de postal enviado para o projeto PostSecret. Fonte: www.postsecret.com

Para Lévy (1999), uma comunidade virtual pode organizar-se por afinidades e por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos. Unidos pelos mesmos interesses, os membros já não estão reunidos por limitações geográficas. Apesar de "não-presente", essa comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. "Ela vive sem lugar de referência estável: em toda parte onde se encontram seus membros móveis... ou em parte alguma". (Lévy, 1999, p.49)

O alcance do projeto PostSecret em mídias sociais como Facebook, estando hoje com mais de um milhão e quatrocentos mil fãs, Twitter, com mais de quinhentos mil seguidores, além do número já mencionado de visitantes na página, valem a reflexão sobre a prática participativa da comunidade virtual.

Descrita por Lévy (1999) como uma manifestação pública a emoções, quando independentes de um momento e de um lugar particular, ou como no caso das artes vivas, estando em uma dimensão coletiva, a arte torna compartilhado um modo de sentir - qualidade de experiência coletiva. E talvez esteja aí o segredo do sucesso do projeto *PostSecret*.

Em setembro de 2011, foi lançado um aplicativo disponível para smartphones com a proposta de otimizar algumas funções com o mesmo propósito do compartilhamento de um segredo íntimo. Dentre as funções do aplicativo, os usuários poderiam tirar fotos com seus celulares, digitar um texto com até 140 carácteres e publicar seu segredo anonimamente na

comunidade criada ali. Os usuários poderiam acessar as mensagens postadas por qualquer usuário, deixar comentários ou "curtir" o segredo. Esse grande salto de *mail art* digitalizada e publicada em um site para um aplicativo ainda oferecia a função de marcar a geolocalização em um mapa. O usuário poderia usar sua própria geolocalização ou marcar no mapa o lugar específico para georreferenciar o segredo.

Em uma matéria sobre o lançamento do aplicativo[26], a jornalista da revista Wired avalia que a proposta poderia ser um alívio ou um barril de pólvora.

> *(...)creating an app that collects our most intimate secrets and keeps us anonymous — while simultaneously making us feel closer — could prove to be a welcome relief. Or it could become a secret-spilling powder keg. (ANGELA WATERCUTTER, Wired, 01/set/2011)*[27]

Em dezembro de 2011, dois meses após seu lançamento, o aplicativo já acumulava mais de dois milhões de segredos enviados, dentre eles alguns com conteúdo considerado como inapropriado, abusivo ou contendo ameaças. Como os usuários poderiam sinalizar ou denunciar quando o conteúdo fosse inapropriado, Warren, ainda que com a ajuda de moderadores voluntários, não conseguiu manter o controle. Em janeiro de 2012, oficialmente, o aplicativo foi encerrado com a justificativa de não conseguir resolver o problema do conteúdo abusivo que estava sendo enviado pelo aplicativo. O projeto voltou a operar apenas como o blog na mesma dinâmica de publicar uma seleção de postais semanalmente.

2.1.2. #smilesfilm: um instante pessoal

Lançado em junho de 2012, o aplicativo gratuito para iPhones foi idealizado pela artista, cantora e ativista Yoko Ono. A proposta surgiu como variação de uma obra que já havia sido exposta em alguns países, como Japão, Inglaterra e Alemanha em que os visitantes eram convidados a tirar fotos sorrindo em uma cabine de fotos. Com a criação do aplicativo a

[26] Vídeo de divulgação do lançamento do aplicativo Post Secret: https://www.youtube.com/watch?v=jJF4-x4Xz3U

[27] Tradução livre: "criar um aplicativo que coleta nossos mais íntimos segredos nos mantendo anônimos, ao mesmo tempo que faz nos sentir próximos, poderia se provar com um alívio bem-vindo. Ou poderia se tornar um barril de pólvora vazando secretos". Fonte: http://www.wired.com/2011/09/postsecret-app/

participação dos colaboradores já não ficou mais limitada aos espaços expositivos, nem à presença física.

A artista apresenta *#smilesfilm* com uma mensagem central bastante positiva. Yoko Ono justifica a existência do aplicativo como um estímulo para que as pessoas sorrissem. Não apenas como uma ação de compartilhamento de uma imagem para os outros, mas para que sorrissem para si mesmas, para o próprio bem e para a própria saúde.

As funções do aplicativo estão norteadas pelas opções "*dream*" (sonhe), "*watch*" (assista) e "*smile*" (sorria), conforme a figura 09.

FIGURA 9 - Cópia da tela de funções do projeto #smilesfilm.

Na opção "sonhar", aparece randomicamente uma proposta de performance da artista. Na sequência, um mapa contém em destaque os lugares de onde os colaboradores participaram do projeto. O mapa não é interativo. O usuário, mesmo aumentando a proximidade de visualização (*zoom*) do ponto no mapa não consegue acessar o conteúdo. Nesta página, um contador mostra e atualiza a quantidade de participações do projeto (figura 10).

FIGURA 10 - Cópia da tela com o mapa e contador de participação do projeto #smilesfilm

Na opção "*watch*" é possível assistir uma sequência de fotos, também aleatória, dos sorrisos enviados pelos colaboradores. As fotos são de diferentes perfis de público e algumas são de lugares ou de animais de estimação.

Por fim ao clicar em "Smile", o aplicativo abre uma câmera no próprio celular. O participante tira a foto e para enviá-la ao projeto, é necessário que tenha uma conta no Instagram (figura 11).

O projeto utiliza a *hashtag* para conectar as fotos no Instagram, centralizando todo conteúdo publicado que tenha sido associado à palavra-chave *#smilesfilm*.

FIGURA 11 - Cópia da tela do aplicativo #smilesfilm. Função de compartilhar a foto no Instagram.

Através do compartilhamento de um segredo ou de um estado de espírito, os projetos PostSecret e *#smilesfilm* lidam, em determinado aspecto, com o hábito de compartilhamento da intimidade na rede e com o uso dos recursos para isso.

Numa via de mão dupla, a tecnologia moldou-se à demanda de utilização e mercadológica, assim como a forma que foi utilizada gerou adaptações tecnológicas. Esta cadeia constante de desenvolvimentos e aprimoramentos tecnológicos marca o ritmo intenso de avanços e atualizações. Ao observar a cronologia das mídias com pontos de vista de como as artes e telecomunicações foram se aproximando propostos por Bambozzi, Bastos e Minelli (2010), é possível notar que a partir dos anos 1980, o processo de individualização das mídias provocou mudanças comportamentais na sociedade. O surgimento de aparatos de captura, recepção e transmissão audiovisual como o videocassete e câmeras filmadoras portáteis por preços acessíveis, por exemplo, marcaram o início de produções individuais e passaram a fazer parte do cotidiano privativo. A produção e transmissão da vida privada, refletiu gradualmente na adaptação de diversos aparatos para o uso pessoal até o estágio que temos hoje dos smartphones que convergem diversas funções (telefonia, conectividade, televisão, sistemas locativos e um infinito universo de aplicativos para finalidades variadas).

André Lemos (2002) atribui o fenômeno social da abertura da vida privada na internet a partir do surgimento e utilização das *webcams*, *weblogs* e outros tipos de ciberdiários como fotologs e videologs. Essa prática plural de discursos e imagens sobre a vida privada constituiu um hábito de escrita social e reflete a tendência e o desejo de expressão pessoal, de interatividade e até notoriedade. Mesmo que essa produção individual não tenha pretensão artística, cinematográfica ou literária, o fenômeno transparece a sociabilidade contemporânea e as formas mediáticas da cultura.

> A vida comum transforma-se em algo espetacular, compartilhada por milhões de olhos potenciais. E não se trata de nenhum evento emocionante. Não há histórias, aventuras, enredos complexos ou desfechos maravilhosos. Na realidade, nada acontece, a não ser a vida banal, elevada ao estado de arte pura. A vida privada, revelada pelas webcams e diários pessoais, é transformada em um espetáculo para olhos curiosos, e este espetáculo é a vida vivida na sua banalidade radical". (LEMOS, 2002, p.12)

Gilbertto Prado (1997) descreve os projetos de ação artística em rede como uma ação conjunta em que "cada um experimenta o outro no local mesmo da comunicação/separação". No ciberespaço, a sensação é de reencontro com o mundo inteiro, de forma completa. "É a presença dos outros, vendo o que vemos, escutando o que escutamos, que nos assegura da realidade do mundo e de nós mesmos" (PRADO in DOMINGUES (Org.), 1997, p. 296). O segredo do outro também pode ser o seu. O outro é também um espelho. Além de ser *"um olhar crítico, um obstáculo a ser superado e/ou a partilhar, ou seja, um regulador dos intercâmbios"*.

Associada à facilidade da conexão móvel de hoje, a prática do compartilhamento da vida privada tornou-se algo popular e comum, notável na intensidade e volume diário de compartilhamento de fotos pessoais das redes sociais como Facebook e Instagram e vídeos caseiros no YouTube, cuja própria propaganda em inglês convida o usuário a se difundir ("*Broadcast yourself")*. A chance da construção de uma realidade e de uma identidade se torna um ciclo alimentado pelo interesse e curiosidade pela vida alheia, mas em que também surge uma relação de apreensão da vida cotidiana.

2.1.3. Wikinarua: uma cartografia colaborativa

Wikinarua.com[28], software criado na Universidade de Brasília, com coordenação geral da Prof[a]. Dr[a]. Suzete Venturelli, é uma rede social composta por diversos serviços, entre eles, a construção colaborativa de uma cartografia, onde podem ser compartilhadas imagens, vídeos e outras informações inseridas por seus membros, desde que estejam localizados em qualquer parte do Brasil, incluindo áreas remotas.

Os colaboradores podem escolher entre sete temáticas diferentes para interagir com o mapa nomeadas como: artenarua, comunidade, conflito, cultura material, culturanarua, histórias e patrimônio histórico. Nesse sentido, o mapa é composto por histórias pessoais, aborda questões sobre diversidade sociocultural, como também problemas sociais e ambientais.

O software foi desenvolvido para ser acessado em rede a partir da utilização de dispositivos móveis que também contenham serviços de geolocalização.

Além de propor a elaboração de uma cartografia colaborativa, o Wikinarua também concentra outros serviços: ciberadio e ciberstreamtv (software para dispositivo móvel, denominado de realidade urbana aumentada - RUA); Enciclopedia (wiki) e um gamearte para dispositivo móvel denominado Cyber Ton Ton, em realidade aumentada.

Por ser um projeto com mais de cinco anos em andamento, o Wikinarua serviu como interessante modelo de proposta de rede social independente e, por convergir diversas possibilidades que permitem a criação de narrativas com aspectos individuais, sociais e culturais.

2.1.4. Where in the world is loira do banheiro: um mapa com histórias

Where in the World is Loira do Banheiro[29] é um mapa interativo criado em 2007 pelo artista José Carlos Silvestre. No site desenvolvido para o projeto (pela data de sua criação, a conexão móvel ainda não estava disseminada como hoje), a proposta era de concentrar histórias, contos, lendas urbanas e folclores sobre lugares mal-assombrados na cidade de São Paulo em um mapa desenvolvido em uma Interface de Programação de Aplicativos (API) do Google Maps (figura 12).

Where in The World is Loira do Banheiro? foi lançado anteriormente à disseminação das mídias locativas e das conexões móveis e por isso foi uma inovadora proposta ao criar

[28] http://wikinarua.com/index.php

[29] http://bogotissimo.com/mapas/loira.php

uma cartografia composta por narrativas georreferenciadas, hospedado de forma simples e acessível em rede.

O projeto foi divulgado em sites, blogs, jornais como Folha de São Paulo[30], blogs na área de artes e tecnologia e em revistas especializadas como a Select[31].

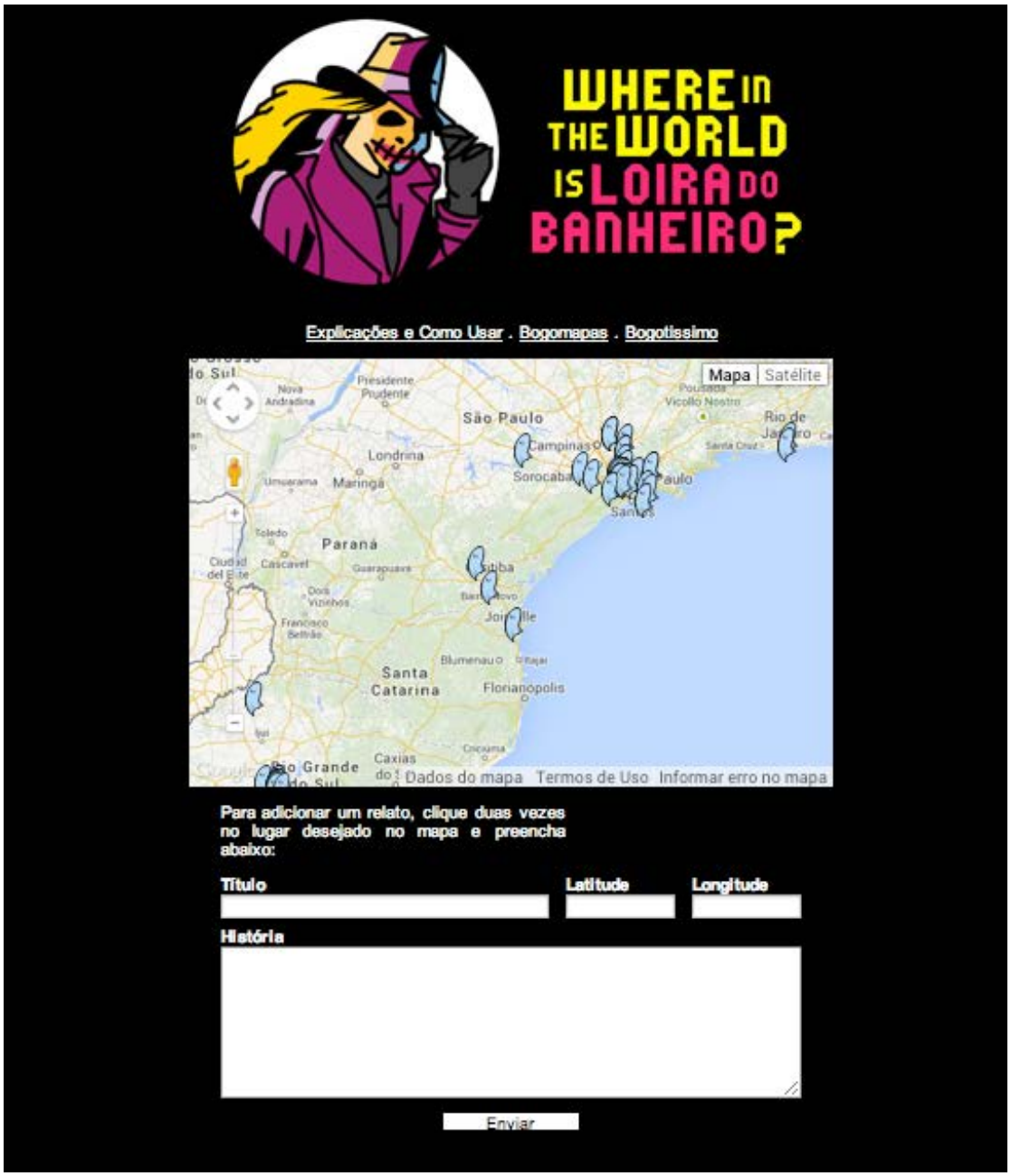

FIGURA 12 - Interface do site Where in The World is Loira do Banheiro. Fonte: http://bogotissimo.com/mapas/loira.php

[30] http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0807200812.htm

[31] http://www.select.art.br/article/reportagens_e_artigos/google-art?page=unic

2.1.5. Motoboys: a liquidez dos lugares e registros

Com curadoria de Eliezer Muniz e coordenação de Ronaldo Simão da Costa, o projeto Motoboys[32] foi iniciado em São Paulo em 2007. A proposta contava com a participação de doze motoboys que, como parte de suas rotinas de trabalho percorreram espaços públicos e privados da cidade, porém, munidos de celulares deveriam transformar essas experiências em narrativas sobre a própria cidade. As fotografias, fotos e textos eram publicados no momento e tais impressões e sensações nutriram um mapa. Eles utilizaram a potência locativa para dar sentido a seus percursos e registrar crônicas visuais do cotidiano (figura 13).

FIGURA 13 – Cópia da homepage do projeto Motoboys. Fonte: http://megafone.net/saopaulo/about

Os motoboys participantes também utilizaram a ideia das palavras-chave para esquematizar os temas centrais pertinentes a essas narrativas e ao cotidiano (figura14). No mapa, cada uma dessas palavras-chave foram distinguidas por alfinetes com cores diferentes. Entre outros exemplos estão: acidentes, chuvas, manifestações, trânsito e lazer.

[32] http://megafone.net/saopaulo/about

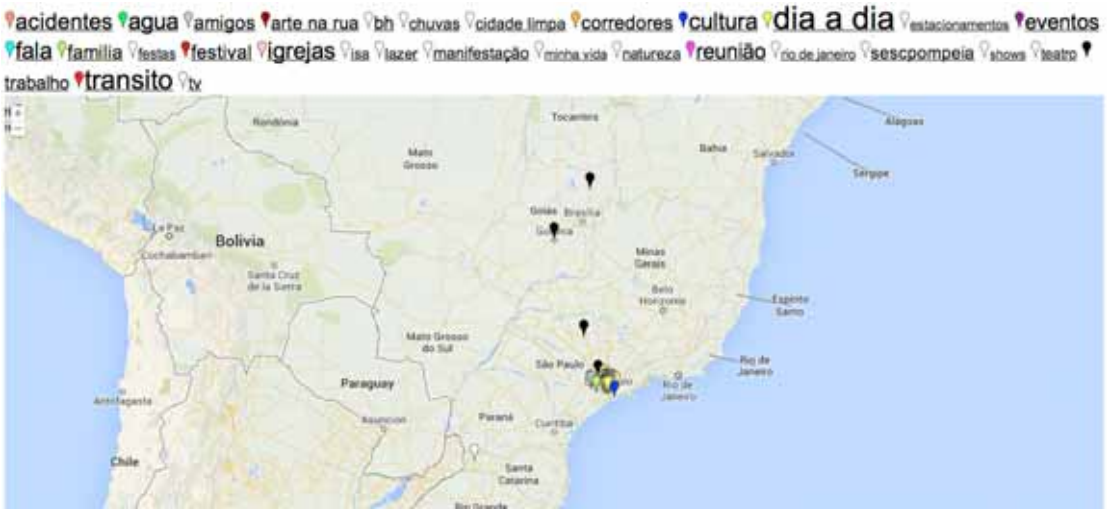

FIGURA 14 – Índice de palavras-chave criadas pelos participantes do projeto Motoboys. Fonte: http://megafone.net/saopaulo/map/index

Quando o projeto foi exposto na "1ª edição da FotoBienalMASP" no Museu de Arte de São Paulo entre os meses de agosto e novembro de 2013, o conteúdo produzido pelos motoboys foi exibido em uma televisão, alternando a exibição entre fotos e vídeos.

As diversas realidades percorridas e atravessadas ao longo dos percursos diários pela cidade de São Paulo a partir do olhar da não-permanência dos motoboys sempre marcada pela pressão do tempo e adversidades nos trajetos, explicita também uma relação de transitoriedade em que a rua é percurso, lugar de passagem, meio para se chegar ao destino. A ação de registrar e narrar os lugares e eventos solicitada no projeto estimulou a percepção, função, ativação e relação dos motoboys com as ruas e lugares da cidade.

Outro aspecto que nos interessou nos projetos "Wikinarua", "Motoboys" e *"Where in the World is Loira do Banheiro?"* foi a forma como foram exploradas as possibilidades de construção de uma ideia, memória ou sensação a partir da representação imagética ou textual no contexto das mídias locativas e convergências de funções audiovisuais nos smartphones.

> Sem serem previamente direcionados para relações pré-programadas de conteúdos, e sem sofrer restrições dos códigos fechados os participantes das propostas locativas podem explorar infinitas relações entre imagens, textos e arquivos audiovisuais que permitem enriquecer o trabalho de arte. Ao acessar uma imagem e relacioná-la, por exemplo, com um texto, que aparentemente não possuem nenhuma relação um com o outro, permite ao participante explorar novas narrativas que irão expandir seus pontos de vista e criar nova consciência crítica e criativa. (CUNHA e HILDEBRAND. 2013, p. 9)

Anne Cauquelin (2007) utiliza a gênese da noção de paisagem[33] para apontar as diversas dobras da memória que tacitamente estão envolvidas e estratificadas no entendimento de um conceito. A autora define como um inexplícito processo no qual estão contidos o acúmulo de imagens, a composição da retórica em uso, a existência referencial histórica, a disposição gramatical que é interpretada variavelmente de acordo com a língua, costumes e cultura e também onde estão impostos moldes econômicos impostos que norteiam não só as *"coisas da vida",* referindo-se a objetos e relacionamentos, mas também a maneira de apreendê-las. Nesse percurso, a autora ainda aponta que para tornar essa noção exprimível, em termos de razão, emerge também uma organização sensória, "uma organização visual, tátil, emocional: a natureza se torna bela, de certo modo sublime, sempre reiniciada em outras figuras". (CAUQUELIN, 2007, p. 100). A elaboração de uma articulação específica entre a imagem e realidade se dão em virtude de uma adequação entre o percebido e o que deve ser percebido, por meio de um reajuste por meio da linguagem.

Sobre as metáforas linguísticas, sobre projetos que incluem Realidade Aumentada, Sogabe e Fogliano (2006) também ressaltam que além dos fatores cognitivos e culturais para interpretação e representação, muito se dá a partir de experiências corpóreas e a interatividade com o ambiente.

No contexto das mídias locativas, a possibilidade de explanar o espaço através da presença física torna viável a incorporação de repertórios individuais a mapas mutáveis:

> A diferença que praticantes e proponentes de mídias locativas podem apontar entre seus trabalhos e documentários convencionais é seu desejo e habilidade para explanar o espaço – para ligar suas narrativas e contextos geográficos e específicos. Muitos projetos de mídias locativas usam tecnologia geospacial para vincular histórias, sons e relacionamentos a lugares em que a intersecção entre espaços virtuais/em rede e espaços geográficos pode ser usada para visualizar realidades invisíveis ou imaginárias. (GRIFFIS, 2010, p. 157 – Mediações, Tecnologia e espaço público).

Um jogo de metáforas transforma e preenche de significados e conteúdos as formas descritas. Especificações de prazer, afeto, memória são distinguidas, classificadas ou nomeadas com referência aos sentidos da visão, audição, olfato e tato através de uma linha narrativa formada por uma constelação de alegorias, metáforas e figuras de estilo. É nesse sentido que estão implícitas para compreensão a dimensão cultural.

[33] Livro: A Invenção da Paisagem. Anne Cauquelin, Tradução Marcos Marcionilo. São Paulo. 2007, Editora Martins Fontes.

2.1.6. Canto das Sereias: o invisível do lugar

Le Chant des Sirènes (Canto das Sereias, em português), de 2011, foi denominado pelo próprio artista, Claudio Bueno, como um monumento imaterial e invisível.

Localizado dentro de uma área militar, no porto da Cidade de Quebec, no Canadá, o artista designou um ponto específico, instalado com os mesmos moldes descritivos de um *site-specific*, onde a obra seria acionada (figuras 15 e 16).

A obra Canto das Sereias tratava de relembrar de oito mulheres que trabalharam durante a Primeira e Segunda Guerra Mundial na comunicação por rádio e morreram no mar. Uma relação, de certa forma sombria, com a mitologia de que as sereias quando cantam atraem os homens para a morte.

Os usuários que tivessem o aplicativo do projeto em seus smartphones, ao se aproximarem da área designada, poderiam ouvir o Canto das Sereias. Fora daquela área o aplicativo apenas indicava a distância que o usuário está da obra. O aplicativo segue ativo até hoje e a obra ainda pode ser acessada.

Como forma de divulgação da proposta, o artista distribuiu cartões postais, publicou anúncios em revistas, cedeu entrevistas para um jornal local e para programas de rádio.

Ainda nos interessa apontar o tema que já tratamos sobre o papel do idealizador como realizador de um projeto que demanda a participação e colaboração de outros profissionais. A proposta foi idealizada e dirigida por Bueno, mas para o desenvolvimento do aplicativo, um programador foi incorporado ao projeto. Essa mesma afiliação se deu para uma série de demandas do projeto: a composição da letra e música e a execução da música tocada reproduzindo o canto das sereias (figura 17). A gravação e edição da música, a produção, gravação e edição do vídeo de registro[34] e por fim, produção, comunicação e pesquisa também contaram com a participação de uma equipe colaboradora.

[34] Vídeo de divulgação e registro da obra Canto das Sereias. Disponível em: <http://vimeo.com/30913146> Até o momento, o vídeo teve pouco mais de 1.100 visualizações. Acessado em 20/julho/2014.

FIGURA 15 – Usuário no local de funcionamento do monumento invisível "Canto das Sereias" de Claudio Bueno. Fonte: http://buenozdiaz.net/sirenssong.html

FIGURA 16 – Foto do local de funcionamento da obra "Canto das Sereias"de Claudio Bueno. Fonte: http://buenozdiaz.net/sirenssong.html

FIGURA 17 - Grupo de cantoras que fizeram a gravação da música composta para a obra "Canto das Sereias" de Claudio Bueno. Fonte: http://buenozdiaz.net/sirenssong.html

Na recente dissertação do artista e pesquisador Claudio Bueno[35] "Que Lugar É Esste?", no próprio título, o autor já antecipa o objeto de sua pesquisa numa tentativa de discutir sobre o aqui e lá, perto e longe, explicitando que não existe na língua portuguesa um pronome demonstrativo que acomode a noção de lugares e tempos simultâneos.

A pesquisa confere diversos ângulos do lugar na arte e seus desenvolvimentos críticos no espaço social conectado. Os lugares são colocados em relação entre dentro e fora e são atravessados pelos fluxos informacionais e tensionados por conflitos que se concentram: abertura e fechamento, especificidade e multiplicidade, fisicalidade e virtualidade. Sob o ponto de vista do lugar conectado, o autor analisa diversas formas de compreensão do lugar na arte.

> Assim como em outros de seus trabalhos (Redes Vestíveis[36], Campo Minado[37], Estrelas Cadentes e The Lovers[38]), o artista instiga as pessoas a vivenciarem um cruzamento simultâneo entre corpo, espaço e informação. Mas, neste caso, a experiência da obra só acontece na sobreposição de duas camadas: estar lá naquela paisagem escolhida minuciosamente (ao mesmo tempo que se percebem informações históricas, observam-se modernos navios chegando) e ativar o aplicativo construído a partir de ferramentas de geolocalização para celular. Um encontro possível no emaranhado fluxo das redes. (Ananda Carvalho, 2012)[39]

Bueno cita diversas características desse lugar:

> É o lugar comunicante, permeável, político, que vaza e (des)controla. É móvel, provisório e temporário. A pergunta feita no título suspende e incita a observar e desdobrar as próprias qualidades dos lugares, quando tudo pareceu se tornar espaço homogêneo. Quando a própria palavra que o define, é aplicada a tantas situações, que se reconfigura, deixa seu sentido para ganhar outros. Expande-se para se alojar em outros lugares. (BUENO, 2010, p. 17).

Os tais lugares enunciados são definidos como um espaço que se manifesta em fragmentos durante um processo artístico e/ou social. Para que esses lugares, de fato emerjam, são disponibilizados plataformas e dispositivos de interação que permitem essas

---

[35] **Que Lugar é Esste?** é uma pesquisa teórico-prática do artista e pesquisador Cláudio Pereira Bueno apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Área de Concentração Poéticas Visuais, Linha de Pesquisa Multimeios, da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes Visuais, sob a orientação do Prof. Dr. Gilberto dos Santos Prado no ano de 2010.

[36] http://buenozdiaz.net/redesvestiveis.html

[37] http://buenozdiaz.net/campominado.html

[38] http://buenozdiaz.net/thelovers.html

[39] http://mis-sp.org.br/icox/icox.php?mdl=mis&op=programacao_interna&id_event=931

manifestações. De forma resumida, é possível considerá-los como bancos de dados na internet propostos por artistas; nas chamadas redes sociais e fóruns on-line; em espaços físicos, eletrônicos e digitais misturados.

2.1.7. Você Não Está Aqui: uma sequência de colaborações

A obra *Você Não Está Aqui*, integrante da edição de 2012 do Emoção Art.ficial[40] de **Gisele Beiguelman e Fernando Velázquez**, foi disposta em um aparato em formato de 360º (figura 18) e propunha uma experiência cinemática na qual o público era convidado a criar ou modificar paisagens a partir de um banco dados contendo fotos de mais de quarenta cidades entre elas São Paulo, Buenos Aires, Toronto e Nova York. Tais fotos que estavam sendo disponibilizadas para a intervenção dos participantes foram tiradas pelos próprios artistas, sendo portanto, um arquivo de memórias que os guardavam de tais cidades.

Os visitantes poderiam criar e modificar paisagens ao aplicar efeitos gráficos, sonoros e de movimento a partir de algumas funções contidas em um aplicativo para tablet desenvolvido especificamente para essa obra (figura 19). Nele, o interagente poderia escolher uma cidade ou criar uma nova a partir da seleção de cinco palavras-chave entre as 51 disponíveis. As palavras eram subjetivas e abstratas tais como: céu, trilho, verde, pausa, cheios, subterrâneo, sujo, sombra entre outras, porém todas eram relacionadas aos lugares fotografados.

Um sensor Kinect foi disposto dentro desse aparato em 360º, o que fazia com que a projeção acompanhasse a chegada de novos interagentes na sala, tornando impossível um ponto de vista fixo da obra. O espaço da obra também era complementado por uma sonorização com a edição de arquivos de áudio gravados nas cidades visitadas. Essa disposição, sempre em movimento, pretendia instigar nos participantes a criação de uma nova geografia de territórios nômades em mapas transitórios, forçando também uma desconstrução à marcação de posicionamento imposta pela tecnologia dos GPSs.

[40] Fonte: http://www.emocaoartficial.org.br/pt/artistas-e-obras/emocao-art-ficial-6-0/

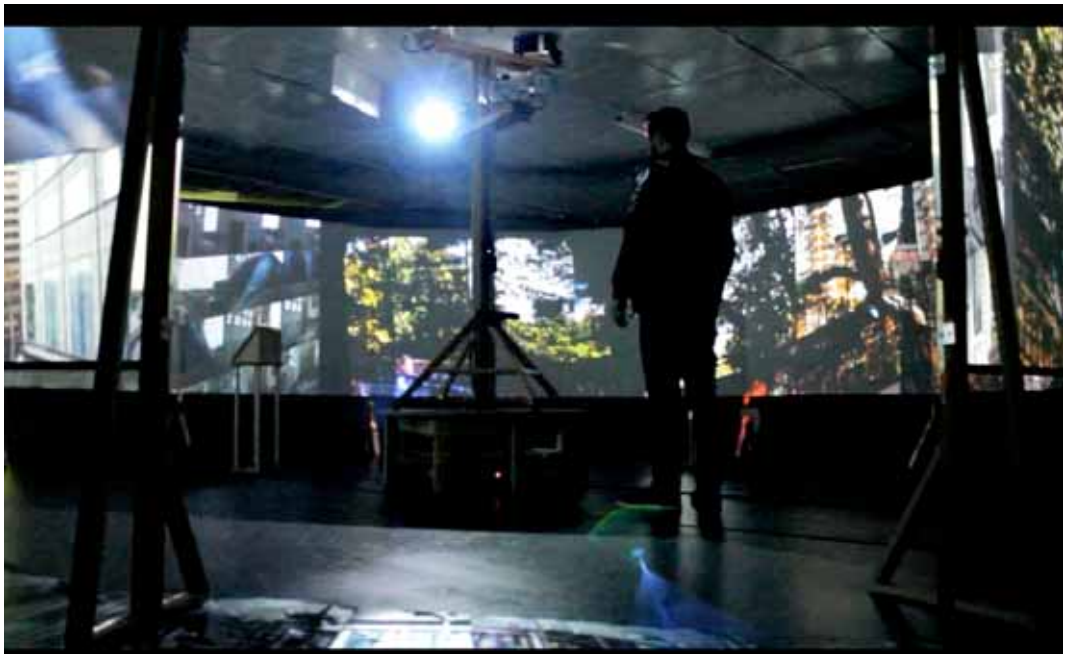

FIGURA 18 – Aparato em 360º para exibição das fotos da obra "Você Não Está Aqui". Fonte: cópia da tela do vídeo disponível em: <http://player.vimeo.com/video/47458441>

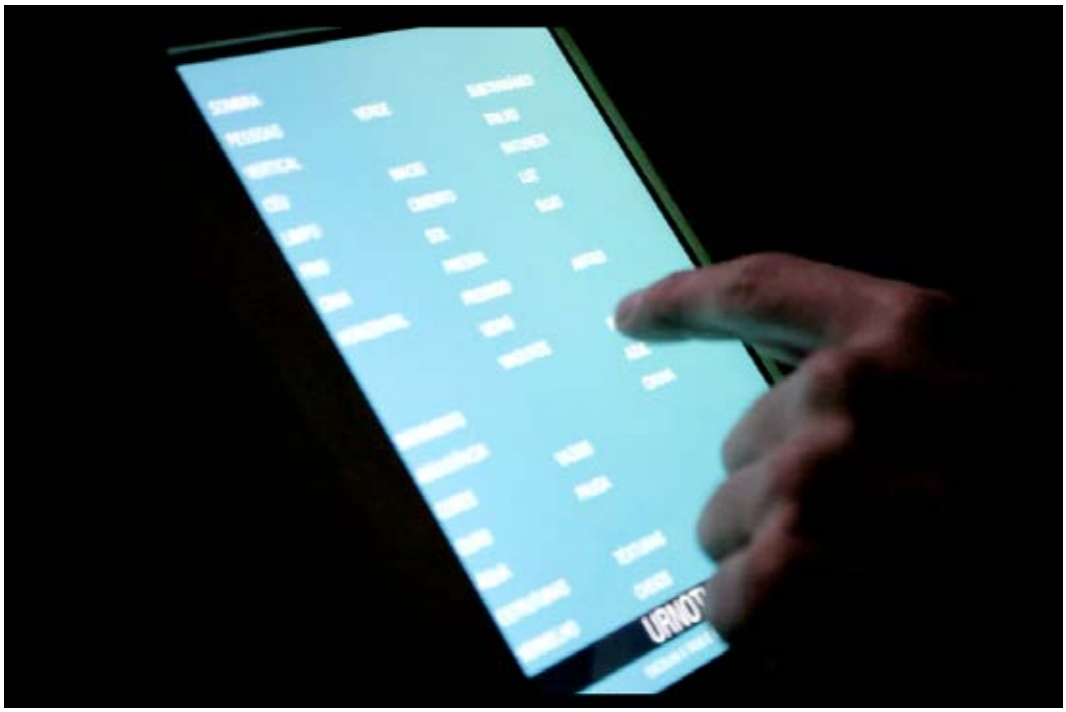

FIGURA 19 - Cópia da tela do tablete com aplicativo desenvolvido para a obra "Você Não Está Aqui". Fonte: http://player.vimeo.com/video/47458441

Foi possível observar como propostas artísticas expuseram a relação antagônica entre esse sujeito conectado, que "*responde a multirarefas e seu olhar constantemente distribuído entre atividades simultâneas e não correlatas"* (Beiguelman, 2010, pg.87) e a cidade.

A percepção e construção de lugares baseadas em cartografias inventadas, fictícias ou a partir de memórias foram essenciais para o desenvolvimento da proposta poética no contexto da ubiquidade que foi realizada neste trabalho.

2.2. Referências históricas

2.2.1. As vanguardas: o banal, o inconsciente e o lúdico

Foi traçado um breve referencial histórico, não isolado em obras específicas, mas porque ter servido como embasamento teórico desta pesquisa tanto pelas questões de representação como pela observação do surgimento de uma nova e inédita construção estética tendo a cidade como experiência central.

O marco inicial se dá com a ação que aconteceu em 14 de abril de 1921, em Paris proposta pelos dadaístas. Essa ação firmou a inauguração de uma série de excursões urbanas a serem realizadas dentro da realidade cotidiana, sendo a primeira de tantas propostas que permearam o século XIX como antiarte. Essa nova forma de agir sobre a cidade consistia no deslocamento de um grupo de artistas para um lugar a ser descoberto.

Tal ação exploratória poderia acontecer em qualquer lugar, “um espaço banal e inútil que, como tantos, realmente não teria razão alguma de existir” (CARERI, 2013, p. 77) com propósito de descobrir e revelar realidades possíveis. Não havia nenhum tipo de produção artística material nessas experiências, tão pouco deixavam rastros físicos por onde passavam. “O dadá deixou de levar um objeto banal ao espaço da arte e passou a levar a arte – na pessoa e nos corpos dos artistas dadá que compunham – a um lugar banal da cidade” (Ibid., p.75). Anterior a essa proposta, se um artista quisesse levar um lugar à atenção do público, deveria ser representado por meio de sua própria interpretação e linguagem, e situado em um lugar designado pelo sistema das artes. A intervenção urbana, até aquele momento, era um campo de ação exclusivo de arquitetos e urbanistas.

Uma divulgação prévia era feita através de panfletos e comunicados propagados pela imprensa, enquanto a documentação e registro se davam por fotos, narrações e artigos.

A proposta era distinta da feita pelos futuristas naquele mesmo momento histórico, que ainda se reuniam em espaços fechados como galerias de arte ou ambientes literários. Por meio dessas ações urbanas num contexto impregnado pelas proclamações futurísticas, os dadás abandonavam as utopias hipertecnológicas em uma cidade já inquieta, atravessada então por fluxos de energia, luzes, ruídos, contínuas mudanças e crescimentos.

A passagem definitiva do dadá para o surrealismo aconteceu a partir de uma viagem errática organizada e vivida por Aragon, Breton, Moreise e Vitrac em 1924. Diferenciando-se da proposta dadaísta, em que se contrapunha aos apelos de uma cidade entrecortada pela velocidade e fluxos do futurismo ao provocar a demonstração de uma cidade banal, os surrealistas propõem as deambulações que aconteceram entre bosques e campos, influenciados pelo contexto das pesquisas freudianas sobre o inconsciente da cidade. "*O espaço apresenta-se como um sujeito ativo e pulsante, um produtor autônomo de afetos e de relações*" (CARERI, 2013, p. 78).

Aparece a ideia de cidade como metáfora, dessa vez surrealista, em crítica à racionalidade cartesiana, reveladora de uma oposição aos preceitos metafísicos e filosóficos cartesianos, pelos ideais da Razão. Conforme descreve Arantes (2010), sonhos, desejos e ambiguidades deveriam ser decifrados a partir da vivência daqueles que se lançavam em caminhar e se perder na cidade.

Dessas primeiras deambulações surgia a proposta de formalizar a percepção do espaço cidadão sob a forma de *"mapas influenciadores"* que viriam a ser recorrentes na visão de cidade líquida nas cartografias situacionistas. (CARERI, 2013, p. 82). A partir dali, já se pensava em realizar mapas com base nas variações percebidas durante o percurso no ambiente urbano, em perceber e compreender as pulsões que a cidade provocava nos afetos do pedestre. "Breton acreditava na possibilidade de se desenharem mapas em que os lugares que gostamos de frequentar tenham a cor branca, aqueles que queremos evitar a cor preta, e o resto, cinza, represente as zonas em que se alternam sensações de atração e repulsão".

Depois da visita dadá e da deambulação surrealista, no início dos anos cinquenta, a Internacional Letrista, que confluiu na Internacional Situacionista em 1957, cunha um novo termo: a *dérive*[41]. Apoiada no conceito de psicogeografia[42], a ação lúdica coletiva, não tinha como objetivo somente identificar e definir as zonas inconscientes da cidade, mas sim investigar os comportamentos na vida cotidiana, os efeitos psíquicos que o contexto urbano

[41] O termo dérive, surge no ensaio "Formulaire pour un Urbanisme Nouveau" escrito em 1953 por Ivan Chtcheglov, alcunhado Gilles Ivain, com a proposta de ir além da psicanálise em benefício da arquitetura. Será no entanto, Guy Debord, que levará a pesquisa e proposta adiante. Em 1955, Debord escreve "Introduction à une critique de la géographie urbaine" e em 1956 a "Théorie de la dérive".
A *dérive* era estruturada em algumas regras: o ambiente a ser analisado era definido previamente com base em cartografias psicogeográficas; a extensão da área a ser explorada poderia variar do quarteirão ao bairro, do conjunto da uma grande cidade e suas periferias e deveria ser composta por duas ou três pessoas para que o confronto entre impressões levasse à conclusões objetivas. O tempo de duração poderia variar dependendo das variações climáticas e condições para fazer pausas.

[42] "Estudo dos efeitos precisos do meio geográfico, conscientemente organizado ou não, que atuam diretamente no comportamento afetivo dos indivíduos". (Anônimo. "Definition", Internationale Situationniste, n. 1, 1958)

ocasionava no indivíduo. A deriva letrista, diferindo-se da leitura subjetiva, do inconsciente da cidade introduzida pelos surrealistas, pretendia tornar a experiência em um método objetivo para se explorar a cidade, tendo no espaço urbano um "terreno passional objetivo".

Com o objetivo de se libertar da imposição de consumo a partir da criação de necessidades num momento em que havia mudanças nos sistemas de automação, os situacionistas propunham uma utilização do tempo livre dedicado ao jogo e não ao consumo. Deveria ser um tempo dedicado ao lúdico. "Por isso era urgente preparar uma revolução fundada no desejo: procurar no cotidiano os desejos latentes das pessoas, provocá-los, reativá-los e substituí-los por aqueles impostos pela cultura dominante." (CARERI, 2013, p. 98).

A ilustração do mapa "The Naked City" (figura 20) retrata a hipótese de seguir as direções indicadas no mapa com setas. Os usuários poderiam escolher um caminho de acordo com o contexto emocional em que gostaria de atribuir aos vários caminhos da cidade. Para Coverley (2006), obviamente, não existe uma leitura correta do mapa.

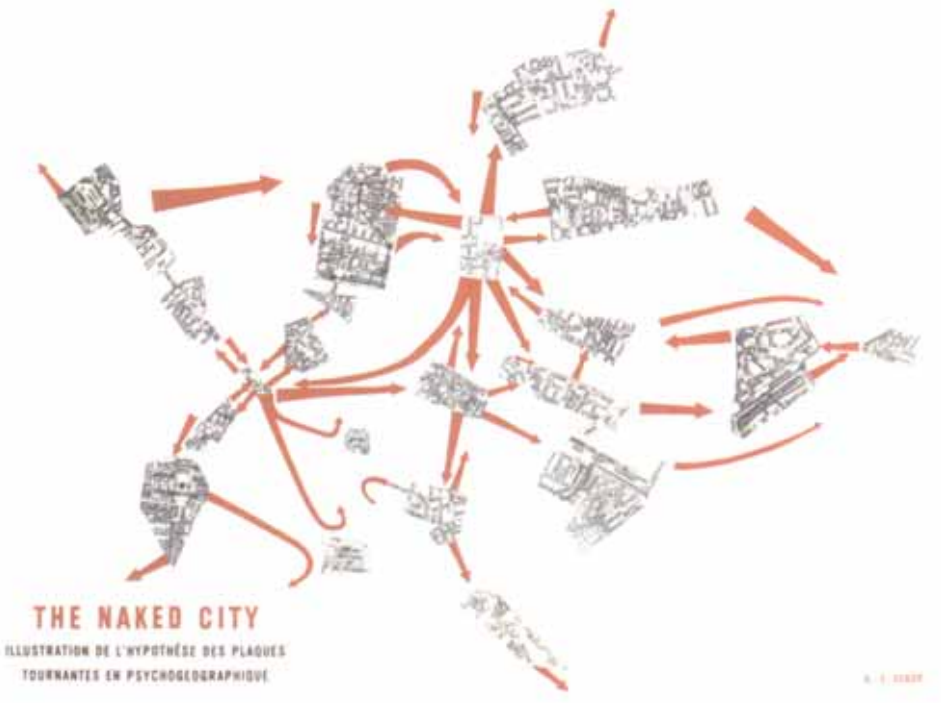

Figura 20 – The Naked City. Guy Debord. 1957. Fonte: http://www.kinocinema.net/cidade-nua.html

As motivações dos movimentos de vanguarda se complementam e se atualizam conforme as vertentes científicas e sociais em pauta em cada dado momento. Os nomes e definições das propostas diferem-se, no entanto, das deambulações à deriva. O ato de andar,

de caminhar, repete-se nas propostas como um ato de subversão à hostilidade para com os pedestres.

Caminhar era visto como o oposto do espírito da cidade moderna com seus fluxos de rápida circulação (Coverly). Requer do pedestre um olhar no nível da rua, uma forma de representação da cidade diferente daquelas entrecortadas pelas rotas estabelecidas. Zonas emocionais que não poderiam ser determinadas simplesmente pela arquitetura ou condições econômicas poderiam ser esclarecidas pelo passeio sem rumo (*dérive*). Os resultados poderiam formar a base para uma nova cartografia caracterizada pela completa negligência das práticas habituais e tradicionais de um turista, por exemplo. Um ato de insubordinação às influências comuns.

Esse panorama sobre as variações que surgiram a partir das experiências dadaístas anuncia propostas que surgiram a partir dos anos 1960 baseadas. Estas, baseadas mais na experiência e no deslocamento do artista para o espaço público, tendo o lugar, contexto também com papéis centrais na definição das obras.

2.2.2. O específico: lugar, contexto e paisagem

Meyer (2000) destaca uma tendência nos últimos anos à investigação sobre as práticas artísticas dos anos 1960 e 1970 como um fenômeno de busca por referências, ao reconhecer na arte contemporânea uma revisitação aos legados dessa produção que explorava o *site*, como o minimalismo, a *landart*, a arte conceitual e a crítica às instituições do sistema das artes. Aponta ser uma tarefa urgente a ser feita pela crítica da arte contemporânea por uma necessidade de compreensão dos trabalhos recentes como foi transformada a noção de *site specificity*, conforme ela emergiu em seus primeiros anos de críticas institucionais e *landart*, revisando hipóteses e pretensões implícitas em modelos de obras que refletem hoje num ambiente globalizado, multicultural e ubíquo.

Foi utilizada como exemplo uma das obras expostas na exposição *Information*, organizada e realizada no Museu de Arte Moderna de Nova York, entre os meses de julho e setembro de 1970. Essa foi a primeira grande exposição da então chamada de arte conceitual, um marco ao abarcar a produção de artistas do mundo todo. A obra que foi especificamente selecionada tem uma característica muito distinta e se relaciona com a proposta poética desta pesquisa: a votação a partir de um contexto social.

A obra conceitual *MoMa-Poll* (tradução livre: Votação-MoMa), do artista alemão Hans Haacke ilustra fortemente como a produção artística se alterava e se integrava ao contexto sócio-político dos Estados Unidos, onde Haacke morava. O período incluía a forte oposição estudantil à Guerra do Vietnam, tema central naquele momento, e à candidatura à reeleição ao Governo do Estado de Nova York de Nelson Rockfeller. É um dado importante elucidar que a família Rockefeller ajudou a construir o Museu e o próprio candidato a governador já havia presidido o Conselho do MoMA.

Rockefeller atuou como conselheiro de políticas internacionais do então presidente dos Estados Unidos, Richard Nixon, quem executou uma série de operações militares conhecidas como Campanha do Camboja ou Incursão no Camboja.

Haacke não revelou previamente à organização da exposição o conteúdo de sua obra. O trabalho consistia em duas caixas de acrílico fixadas na parede, uma destinada aos votos de sim e a outra para os de não (figura 21). A pergunta da votação era: “O fato do governador Rockefeller não ter denunciado a política do presidente Nixon na Indochina seria um motivo para você não votar nele em novembro?”. No dia seguinte após a abertura da exposição, Rockefeller exigiu a remoção da obra, no entanto, o diretor do Museu na época, John Hightower, negou o pedido.

Da forma como foi idealizada, a obra *MoMa-Poll* contava com e dependia da participação do público. Ainda soma-se uma característica incomum: a análise dos dados quantitativos resultantes dessa participação. Ao longo de doze semanas, a exposição *Information* recebeu 299.057 visitantes. 12.4% deles participaram da votação. 68,7% depositaram seus votos em oposição a Rockfeller, enquanto 37,3% votaram a seu favor (HAACKE, 2009, p.5-6).

FIGURA 21 - Obra MoMa-Poll de Hans Haacke, 1970, exibida no MoMA, Nova York, EUA. Fonte: http://www.e-flux.com/journal/art-and-the-cultural-turn-farewell-to-committed-autonomous-art/

Localizar a crítica, literalmente, dentro de uma grande instituição como o MoMa o expunha como uma entidade, um lugar material, não mais neutro, ou pano de fundo para o comércio de objetos portáteis de arte. Nesse caso, uma crítica explícita ao confinamento de

instituições como museus ou galerias de arte, esse lugar que a obra MoMA Poll se coloca, dentro da instituição, levantando uma discussão política e social externa e atual naquele momento, explicita a relação de aproximação e distanciamento entre os dois universos.

Meyer (2000) diferencia esse perfil de prática como uma ação de *functional site,* em que o objetivo era expor a função ou informação do lugar.

No texto "*One place after another: notes on site specificity*" de Miwon Kwon (2008), bastante utilizado por artistas e pesquisadores para compreensão do deslocamento e reflexões sobre novos lugares na arte, a autora inicia a noção de lugar a partir do surgimento das obras minimalistas em contraposição à escultura modernista, nômade, uma vez que estava baseada em pedestais, passiva de ser transportada para lugares diferentes, afirmando sua autonomia e indiferença ao lugar.

O termo *site-specific* começa a ser usado nos Estados Unidos a partir da década de 1960 e, por manter uma relação obrigatória da obra com seu local de exposição, coloca em evidência uma forte crítica ao mercado de obras do modernismo que era estabelecido e ao modo com que tratava a arte como mercadoria, como um bem de livre circulação. Kwon descreve essa mudança:

> Por sua vez, o espaço estéril e idealista puro do modernismo dominante foi radicalmente deslocado pela materialidade da paisagem natural ou do espaço impuro e ordinário do cotidiano. O espaço de arte não era mais percebido como lacuna, tabula rasa, mas como espaço real. O objeto de arte ou evento nesse contexto era para ser experimentado singularmente no aqui-e-agora pela presença corporal de cada espectador, em imediatidade sensorial da extensão espacial e duração temporal... (KWON, 2008, p. 167)

Outra questão relevante nessa transição levantada por Crimp (1996) diz respeito à descentralização da experiência e do prestígio do artista para o espectador situado. A percepção da obra minimalista em relação ao seu lugar de instalação era do espectador, e essa experiência é que dava significado ao trabalho. O fator da materialidade, característica das obras minimalistas, incluir produtos industriais disponíveis no mercado a partir de especificações feitas pelo artista, também transferem o prestígio da técnica do artista para a experiência subjetiva do espectador. Tais questões já vinham sendo problematizadas desde os *readymades* de Marcel Duchamp, mas é só a partir do minimalismo que o espaço público entra em questão.

Em um movimento crescente, o contexto passa a incorporar as ações artísticas em obras de modo que "*o mapeamento sociológico é explicito, tornando o site não mais algo estritamente físico, mas o incorporando de um sentido discursivo e social"* (FOSTER, 1996,

apud Bambozzi, 2013, p. 66). A materialidade das obras incorpora informações comunicadas pelo lugar.

Ao distinguir as noções de *site* entre *literal site* e *functional site*, Meyer (2000) descreve os projetos artísticos de modo que podem ou não incorporar um lugar físico. No entanto, certamente não irão privilegiar esse lugar. Trata-se de um processo. Uma operação que ocorre entre lugares e envolve o deslocamento do corpo, na maior parte das vezes do artista. Um mapeamento de filiações textuais e institucionais, afirma o autor: *"It is an informational site, a palimpsest of text, photographs and video recordings, physical places, and things: an allegorical site(...)"*[43]. (MEYER, 2000, p. 25)

Essa definição da forma final da obra a partir da experiência e das informações coletadas provindas da relação física do artista com as informações geográficas e político-sociais do lugar são condições também vistas na *landart*. Torna-se interessante comparar que em 1970, Robert Smithson, ao se preparar para construção da obra "*Spiral Jetty*" (figura 22) afirmou que deixaria que o lugar determinasse o que seria construído.

FIGURA 22 - Registro fotográfico da obra Spiral Jetty do artista Robert Smithson; Rozel Point, Great Salt Lake, Utah, abril de 1970. Coleção: Dia Art Foundation, Nova York. Fonte: http://www.robertsmithson.com/earthworks/spiral_jetty.htm

É nesse sentido de contextos, paisagens e camadas de informações socioculturais sendo reveladas através de propostas artísticas que são inseridas também novas relações nas artes. De acordo com Kwon (2013), as formas de registro através de fotos e filmagens para existência das obras tornam também novas as formas de comercialização das artes e abrem espaço para o fortalecimento de associações, apoios feitos pela imprensa e patrocínios.

[43] Tradução livre: "É um site informacional, um palimpesto de textos, fotografias e gravações de vídeo, lugares físicos e coisas; um lugar alegórico".

2.2.3. Um breve olhar para o Brasil

Na mesma época, no Brasil, ainda no final da década de 1960, as Trouxas Ensanguentadas (T.E.)"[44], (figura 23), de Artur Barrio lidava com um combinado de fatores: uma clara crítica à realidade socioeconômica, ético-política e estética, ao se dirigir diretamente às elites, opondo-se ao gosto das classes dominantes, que exigiam certo padrão para o que ciclo do consumo se concluísse. No espaço urbano, Barrio entrelaça em sua poética o percurso entre o cotidiano e o mundo da arte, que não a reconhece como arte uma vez que ele utiliza como matéria "refugos da vida". Barrio ressensibilizou o lugar de passagem, o cotidiano, ao inserir o inesperado "não só no espaço onde a vida escorre, mas sobretudo no tempo que devora o próprio cotidiano". (COCCHIARALE, 2000, p.17-18).

FIGURA 23 – Registro fotográfico da obra Trouxas Ensanguentadas, de Artur Barrio. Foto de César Carneiro. Fonte: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40142014000100011&script=sci_arttext

Ao tratar sobre essa questão, característica das obras de Barrio, o crítico Fernando Cocchiarale afirma que "*fadado ao entorpecimento pela rotina – o cotidiano – do qual a arte tradicionalmente pretendeu separar-se pela aspiração à eternidade, tornou-se para artistas*

[44] Descrito por Barrio, o conteúdo dos cerca de 500 sacos plásticos: "sangue, pedaços de unhas, saliva (escarro), cabelos, urina (mijo), merda, meleca, ossos, papel higiênico, utilizados ou não, *modess*, pedaços de algodão usados, papel úmido, serragem, restos de comida, tinta, pedaços de filme (negativos), etc." In: Artur Barrio, Rio de Janeiro, Funarte, 1978.

como Barrio, um campo a ser continuamente perturbado pela intervenção criadora". (COCCHIARALE, 2000, p. 17)

Nas limitações da fragilidade material e efemeridade das próprias propostas, Barrio perenizou em registros textuais e fotográficos essas situações e experiências. Interessa-nos observar como o lugar se torna informativo e fazer comparações de como as influências contextuais estavam sendo refletidas na materialidade, forma e suporte dessas obras também no cenário brasileiro. Observamos como o lugar se torna funcional ao ser delineado por essa produção artística como um campo de conhecimento, de troca ou debate cultural que perpassa, eventualmente, às informações do lugar representadas em textos, fotografia, vídeos, dados, elementos físicos e objetos.

A partir dos anos 1980-90, com a popularização do computador e o surgimento da internet, ocorrem as ciberinstalações, cibercenários, ambientes imersivos, sistemas multiusuários, telepresença, teleperformances, instalações e performances digitais, robótica, vida artificial, realidade virtual entre outras diferentes formas de expressão on-line e off-line, aumenta o número de artistas que utilizam novas interfaces para sua produção artística em meios, linguagens e ambientes que se multiplicam e diversificam em uma velocidade incessante.

A necessidade de compreender essa produção contemporânea com os novos meios com uma visão descentralizada, num contexto mais amplo, a partir de um diálogo e repertório comum da arte, com ciência e tecnologia diz respeito a conhecer e compreender essa produção de maneira plural. Mello categoriza essa pluralidade como "práticas inconformadas – disformes":

> O termo *disforme* surge nesta análise por se tratar de uma lógica poética do desvio e da contaminação. É como uma maneira de perceber, antropofagicamente, um tipo de caráter especial, no qual assumidamente se considera não haver caráter específico algum. Interessa mais para esta análise, portanto, encontrar as misturas, os híbridos, ou aquilo que não é constituído por nenhum caráter particular nestas práticas artísticas. (MELLO, 2005)

O território comunicacional passa a ser incorporado por artistas que reprocessavam os discursos globalizantes e hegemônicos dos meios de comunicação. Por meio de uma apropriação crítica desses meios, a produção artística resultou em uma nova poética e estética em meios de comunicação tradicionais, também como a *mail art*, ou ainda em outras propostas que explicitaram questionamentos utilizando meios tradicionais de comunicação

como fac-símile, fotocopiadora, geradores de imagens vídeo-gráficas, televisão de varredura lenta e outros.

Embora seja necessária uma delimitação dos exemplos escolhidos alinhada com o projeto poético dessa pesquisa, cabe ressaltar que entre os anos 1980 e 1990 no Brasil, artistas-pesquisadores atuaram na lógica do fazer-pensar arte, ciência e tecnologia. Por meio de uma produção de conhecimento e artística, poéticas investigativas com as novas mídias foram produzidas por diversos artistas. Arriscamo-nos a citar o nome de alguns deles, cientes do risco de referências importantes estarem de fora: Julio Plaza, Diana Domingues, Regina Silveira, Eduardo Kac, Gilbertto Prado, Milton Sogabe, Rosangella Leote, Silvia Laurentiz, Suzete Venturelli, Tânia Fraga, André Parente, Mário Ramiro, José Wagner Garcia, Wilson Sukorski, o grupo SCIArts, criado em 1996, integrado por Fernando Fogliano, Milton Sogabe, Renato Hildebrand e Rosangella Leote, o Poéticas Digitais (inicialmente wAwRwT) criado em 1995 por Gilbertto Prado no Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP, Daniela Kutschat, Rejane Cantoni, entre outros.

Na segunda metade dos anos 1990, Nelson Brissac Peixoto, em parceria com a Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, organiza a primeira edição do Projeto Arte/Cidade e trata de forma bastante ampla sobre as alterações na percepção de tempo, fluxo a partir do desenvolvimento tecnológico.

O dinamismo da metrópole paulistana que impulsionou os temas modernistas é revisitado nos anos 1990 com esse projeto para estabelecer visões e mapas renovados da cidade por meio de “intervenções urbanas”. O projeto aproximou especialistas em diversas áreas da produção e organização da cultura na cidade com um propósito múltiplo, urbanístico, arquitetônico, político, além de artístico, ao viabilizar a realização de propostas de revelações do espaço, da história e fluxos de São Paulo.

Realizado na cidade de São Paulo, em três fases distintas, a partir de 1994, teve como ponto de partida a metrópole contemporânea em que o urbanismo e a arquitetura são continuamente redesenhados, em que se cruzam as diversas linguagens e suportes. “Um espaço de trânsito intenso, de permanente reordenamento dos lugares, das dinâmicas econômicas e sociais e dos dispositivos de comunicação” (PEIXOTO, 2002, p. 12).

Nelson Brissac (1994) faz uma comparação da relação com o mundo ainda típica do século XIX: a cidade como campo da experiência, do trajeto, do olhar com a presente mudança de escalas urbanas, uma relação mais inviável na escala do indivíduo. Ressalta questões sobre o deslocamento vertiginoso no caos urbano.

A obra “Detetor de Ausências” (fig. 24), de Rubens Mano, dentre os diversos projetos contidos no Arte/Cidade, nos interessa em particular por ser uma proposta realizada no espaço urbano, no lugar de passagem de pessoas e carros. A obra consiste em dois grandes projetores instalados sobre torres ao lado do Viaduto do Chá. As luzes que atravessam a passarela colocam em evidência também a relação de anonimato no cotidiano.

> Os focos de luz traduzem a velocidade crescente da cidade, desqualificando o espaço, acarretando desterritorialização. Esses feixes de luz indicam a situação do indivíduo na metrópole: permitem que ele veja, mas também evidenciam sua precariedade. As sombras dos passantes se projetam sem que lhes seja permitido qualquer registro. (PEIXOTO, 1994, p.14)

Essa experimentação de criar uma situação de diálogo do corpo social com o corpo da cidade coloca em evidência as características físicas e transitórias do lugar, as distâncias e proximidades entre o lugar vazio e o ocupado; o deserto e inseguro na cidade.

FIGURA 24 – Registro fotográfico da obra Detetor de ausências, Rubens Mano (1994). Fonte: http://contradiccoes.net/publicacoes/puc/cidade_modernidade/viadutos/

No artigo *Aproximações arriscadas entre site-specific e artes locativas*, Lucas Bambozzi (2010), ao comentar sobre o sobre o perfil de trabalhos com projeções no espaço público, trata-os como “um misto entre arquitetura e comunicação”. Ele os descreve como

trabalhos em que "o político se encontra em estado híbrido, em uma presença imaterial e que se torna potente ao ir de encontro à fisicalidade de espaços de circulação" (BAMBOZZI, 2010, p.67).

Faremos um breve salto histórico aqui para trazer uma obra que se aproxima de *Detetor de Ausências*. Nesse mesmo texto, Bambozzi (2010) mencionou o trabalho *Coluna Infinita II* (fig.25), de Daniel Lima, apresentado durante o SonarSound[45] em 2004. Uma fonte de raio laser partindo do Instituto Tomie Ohtake, localizado no bairro de Pinheiros, em São Paulo, apontava para uma escola no bairro de Paraisópolis, na Zona Sul da cidade. Por três noites, o raio de luz conectou esses dois bairros separados não só pela distância geográfica, mas pelo isolamento social que também os distingue. A imaterialidade e o concreto se alternaram nessa ponte simbólica entre as segregações numa cidade de tantos contrastes econômicos e sociais. Bambozzi lança perguntas sobre as especificidades do trabalho ao questionar "*Qual o lugar da obra? Não seria o prédio do Instituto Tomie Ohtake, nem a escola estadual em Paraisópolis. Mas talvez o vazio entre esses espaços, o que há de conectável entre eles".* (BAMBOZZI, 2010, p. 69)

FIGURA 25 – Registro fotográfico do p*rojeto Coluna Infinita II – Opostos* de Daniel Lima, conecta as zonas Oeste e Sul da cidade de São Paulo. 2004. Fonte: http://pt-br.protopia.wikia.com/wiki/Daniel_Lima_-_lançando_um_raio_de_Consciência_Multiplex%3F?file=Coluna_II_5.jpg

[45] Mostra multimídia e de projetos ligados à tecnologia celular realizada em parceria com o Sonar de Barcelona.

Nesta breve seleção de obras realizadas no Brasil, sendo que duas delas estão em São Paulo, onde extremos socioeconômicos coexistem, é válido notar temáticas e sintomas foram tateados pelas artes como a (in)segurança, a solidão, o vazio e o amortecimento causado pela rotina.

3. SPELHA – UMA PROPOSTA POÉTICA

Os dois capítulos anteriores foram dedicados a explicitar a pesquisa de contexto para justificar a escolha por realizar um projeto com mídias locativas. Também foi realizada uma pesquisa de campo para compreender, no universo das artes, como as áreas de interesse em mediação, tecnologia, arte e cidade foram tratadas ao longo da história em diferente momentos e contextos. Ao longo deste terceiro capítulo será apresentado o projeto e suas particularidades. Antes de mover para as considerações finais, buscou-se refletir e entrelaçar o pensar e fazer estruturado em: i) referências que foram utilizadas; ii) no estudo de campo feito; iii) apresentação do percurso do processo de criação de SPelha.

A proposta poética SPelha traduz-se em um aplicativo desenvolvido de forma colaborativa, disponível gratuitamente para smartphones que funcionem com os sistemas operacionais IOS (iPhone) e Android, em que a proposição central é de que o colaborador indique no mapa, utilizando sua geolocalização, se existe ou não existe amor naquele lugar. A proposta ainda prevê que o colaborador utilize as funções de envio de texto ou foto para complementar e representar textualmente ou imageticamente sua escolha.

O impulso para elaboração do aplicativo surgiu a partir da reação pública que espontaneamente emergiu contrária ou favorável à afirmação feita pelo cantor e compositor Criolo com a música “Não existe amor em SP”. As possibilidades sociais e poéticas presentes nas mídias locativas nos permitiram criar SPelha diante das ambiguidades do próprio tema, do potencial discursivo e de experimentação a partir de uma troca de experiências feita coletivamente: optar por identificar lugares onde existe ou não amor, podendo detalhar essa decisão através de uma descrição narrativa apoiada ou não pelo envio de uma foto.

A informação fornecida para nutrir o mapa da cidade alocado em um aplicativo para smartphones representa os fluxos que integram a experimentação e interpretação da realidade cotidiana, da relação com o espaço urbano, contendo dados objetivos e subjetivos que, além dos laços emocionais, abrangem fatores culturais, políticos e sociais. O estudo abre possibilidade para a representação interpretativa dos lugares de tensão, afeto, transformação e troca.

Além de ser uma ferramenta que se tornou uma extensão de tantos usuários, os smartphones firmaram-se como uma porta de comunicação, interatividade, mediação e apreensão da vida cotidiana. Um meio popular que permite o arquivamento e compartilhamento de diversas experiências, sensações e momentos.

Utilizando uma linguagem bastante habitual já presente nas redes sociais mais populares no Brasil, desenhamos as funções de SPelha de forma simples e acessível com o intuito de que não houvesse nenhum tipo de entrave na compreensão da utilização e que o aplicativo fosse amplamente difundido.

3.1. Ponto de partida

Numa tentativa de integrar considerações e experiências enquanto artista, mediadora e pesquisadora, coube escolher a melhor forma e meio para conduzir uma proposta que abarcasse a poética ansiada.

Cabe novamente uma descrição de experiências pessoais para descrever determinados desdobramentos. Na prática da mediação em espaços expositivos que desempenhei atendendo a diferentes perfis de público nos núcleos educativos do Paço das Artes e do Museu da Imagem e do Som, a presença da fotografia, feita com celulares, smartphones ou câmeras digitais compactas para apreensão e registro das visitas, certamente, era o traço mais comum, uma atitude padrão entre a grande maioria dos visitantes, independente da classe social ou faixa etária. Em exposições em que era proibido fotografar, por exemplo, não era incomum um imediato desinteresse ou o questionamento se o grupo deveria ter ido até lá. Aparentemente, uma experiência não fotografada era uma experiência que não havia existido.

O ato de fotografar, no entanto, poderia ter finalidades imediatas variadas. Os visitantes fotografavam por prazer, para compartilhar nas redes sociais, ou simplesmente por fazer parte do hábito comum hoje de plasmar a vida real, a experiência cotidiana, um evento ou mesmo uma sensação. Muitas vezes, a fotografia era feita imediatamente após ao primeiro contato visual com a obra, como se não houvesse tempo para a reflexão naquele momento e a emergência daquele registro fosse a alternativa viável para revisitar aquele conteúdo em outro momento.

Essa dinâmica da cultura de um mundo líquido[46] "*da não perenidade, daquilo que é volátil e efêmero, incerto, instável e passageiro*" (ARANTES, 2010, p. 76), também marcada pela avalanche de inovações tecnológicas, fez com que refletíssemos se haveria uma consciência sobre o ato de fotografar e qual seria o fim das fotos tiradas numa intensidade tão frenética.

[46] Para Zygmunt Baumann (2004), a cultura de nosso tempo pode ser descrita através de uma imagem em dissolução, fluída e líquida. Valores morais, religiosos, tradições, laços e contratos duradouros se tornam incabíveis ou entraves ao fluxo, ao trânsito acelerado e contínuo.

"Mais que meros recursos tecnológicos, as tecnologias da informação vêm provocando alterações profundas no mundo do trabalho, da economia, na área da cultura, na área social, no aparelho perceptivo, ou seja, na forma de nos relacionarmos com o tempo e o espaço"[47].

O armazenamento e uso desses arquivos fotográficos também nos fizeram refletir sobre a efemeridade das mídias. Tendo como uma das características da contemporaneidade a obsolescência midiática, VHS, disquetes, zip drives, CD-ROMs, por exemplo, passaram de mídia padrão para o desuso em pouco tempo. Com isso, informações, imagens, histórias de vida passam a ficar inacessíveis em um curto intervalo de tempo.

Como esta arqueologia midiática pode ser armazenada por questões sentimentais, mas tornam-se objetos místicos no sentido de não se saber mais o que contêm, no desenvolvimento de uma obra coletiva[48] que foi exposta durante na exposição "Zonas de Compensação – versão 1.0", realizada na Galeria do Instituto de Artes da UNESP, em São Paulo, tratou-se sobre o uso das mídias disponíveis em tempos diferentes, sua efemeridade e sua relação afetiva com o universo individual.

Explorando agora artisticamente essas temáticas, a obra "Eu Leio o seu Passado" (figura 26) propôs um resgate destas histórias pessoais, a partir de uma instalação interativa montada com uma TV de raios catódicos e um VHS player, estruturada como uma tenda mística, fazendo uma ponte da leitura da sorte e do futuro com a possibilidade de leitura do passado. Nela, o interagente podia levar suas fitas de vídeo para serem transmitidas, podendo assim, relembrar suas histórias pessoais.

[47] Ibid., p. 77

[48] Ficha Técnica: Título/Ano: Eu Leio o seu Passado (2013)
Autores: Aidê Resende e Nicolau Centola
Técnica: instalação interativa
Dimensões: 3m x 3m x 2m

FIGURA 26 - Fotografia de registro da obra interativa: Eu Leio o seu passado (2013) de Aidê Resende e Nicolau Centola. Fonte: Arquivo pessoal.

A experiência que a obra propunha nos demonstrou através da participação e colaboração dos visitantes que levaram suas fitas em VHS para rever o passado, que de fato, existe um envolvimento emocional com a produção audiovisual de experiências, relacionamentos e também lugares do cotidiano.

Condensando as experiências com mediação, a prática artística e a pesquisa, em SPelha, pretendeu-se criar um jogo de espelhos. A potencialidade das mídias locativas permitiu a criação de uma proposta que explicitasse diversas camadas de relações a partir do uso das tecnologias portáteis disseminadas no uso regular: como as pessoas se relacionam entre si, com a cidade e o hábito de fotografar para escoar, apreender e/ou compartilhar sensações. Foram adicionadas também funções que instiguem a reflexão. Espera-se que os colaboradores elaborem essa relação com o momento em determinado lugar através do desenvolvimento de um texto e/ou pela representação feita em uma foto.

3.2. Desenvolvimento das funções

Todas funções disponibilizadas no aplicativo foram testadas e diversos questionamentos surgiram nas etapas do desenvolvimento de cada uma delas.

Seguindo a ordem das funções no percurso do próprio aplicativo serão apresentadas as escolhas feitas até o momento. É importante ressaltar que, por ser viável realizar atualizações, conforme o uso do aplicativo SPelha, alterações futuras podem ser feitas.

3.2.1. Uma cartografia composta a partir de instantes

Conforme surgiram manifestações contrárias ou favoráveis à afirmação "Não existe amor em SP", foi pensado em como seria possível a elaboração de uma proposta que fosse viável a visualização dessas opiniões. Dessa forma, foram criados dois ícones para sinalização de onde existe amor ou não.

Em cada utilização, o colaborador pode escolher uma das opções (existe ou não existe amor) e, baseado em sua geolocalização daquele momento, irá popular o mapa da cidade com um alfinete que representa uma das opções (figura 27).

FIGURA 27 - Cópia da tela das funções do aplicativo SPelha.

Com isso pretendia-se, conjuntamente, provocar a reflexão sobre a apreensão do instante e também a percepção dos fluxos das interpretações e sensações que poderiam haver sobre um mesmo lugar em diferentes momentos ou de um lugar para outro.

Numa cultura de massa permeada, por um lado, pelo positivismo da publicidade e por outro, pela negatividade enfatizada pela grande imprensa com o lucrativo espetáculo de tragédias e atrocidades, uma visão individual, expressa a partir de contribuições pessoais, SPelha pode ser uma experiência que traduza visualmente a percepção e relação dos colaboradores com a cidade. A amplitude das possibilidades das mídias locativas dão a oportunidade de trazer à luz, tornar consciente de si e de revelar ao sensível algumas dimensões, conforme Cunha e Hildebrand ressaltam:

> Hoje, as noções de vizinhança, proximidade e distanciamento, ausência e presença, virtual, real e atualizável, fronteiras, bordas, dobras, centro e periferia revelam o enfraquecimento de um pensamento das essências que antes observava as oposições e as diferenças, as identidades dos sujeitos univocamente determinados e, agora, dá ênfase ao pensamento das relações, conexões e fluxos em suas estruturas voláteis e flexíveis. (CUNHA e HILDEBRAND, 2013, p. 4)

Da mesma forma que pode desenvolver uma cartografia contendo histórias e memórias dos colaboradores, SPelha também surgiu como uma forma experimental de representação de diferentes repertórios sobre a cidade através desses rastros deixados no mapa. Afirmar se existe ou não existe amor em São Paulo carrega em si uma série de definições, julgamentos e percepções que podem ser interpretadas e expressas de formas distintas, dependendo de cada usuário.

A formação dessa cartografia é marcada pela transitoriedade física do usuário, da mudança interpretativa, relacional e afetiva com os lugares, sendo dessa forma uma cartografia aberta e dinâmica. Nesse mapa, a representação gráfica de um processo constante é dada pela composição de dados fornecidos pelos colaboradores.

Essa cartografia mutável está aberta e portanto, será mutável ao passo que novos colaboradores compartilhem histórias, memórias, imagens e experiências.

Na primeira versão do aplicativo, havia a possibilidade de o colaborador utilizar sua geolocalização para identificar automaticamente o ponto específico ou mover manualmente o alfinete para qualquer lugar no mapa (figura 28). Para tomar a decisão final de se manter somente a opção de utilizar a geolocalização daquele instante, refletiu-se sobre a possibilidade

de interpretação líquida e mutável sobre o mesmo lugar, de acordo com variáveis pessoais e socioculturais.

FIGURA 28 - Cópia da tela da versão anterior de SPelha. Fonte: Arquivo do projeto.

Enquanto artistas e mediadoras, na idealização da proposta, buscou-se inverter papéis e estimular a reflexão e mediação dos colaboradores por meio da representação em texto e/ou imagens da relação do colaborador com esse espaço transitório, caótico, acelerado, de deslocamento e fluxos que é a cidade de São Paulo.

Dessa forma, além de apontar no mapa o lugar onde existe ou não amor, SPelha propõe que o colaborador elabore um texto com até 500 caracteres e/ou adicione uma foto como possibilidades de representar a opção escolhida (figura 29). A foto pode ser tirada no momento ou escolhida dentre a galeria de fotos armazenada no celular.

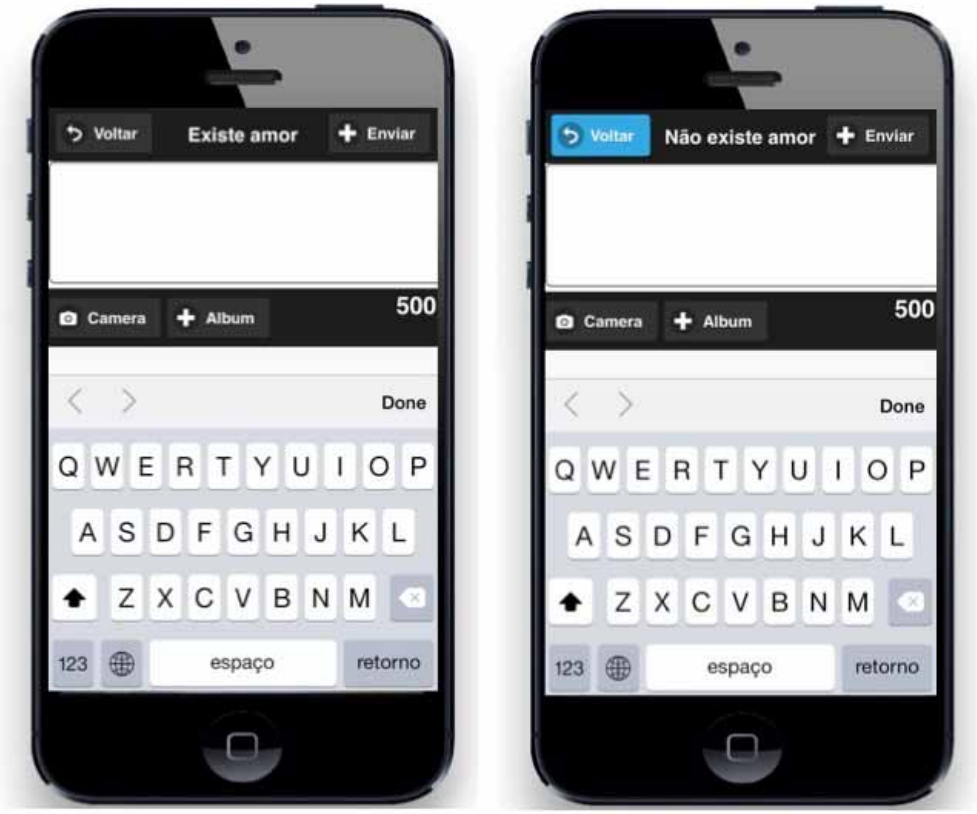

FIGURA 29 - Cópia das telas “Existe amor” e “Não existe amor”

Por ser uma proposta experimental, foi de interesse claro a reflexão sobre os recursos de representação e possibilidade de criação de uma narrativa para explicitar dados objetivos, mas também subjetividades atreladas às sensações em lugares e momentos específicos. As inserções feitas pelos colaboradores também serviram, e servirão, para ativação de lugares a partir da atribuição de histórias e funções a determinados lugares.

3.2.2. Um projeto colaborativo

O aplicativo SPelha foi elaborado de forma colaborativa em diversos aspectos, desde sua idealização ao desenvolvimento, programação e design. Com isso, emergiu a questão da autoria que na apresentação do aplicativo ficou definida de acordo com as contribuições de cada um (figura 30).

FIGURA 30 - Cópia da tela de apresentação do aplicativo SPelha.

O programador Ricardo Marques Augusto[49] desenvolveu o aplicativo em HTML5 e Javascript utilizando uma ferramenta chamada PhoneGap, que permite que seja gerado em múltiplas plataformas como IOS e Android. Foi utilizado o OpenStreetMap[50], uma ferramenta de licença gratuita, rápida e otimizada para celulares. Em paralelo, com a colaboração da designer gráfico Marcia Fumo[51], os ícones e a identidade visual do projeto foi criada. Todo

[49] Ricardo Augusto Marque é paulistano, trabalha com desenvolvimento de software a 14 anos, atuou em diversos segmentos na area de tecnologia da informação da IBM e atualmente é arquiteto de software na TAM Linhas Aéreas.

[50] É um projeto de mapeamento colaborativo para criar um mapa livre e editável do mundo, inspirado por sites como a Wikipedia. Traduzindo para português o nome significa Mapa Aberto de Ruas. Site do projeto: http://www.openstreetmap.org.

[51] Marcia Fumo também é paulistana, formada pela ESPM de São Paulo, é uma designer gráfico que já atuou com projetos na área de design editorial e como diretora de arte em agências de publicidade.

processo de desenvolvimento e a fase de testes levou 15 meses.

No entanto, por depender da participação de seus colaboradores para sua existência, SPelha é uma obra aberta, um processo dinâmico, em constante mutação com as sinalizações inseridas no mapa e nas representações inseridas em forma de texto ou imagem.

Nesta fase inicial, pós-lançamento do aplicativo, optou-se por manter as contribuições dos colaboradores anônimas. Na contramão ao excesso de compartilhamentos da vida privada nas redes sociais e à vigilância presente nas ferramentas de geolocalização, o anonimato não surgiu apenas como um canal revelador de segredos (como foi possível notar no projeto PostSecret), mas também como estímulo à construção coletiva, a partir de experiências individuais, de uma proposta artística.

Foi cogitada a possibilidade de conectar o aplicativo às redes sociais como Facebook, Instagram e Twitter, o que inclusive nos auxiliaria na divulgação do projeto, como foi feito com a proposta da artista Yoko Ono, *#smilesfilm*, que ainda incorpora todas as fotos com a palavra-chave *#smilesfilm*. Porém, ao observarmos o hábito do compartilhamento do *status quo* nas redes sociais, optamos por não criar essa função, uma vez que a ausência dessa possibilidade pode conferir maior compreensão da proposta enquanto artística e pode também levar a reflexão de quais são os propósitos desse constante compartilhamento da vida privada nas redes sociais.

De todo modo, o conteúdo inserido no aplicativo será armazenado em um banco de dados que poderá ser manipulado pelos artistas, conforme figura 31.

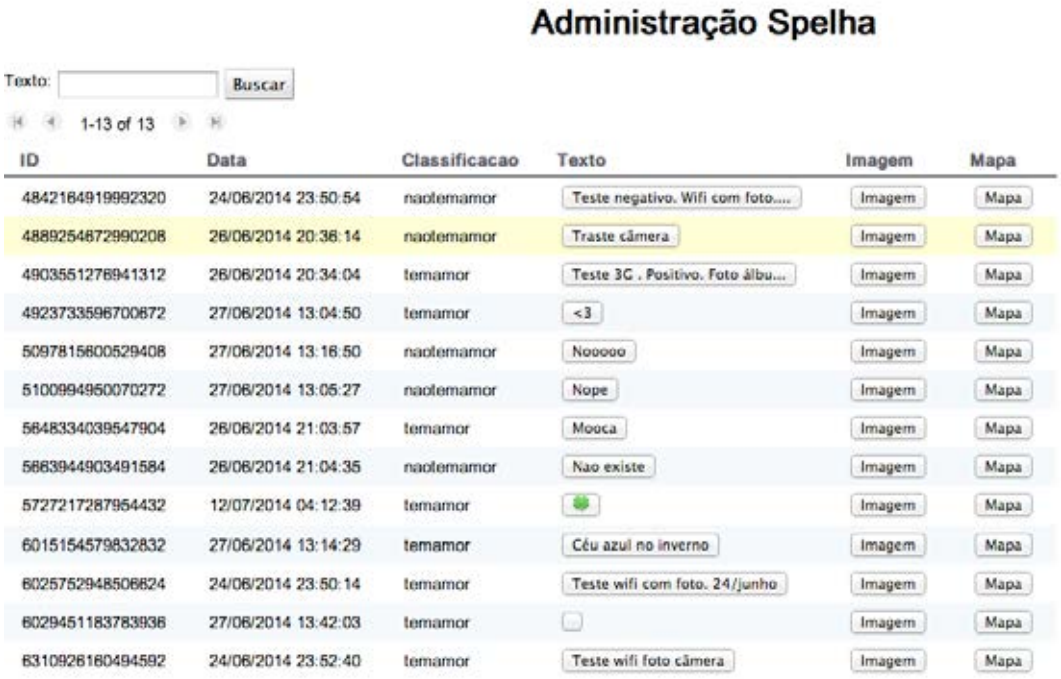

FIGURA 31 - Cópia da página de moderação.

Consideramos com essa opção a possibilidade de, se for necessário, criar algum tipo de moderação em relação ao teor do que for inserido no aplicativo. A partir das experiências relatadas com o lançamento do aplicativo do projeto “PostSecret” sobre o compartilhamento de conteúdo considerado inapropriado, também criamos duas telas na abertura do aplicativo: uma de apresentação (figura 32) e outra com os termos de uso (figura 33).

FIGURA 32 - Cópia da tela de apresentação do aplicativo SPelha.

FIGURA 33 - Cópia da tela "Termos de Uso" do aplicativo SPelha.

Os dados gerados poderão nos impulsionar para um desdobramento do projeto, se precisarmos pensar futuramente em como dispor e tornar visualizáveis os textos e fotos. Sem entrar no detalhe individual ou no extrato de dados coletivos, apenas criamos um contador que será atualizado a cada nova participação (figura 34).

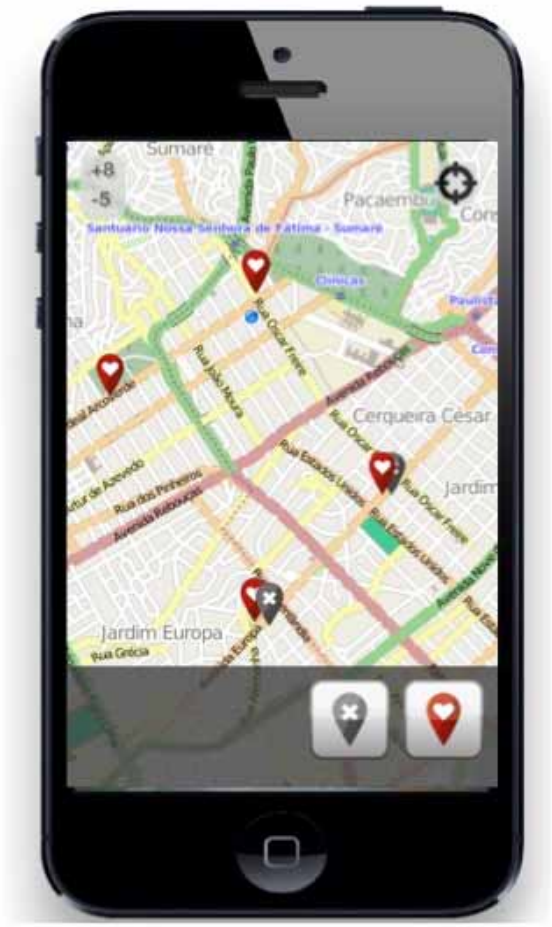

FIGURA 34 - Cópia da tela de SPelha. No canto superior esquerdo encontra-se o contador.

Conforme foi possível observar em alguns projetos citados como referências (ex. “Phototrails”), a visualização dos dados gerados pode traduzir comportamentos e informações socioculturais e nos interessa futuramente explorar ferramentas e possibilidades para essa visualização. Como expor ou tornar visível todo conteúdo inserido no aplicativo também é uma preocupação. Cogitamos inserir uma opção de visualização, em modo randômico exibido no próprio aplicativo como que vimos no projeto “#smilesfilm”.

Dependendo do espaço expositivo, podem surgir possibilidades variadas. Nesse sentido, o projeto “Motoboys” serviu de exemplo por ter encontrado uma solução prática ao editar em formato de vídeo as fotos, vídeos e exibi-los em uma televisão. Já o projeto de marcenaria desenvolvido para que o projeto “Você Não Está Aqui” de Gisele Beiguelman e Fernando Velázquez disposto em 360º foi uma excelente referência em relação a como a forma de expor influenciou na percepção do conteúdo da obra.

Acredita-se que, nesse sentido, o poder instituído aos colaboradores e a abertura da proposta é que serão de fato os norteadores para elaboração de uma forma de visualização geral do conteúdo para um segunda etapa da obra.

3.3. Uma proposta nova, aberta e constantemente mutável

Até a data de finalização desse texto, o aplicativo SPelha foi lançado para um grupo de 13 pessoas. O lançamento do projeto publicamente está atrelado à apresentação do trabalho para a Banca de Defesa da Dissertação.

Como estratégia de divulgação, estão previstos o envio de uma apresentação da obra, contendo texto descritivo, vídeo e fotos, para veículos de comunicação que possam ter interesse em compartilhar o lançamento do aplicativo, assim como para blogs e programas de rádio.

Assim como na obra "Canto das Sereias" de Claudio Bueno, que estava localizada no espaço público, como também o projeto "Wikinarua", a parceria com a imprensa para divulgação da proposta é essencial para que o trabalho alcance um maior número participantes e/ou colaboradores.

Além da sua vitalidade estar vinculada ao número de colaboradores que participarem do projeto, por enquanto, SPelha não tem data para ser encerrado, porém, certamente estará disponível até o final de 2014. É importante esclarecer que a veiculação de projetos nas lojas de aplicativo (Lojas da Apple e Android) são pagas e por ser um projeto independente, a extensão do projeto ainda é incerta. Existem alternativas de migrar o projeto para hospedagens gratuitas.

Dessa forma, SPelha seguirá aberta como uma proposta poética que aproveita o uso constante de smartphones para estimular uma reflexão sobre a relação dos usuários dessas tecnologias com a cidade, suas histórias e afetos e desafetos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Provenientes da pesquisa como um todo, podemos fazer alguns apontamentos que perpassam pela pesquisa de campo, proposta poética e análises resultantes.

Na história da arte, é possível observar que novas tecnologias, ou técnicas, sempre mantiveram uma dinâmica de impulsionar a produção artística. Mas essa nunca foi uma via de mão única. Do outro lado, a arte também incitou o desenvolvimento de novas tecnologias, principalmente ao subverter o uso primário a que haviam sido pensadas. Sobre tecnologias, nesse caso, não estamos falando de aparatos eletrônicos exclusivamente, mas sim de novas possibilidades que estão atreladas ao desenvolvimento técnico, científico e industrial e que motivaram mudanças na produção, matéria, forma, estética, meio, circulação, economia e lugar nas artes.

Além disso, coube às artes, criar propostas que provocassem reflexões e que servissem como um jogo de espelhos para que fosse possível dar conta do próprio uso das tecnologias já amortecido pela rotina, norteado por padrões impostos ou limitado por questões sociais, culturais ou econômicas.

Nesse sentido, o apontamento e levantamento sobre o atual uso dos smartphones foi realizado para compreender a presença e crescente adesão dessa tecnologia que converge diversas funções e possibilidades de comunicação, interatividade, conectividade, refletindo no modo como seus usuários interagem com ela e a partir dela. Indicadores gerados a partir de pesquisas de hábitos de uso, consumo e intenção de compra servem para nortear decisões de interesse comercial, da indústria ou publicidade. No presente trabalho, estes dados foram considerados e analisados para que fosse possível entender a potencialidade das mídias locativas, não somente em termos de funcionalidades técnicas, mas principalmente pela força de alcance e possibilidades poéticas.

Essa fotografia do nosso tempo, ajudou a definir como seria desenvolvida a proposta poética e também forçou um olhar retrospecto para entender como propostas artísticas utilizaram ou subverteram meios de comunicação e tecnologias emergentes, explicitando formas de atuação e relacionamento da sociedade e com seu entorno.

No comportamento e dinâmicas sociais que já absorveram o uso das mídias e conexões móveis que vão emergindo como as funções audiovisuais convergidas nos smartphones, ferramentas de geolocalização e de aplicativos, é possível destacar a necessidade de conectividade e interação, de compartilhamento e a observação da vida privada, o escoamento e apreensão de sensações momentâneas através do registro fotográfico.

Todas as propostas artísticas que serviram de referência para este trabalho, foram criadas de forma colaborativa. Essa colaboração esteve presente tanto no desenvolvimento dos projetos, como também no dinamismo das obras em que o artista-idealizador, passava para o público a construção dinâmica das obras, nutrida e articulada pelo repertório de cada colaborador. Através do compartilhamento da rotina, memórias ou segredos, as representações em textos, fotos ou desenvolvimento de cartografias revelaram variadas possibilidades de incitar o colaborador à ação e reflexão sobre esse emaranhado de informações absorvidas pelos usuários multitarefas de smartphones. Em tempos em que, muitas vezes, não se sabe definir se a conexão com os smartphones está empurrando seus usuários para longe ou perto do contato e interação humana, é notável nos projetos selecionados, propostas que revelam ou instigam um espectro mais amplo da percepção e também a representação de conteúdos, ao solicitarem dos usuários ou colaboradores, a presença, reflexão e percepção de dinâmicas sociais, culturais, políticas e econômicas.

É nesse sentido que SPelha se apresentou. Uma possibilidade poética que propõe uma percepção sobre nosso olhar e caminhar em relação à cidade. Tivemos de nos aproximar e compreender hábitos nas redes sociais, do uso dos smartphones, entender como o comportamento do ato de plasmar a vida através da fotografia e o compartilhamento da vida privada estão inseridos no cotidiano e fazem parte de um movimento estimulante nos dias de hoje.

SPelha seguirá aberta, para ser movimentada e nutrida através da colaboração dos usuários. Certamente questões que já foram levadas em consideração, como a geração de dados e sua visualização, tomarão maior dimensão, conforme o volume de contribuições recebidas. Essa etapa pode completar o ciclo da obra a partir do próprio pensar sobre a apresentação desses dados na interface ou em um suporte diferente.

Por fim, em meio a tantas ofertas de experiências, aplicativos e estímulos ao consumo, sabe-se que SPelha é uma proposta singela, mas se espera que seja uma experiência que permita a reflexão, um novo olhar para a cidade e os instantes vividos nela.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AMARAL, Lilian. Interterritorialidades: passagens, cartografias e imaginários. In: BARBOSA, Ana Mae; AMARAL, Lilian (Org). **Interterritorialidade: mídias, contextos e educação**. São Paulo: Editora Senac, 2008.

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digita**l. São Paulo: Editora Senac, 2005.

_____. Cartografias líquidas: a cidade como escrita ou a escrita da cidade. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS Marcus; MINELLI Rodrigo (Org). **Mediações, tecnologia e espaço público**: panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares:** introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus, 1994.

BAMBOZZI, Lucas. Aproximações arriscadas entre *site-specific* e artes locativas. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS Marcus; MINELLI Rodrigo (Org). **Mediações, tecnologia e espaço público**: panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**. São Paulo: Editora Zahar, 2004.

BEIGUELMAN, Giselle. **Notas sobre a cultura e a arte da mobilidade. (Pensamentos Nômades para hipóteses em fluxo)**. In: BAMBOZZI, Lucas, BASTOS Marcus e MINELLI Rodrigo (Org). Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010, p. 87.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional.** São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BUENO, Claudio. **Concepções de espaço: do Renascimento às Realidades Mistas.** São Paulo: Revista eletrônica Arte.mov, 2007. Acesso em: 31 out. 2012. Disponível em: http://www.artemov.net/page4/revistas.php?edition=13&article=48

BUENO, Claudio; PRADO, Gilbertto. **Lugares Provisórios.** In: Revista USP 86. São Paulo, SP: CCS/USP, 2010. p. 78-95.

CANTON, Katia. **Espaço e Lugar**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

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

CAUQUELIN, A. **Arte Contemporânea.** Uma introdução. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2005.

_____. **A Invenção da Paisagem.** São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2007.

COVERLEY, Merlin. **Psychogeography**. Grã-Bretanha: Pocket Essentials, 2006.

CRIMP, Douglas. **On the museum ruin's**. EUA: MIT Press. 1996, p. 17. Disponível em: <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Crimp-On_The_Museums_Ruins.pdf> Acesso em 21.jul.2014.

CUNHA, Ana Carolina; HILDEBRAND, Hermes Renato. **Autoria nas obras abertas com mídias móveis e locativas**: autor, autoria e colaboração nas plataformas *opensource*. ***Disponível em:*** <http://www.hrenatoh.net/curso/textos/autor_autoria_opensource.pdf/>. Acesso em 21/julho/2014.

ECO, Humberto. **Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 28.

FABRIS, Annateresa. Curto-circuito. In: SANTAELLA, Lúcia (Org). **A Eco e a tecnociência na arte de José Wagner Garcia.** São Paulo. Editora Jatobá, 2013, p. 38-40

FLUSSER, Vilém. **O Universo das Imagens Técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Outros Espaços. In: Ditos & Escritos III**. Trad. Inês. Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009, p. 411-422.

GALLOWAY, Anne; WARD, Matthew. 2006. ***Locative Media as Socialising and Spatialising Practice****: Learning from Archaeology*. In: Leonardo Electronic Almanac, Vol. 14, Issue 3/4. Disponível em: <http://migre.me/l1GNo>. Acesso em 21.jul.2014.

GRAU, Oliver. **Arte virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora Senac, 2007, p. 236.

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

HAACKE, HANS. **Lessons Learned**. Tate Papers. 2009. Disponível em: <http://www.tate.org.uk/download/file/fid/7265>. Acesso em 10/08/2013.

HEMMENT, DREW. **LocativeArts**. Disponível em: <http://socialinterface.files.wordpress.com/2007/12/locativearts.pdf>. Acesso em: 20/07/2013.

HERKENHOFF, Paulo; MOSQUERA, Gerardo; CAMERON, Dan. **Cildo Meireles**. São Paulo: Cossac&Naify, 2000.

HOCHMAN, Nadav e MANOVICH, Lev. **Zooming into an Instagram City: Reading the local through social media.** 2013. Disponível em: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/4711/3698>. Acesso em 21.jul.2014.

IRWIN, Rita L. A/r/tografia: uma mestiçagem metonímica. In: BARBOSA, Ana Mae; AMARAL, Lilian (Org). **Interterritorialidade: mídias, contextos e educação**. São Paulo: Editora Senac, 2008.

KWON, Miwon. **One Place after Another:** Site-Specific Art and Locational Identity. Massachusetts, EUA: MIT Press, 2004.

_____. **The Wrong Place.** In: Art Journal, Spring, EUA, 2001.

LEMOS, André. **A arte da vida**: diários pessoais e webcams na Internet. In: Intrecom. Salvador. 2002. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/109986911192793762783072499970909167230.pdf>. Acesso em 21.jul.2014.

_____. **Ciber-cultura-remix.** São Paulo. 2005. Disponível em: <www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>. Acesso em 21.jul.2014.

_____. "**Mobile Communication and new sense of places:** a critique of spatialization in cyberculture". In: Galáxia (PUC-SP), v. 16, p. 91-10, 2008. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1914/1177>. Acesso em: 21.jul. 2014.

_____. Arte e mídia locativa no Brasil. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS Marcus; MINELLI Rodrigo (Org). **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999

MANOVICH, Lev, 2002. **The poetics of augmented space:** Learning from Prada. Disponível em <www.manovich.net>. Acesso em 03/04/2011.

MARTINS, Beatriz. **O que é a autoria em rede? Algumas reflexões sobre os processos autorais colaborativos na Internet.** In: III Simpósio Nacional ABCiber. 2009. São Paulo. Disponível em: <http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/5_jornalismo/eixo5_art7.pdf>. Acesso em 21.jul.2014

MC LUHANN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix, 2003.

MELLO, **Christine. Arte e novas mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos anos 90 .** 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202005000100009&script=sci_arttext>. Acesso em 17/08/2013.

PRADO, Gilberto. Ambientes virtuais multiusuário. In: DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no Século XXI: tecnologia, ciência e criatividade.** São Paulo: Editora UNESP, 2003

PRADO, Gilbertto. ***Arte telemática****: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário.* In: Itaú Cultural. São Paulo, 2003. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/cap/gilbertto/publica.html>. Acesso em 21.jul.2014.

SALLES, Cecília. **Redes da Criação**: construção da obra de arte. São Paulo: Editora Horizonte, 2006.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço** - Técnica e Tempo. Razão e Emoção. São Paulo: Edusp, 2006.

SMITHSON, Robert. **The collected writings**. 1996. p.145. Edited by Jack Flam. Disponível em: <http://migre.me/l1GJu> Acesso em 03/08/2013>. Acesso em 21.jul.2014.

SOGABE, Milton. **O corpo do observador nas artes visuais. In: Anpap. Florianópolis. 2007. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/161.pdf>.** Acesso em 21.jul.2014.

SOGABE, Milton; FOGLIANO, Fernando. **Mídias e Realidade**. In: 9º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#9ART). Brasília. 2010. Disponível em: < http://www.fav.ufg.br/9art/nono_art.pdf> . Acesso em 21.jul.2014.

CATÁLOGOS:

BARRIO, Artur. **Arte brasileira contemporânea**. Rio de Janeiro: Funarte, 1978.

COCCHIARALE, Fernando. **Arte em Trânsito: do Objeto ao Sujeito**. In: *Artur Barrio A Metáfora dos Fluxos 2000 / 1968.* São Paulo: Paço das Artes; Rio de Janeiro: MAM RJ; Salvador: MAM Bahia, 2000, p. 17-18.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **ARTE/CIDADE – A cidade e seus fluxos.** Secretaria de Cultura. São Paulo, 1994.

TESES E DISSERTAÇÕES

ANDRADE, Marco Antonio Pasqualini. **Uma Poética Ambiental. Cildo Meireles (1963-1970)**. Tese (Doutorado em Artes Plásticas)-ECA-USP. São Paulo, 2007.

BARRETO, Jorge Menna. **Lugares Moles**. 2007. Dissertação (mestrado em Artes Plásticas)-ECA-USP, São Paulo, 2007.

BUENO, Cláudio Pereira. **Que Lugar É Esste?**. Dissertação (Mestrado em Artes Plásticas)-ECA-USP. São Paulo, 2010.

ANDRADE, Mario Celso Ramiro. **[Matéria e energia ir r a d i a n t e]**. São Paulo. ECA-USP. 2009|2010. Memorial circunstanciado apresentado para o concurso público para o provimento de cargo de professor doutor na ECA-USP. São Paulo, 2010.

DE BONA, Carla Marangoni. **Poéticas Expressivas em Redes Midiáticas**: Análise e projeto experimental. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica)-PUC-SP. São Paulo, 2012.

FALTAY FILHO, Paulo. **Poéticas e políticas dos rastros: ambiguidades e tensionamentos nos processos de criação com dispositivos de geolocalização**. Dissertação (mestrado em Comunicação e Semiótica)-PUC-SP, São Paulo, 2013.

PONTES, Maria Adelaide do Nascimento**. A Documentação nas Práticas Artísticas dos Grupos Arte/Ação e 3NÓS3**. 172f. Dissertação (Mestrado em Artes)-Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. São Paulo, 2012.

FONTES VIDEOGRÁFICAS:

LEMOS, André. **Cidade Dos Algoritmos.** Salvador. 2013. Conferência TEDxSalvador. Disponível: http://tedxtalks.ted.com/video/Cidades-dos-algoritmos-Andre-Le> Acesso em 28.ago.2013.

CILDO. Direção de Gustavo Rosa de Moura. Brasil: Bretz Produtora de Vídeo e AMZ Mídia Industiral. 2009. 1 DVD (78 min.): cor, son, região all.

KWON, Miwon. **Ends of the Earth (and back)**. Reykjavik Art Museum, Islândia. 21. Mar. 2013. TALK Lecture & Visitor Series.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CTrqrobzPjQ> .Acesso em 21.jul.2013.