



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**ALLAN DINIZ FERREIRA VASCONCELOS**

**UM PERCURSO ENTRE PRÁTICAS ARTÍSTICAS NA CIDADE DE FORTALEZA:  
DIÁLOGOS ENTRE ARTE, COMUNICAÇÃO, CIDADE E TECNOLOGIA**

**FORTALEZA**

**2016**

ALLAN DINIZ FERREIRA VASCONCELOS

UM PERCURSO ENTRE PRÁTICAS ARTÍSTICAS NA CIDADE DE FORTALEZA:  
DIÁLOGOS ENTRE ARTE, COMUNICAÇÃO, CIDADE E TECNOLOGIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens. Linha de pesquisa: Fotografia e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior.

FORTALEZA

2016

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- V45p Vasconcelos, Allan Diniz Ferreira.  
Um percurso entre praticas artísticas na cidade de Fortaleza : diálogos entre arte, comunicação, cidade e tecnologia / Allan Diniz Ferreira Vasconcelos. – 2016.  
162 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2016.  
Orientação: Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior.
1. Arte. 2. Cidade. 3. Tecnologia. 4. Comunicação. I. Título.

CDD 302.23

---

ALLAN DINIZ FERREIRA VASCONCELOS

UM PERCURSO ENTRE PRÁTICAS ARTÍSTICAS NA CIDADE DE FORTALEZA:  
DIÁLOGOS ENTRE ARTE, COMUNICAÇÃO, CIDADE E TECNOLOGIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens. Linha de pesquisa: Fotografia e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior.

Aprovada em: 14/10/2016.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Ada Beatriz Gallicchio Kroef  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Ao universo.

À minha família, Jean Diniz, João Bosco e  
Geralda Magela Vasconcelos.

## **AGRADECIMENTOS**

À FUNCAP, pelo apoio financeiro com a manutenção da bolsa de auxílio.

Ao Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior, pela excelente orientação.

Aos professores participantes da banca examinadora, Prof. Dr. Osmar Gonçalves e Prof. Dra. Ada Kroef, pelo tempo e pelas valiosas colaborações e sugestões.

Aos artistas entrevistados, David da Paz, Cecília Andrade e André Lopes, pelo tempo concedido nas entrevistas e pelas tantas vivências.

Aos professores e professoras mais presentes durante esta jornada: Wellington Júnior, Glória Diógenes, Ada Kroef, Cesar Baio, Ana Cesaltina, Ana Paula Rabelo, Karine David, Julia Miranda e Leonel Brum.

À minha amada e companheira, Herbeline Holanda. Aos que foram parceiros e parceiras e aos novos e velhos amigos, pela força, contribuição e apoio astrais: Herbênio Casciano, Sandra Helena, Tiago Araújo, Robert Veras, Amanda Nogueira, Patrícia Lima, Cecília Andrade, Claudio Bueno, Bitu Cassundé, Marisa Cavalcante, Herbênio Júnior, Rafaela Chaves, Charlie Emanuel, Marcelle Louzada, Ivna Ferreira, Eric Barbosa, Alexandre Veras, João Vilnei, Eduardo Barretto, Begoña Cuquejo, Ítalo Adler, Caio Castelo, Don Paiva, Afrânio Medeiros, Mariana Campos, Simba, Max, Ayra, Apolo, Nikita e Simba Filho, Cé da Silva, Ruy Campos e Artur Dória.

Aos que fazem existir as bibliotecas da UFC, a Biblioteca do Porto Iracema a Casa da Cultura Digital Fortaleza, o Vila das Artes, a Escola Porto Iracema das Artes e o Instituto Dragão do Mar.

Aos colegas da turma de mestrado e ao colegas do PPGH, PPGARTES e PPGS, pelas mais variadas contribuições.

Aos laboratórios Mídiadança, Lajus e Licca, pelas parcerias, reflexões, críticas e sugestões.

"Ao chegar numa nova cidade, o viajante reencontra um passado que não lembrava existir." (Ítalo Calvino)

## RESUMO

Apropriando-se da ideia de cidade como campo ampliado da comunicação e da arte, esta pesquisa prático-teórica objetiva investigar experimentações artísticas que envolvem o uso de novas tecnologias, dispositivos móveis e mídias locativas, estabelecendo uma relação direta com a cidade de Fortaleza. Partindo de um percurso atravessado pela observação, participação, construção de relações e intercâmbio de experiências, foi feita uma análise de trabalhos de três artistas que atuam na capital cearense: David da Paz, Cecília Andrade e André Lopes. Devido à aproximação e à diversidade dessas propostas artísticas, questões como agenciamento de práticas colaborativas; diálogos entre videoperformances geolocalizadas e poéticas nômades; apagamentos e disputas de imaginários urbanos, noções de público, privado e redes sociais virtuais no espaço citadino e vizinhança, proximidade e entorno ligadas aos usos de tecnologias ordinárias contribuíram para a construção de um pensamento que apresenta novas dinâmicas na configuração de cibercidades contemporâneas. Embasado por noções de *site-specific* e pelo olhar de De Certeau sobre formas de inventar e praticar o cotidiano, são construídos aqui desdobramentos críticos a partir de um espaço social conectado por formas criativas de reinventar uma cidade tensionada por fluxos informativos e intensos processos de transformações político-econômico-sociais.

**Palavras-chave:** Arte. Cidade. Tecnologia. Comunicação.

## ABSTRACT

Starting from the idea of city as an amplified field for communication and art, this theoretical-practical research aims to investigate artistic experimentations that involve the handling of new technologies, mobile devices and locative medias, establishing a direct relation with Fortaleza city. Based on a route passed through observation, participation, construction of relations and experience exchanges, it was made an analysis from the work of three artists that operate in Ceara's capital: David da Paz, Cecília Andrade and André Lopes. The approximation and diversity of these artistic proposals bring matters like assemblage of collaborative practises; dialogues between geo localized video performances and nomad poetics; erasures and dispute of urban imaginary; notions of public, private and virtual social medias on daily environments; neighbourhood, proximity and surroundings connected to the use of ordinary technologies; contributing to the construction of a thought that presents possible configuration dynamics of contemporary cybercities. Based upon notions of site-specific and De Certeau's view about ways to invent and practise the daily life, critical outcomes are build from a social space connected by creative ways of being a part of a city tensioned by informative flow and intense political-economic-social transformation process.

**Keywords:** Art. City. Technology. Communication.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Registro do NAV sobre a “ <i>Excursão Pajeú</i> ” .....	32
Figura 2	– Imagem do site do laboratório-residência Paisagens Midiáticas .....	35
Figura 3	– Interface do aplicativo <i>Hipergeo</i> .....	41
Figura 4	– Momento da escolha definitiva dos locais onde as performances iriam acontecer nas imediações do Dragão do Mar Centro de Arte e Cultura .....	45
Figura 5	– Registro audiovisual com detalhe para uma das cenas de “ <i>Descalços pelo Caos</i> ” .....	46
Figura 6	– Frame do vídeo registro indicando o ponto zero da experiência de “ <i>Descalços pelo Caos</i> ” .....	48
Figura 7	– Cena com personagem “ <i>Pajé Pós-Xamânico</i> ” em “ <i>Descalços pelo Caos</i> ” .....	50
Figura 8	– “ <i>Immaterials: Light painting WiFi</i> ” .....	54
Figura 9	– “ <i>Disconnected</i> ” .....	55
Figura 10	– As cenas 1, 2 e 3 correspondem ao filme “ <i>La Montaña Sagrada</i> ” (1973), já as cenas 4 e 5, ao filme “ <i>La danza de la realidade</i> ” (2013) .....	59
Figura 11	– Colagem com cenas de “ <i>Descalços pelo Caos</i> ” .....	59
Figura 12	– Percurso de Hamish Fulton .....	61
Figura 13	– Projeto “ <i>Narrativas Cartográficas</i> ” .....	62
Figura 14	– “ <i>GPS Drawing</i> ” .....	63
Figura 15	– “ <i>Ciberpichação</i> ” de David da Paz .....	64
Figura 16	– Intervenção “ <i>Ensacamento</i> ”, do grupo 3Nós3 (1979) .....	67
Figura 17	– Interface do aplicativo utilizado em “ <i>Excursão Pajeú</i> ” .....	72
Figura 18	– Entorno do Riacho Pajeú em 2016 .....	73
Figura 19	– “ <i>Descrito como real</i> ” .....	77
Figura 20	– Visão espacial da experiência de “ <i>Le Chant des Sirènes</i> ” .....	79
Figura 21	– “ <i>Audio Walks</i> ” .....	81

Figura 22	– Diagrama de instituições e questões referentes ao riacho Pajeú, elaborado pela artista Cecília Andrade para a o trabalho “ <i>Excursão Pajeú</i> ” .....	83
Figura 23	– Diagrama com interpretação gráfica das questões de apagamento do Riacho Pajeú produzido pela artista Cecília Andrade no trabalho “ <i>Excursão Pajeú</i> ” .....	84
Figura 24	– “ <i>Twindow</i> em Aveiro, Portugal” .....	94
Figura 25	– “ <i>Twindow</i> em Fortaleza, Brasil” .....	94
Figura 26	– “ <i>Cercadinho Elétrico</i> ” .....	96
Figura 27	– Intervenção “ <i>Vendido</i> ” .....	98
Figura 28	– “ <i>Vendido: Perambular, experimentar e correr perigo.</i> ” .....	100
Figura 29	– “ <i>Frases-Instantes</i> ” (2003) – “Transitoriamente cidade à revelia”, uma referência à obra “ <i>Grande Sertão Veredas</i> ”, de João Guimarães Rosa. ....	104
Figura 30	– Colagem com intervenções da artista Jenny Holzer .....	106
Figura 31	– Colagem com “ <i>Twindow</i> em Fortaleza, Brasil” .....	107

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	12
2	UM PERCURSO .....	15
3	METODOLOGIA – EXPERIÊNCIAS DE APROXIMAÇÃO.....	30
3.1	Escalas de observação .....	31
4	PRAIA DE IRACEMA, DRAGÃO DO MAR .....	37
4.1.	Descalços pelo Caos – <i>Apperformance</i> .....	39
4.1.2	<i>Etapas da ação e um diálogo com De Certeau</i> .....	42
4.1.3	<i>Questões técnicas</i> .....	51
4.2	Carne e pedra, territórios informacionais e espaço urbano .....	51
4.3	Diálogos entre influências estéticas e modos de inventar .....	56
4.3.1	<i>Cinema</i> .....	58
4.3.2	<i>Mapas e mídias locativas</i> .....	60
4.4	Considerações finais sobre <i>Descalços pelo Caos</i> .....	65
5	CENTRO, PRAÇA DOS LEÕES – RIACHO PAJEÚ .....	70
5.1	“ <i>Excursão Pajeú</i> ”, mas onde está o riacho? .....	70
5.2	Uma excursão site-specificity .....	73
5.3	Estratégias para organizar uma <i>Excursão Pajeú</i> .....	82
5.4	Temporalidades .....	85
5.5	Questões Técnicas .....	88
5.5.1	<i>Fones de ouvido</i> .....	88
5.5.2	<i>Instalação do Aplicativo e primeiros contatos</i> .....	89
5.5.3	<i>Excursão?</i> .....	89
5.6	Considerações finais sobre a excursão .....	91
6	BENFICA, BIBLIOTECA DO BOSQUE DA UFC .....	93
6.1	<i>Twindow</i> .....	93
6.2	Diálogos com <i>Twindow</i> , intervenção com gambiarra tecnológica e domiciliar .....	95
6.3	Corpo-casa, corpo-interface e corpo-cidade .....	102
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	110
	REFERÊNCIAS .....	112

<b>Anexo A – Transcrição de entrevista com David da Paz na Universidade de Fortaleza (UNIFOR) em 18 de agosto de 2015 .....</b>	<b>115</b>
<b>Anexo B – Transcrição de entrevista com David da Paz no Escola Porto Iracema em 8 de junho de 2016 .....</b>	<b>126</b>
<b>Anexo C – Transcrição de entrevista com André Lopes em 21 de julho de 2016 .....</b>	<b>138</b>

## 1 INTRODUÇÃO

“O que é verdadeiramente inquietante não é que o mundo vem se transformando num lugar dominado pela técnica. Muito mais inquietante é que o homem não está absolutamente preparado para esta radical mutação do mundo. Muito mais inquietante é que não somos ainda capazes de alcançar através de um pensamento uma confrontação adequada com o que está realmente acontecendo na nossa época.”  
(M. Heidegger)

Esta pesquisa apropria-se da proposta de um percurso afetivo, material e crítico pela cidade de Fortaleza, partindo da análise do trabalho de três artistas que atuam na capital cearense: David da Paz, Cecília Andrade e André Lopes, nesta ordem cronológica.

A caminhada começa simbolicamente no entorno do Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura, na experiência compartilhada com David da Paz na realização do trabalho “Descalços pelo Caos”.

Depois, continua pelo Centro, na Praça dos Leões, seguindo para o Edifício Palácio do Progresso, pelo que ainda resta do riacho Pajeú. Vivencio aqui o trabalho ainda em processo de conclusão proposto pela pesquisadora e artista Cecília Andrade. Participo, então, de uma “Excursão Pajeú”.

Por fim, o percurso chega ao bairro Benfica, na biblioteca do Centro de Humanidades 1 da Universidade Federal do Ceará (UFC), onde acontece uma das conversas sobre o trabalho “Twindow”. Na oportunidade, conheço um pouco mais da trajetória do pesquisador e artista André Lopes. As narrativas do artista nos levam, por sua vez, até o bairro do Cocó, do outro lado da cidade, local onde foi realizada boa parte das intervenções de suas intervenções.

As teorias de outros autores apresentadas aqui atravessam vários momentos deste percurso e funcionam para criar contextos e diálogos que ajudem a pensar as questões suscitadas pelos trabalhos. A apreciação dessas práticas

artísticas não será nunca esgotada, portanto faço aqui uma análise incompleta, admitindo a cada observação feita outros modos de assimilá-las e percebê-las.

As contribuições do historiador e filósofo Michel De Certeau colaboram para criar a atmosfera de um percurso de pesquisa que produz também uma escrita no espaço urbano. Enquadramo-nos aqui como praticantes ordinários da cidade de Fortaleza, inventando e reinventando modos criativos de fazer, de escrever; por meio de táticas de sobrevivência, resistimos com astúcia, estabelecemos um movimento próprio de quem vivencia todos os dias este espaço social conectado e atravessado também por redes telemáticas e eletrônicas, virtuais e físicas, características de grandes metrópoles da contemporaneidade.

O percurso também é imaginado, alcança as dinâmicas do tempo e do espaço, pois passamos aqui brevemente pelas noções da arte site-specific, com as contribuições da autora Miwon Kiwon, além de um conjunto de outras teorias e acepções que nos fazem aprofundar o olhar para as possibilidades de relações estabelecidas entre essas obras e a cidade.

Além deste texto de dissertação, um dos frutos desta pesquisa foi a produção prática, colaborativa e coletiva do trabalho “Descalços pelo Caos”, agenciado por David da Paz, com minha participação e a dos artistas George Sanders, Marcelle Louzada e João Paulo, durante a residência “e-SPAÇO Liso 2.0”, na 4ª edição da Bienal Internacional de Dança do Ceará/De Par em Par, em 2014<sup>1</sup>.

Ainda durante o processo desta pesquisa, como forma de contribuir com a partilha e disseminação desta discussão para a comunidade, foram realizados dois seminários internacionais<sup>2</sup> com o tema “Corpo, Arte e Tecnologia” em 2014 (no auditório da Pós-Graduação em História da UFC) e em 2016 (na Casa da Cultura Digital Fortaleza).

O seminário foi realizado por meio do Laboratório de Estudos de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte (Licca - UFC), do qual sou integrante, em parceria com a Rede Luso-Brasileira de Pesquisa em Artes e Intervenções Urbanas – (RAIU) e com o Laboratório de Estudos da Juventude – (Lajus), representado pela Prof. Dra. Glória Diógenes. A atividade contou com a participação de artistas e pesquisadores que atuam no Brasil, em Portugal e na Espanha.

Ainda, na Casa da Cultura Digital, como parte da segunda edição do

---

<sup>1</sup> <http://www.bienaldedanca.com/2014/de-par-em-par/index.html>

<sup>2</sup> Sobre o seminário: <http://liccaufc.blogspot.com.br/2014/11/licca-convida-para-o-seminario.html>

Seminário, organizei, junto a David da Paz e ao artista Ítalo Adler, a residência “Paisagens Midiáticas”<sup>3</sup>, iniciada em outubro de 2015 e concluída em fevereiro de 2016. A residência contou com a participação de vários artistas da cidade e culminou com a Exposição “Paisagens Midiáticas”, onde foram apresentados os trabalhos desenvolvidos durante a vivência. No evento intitulado “Topocríticas Portáteis”<sup>4</sup>, abrimos o espaço também para performances multimídia de outros artistas que ocuparam as calçadas do entorno da Casa da Cultura Digital na Praia de Iracema.

Na mesma ocasião, pensando na pluralidade e intercâmbio de linguagens, na circulação de processos criativos e ocupação de espaços públicos da cidade, organizamos, com a colaboração da artista e pesquisadora de dança Herbeline Holanda e do coordenador do curso de Dança da UFC e do “Laboratório MídiaDança – Dança e Multimídia – ICA-UFC” Leonel Brum, a “Mostra MídiaDança”, onde circularam trabalhos produzidos por estudantes de diversas universidades brasileiras.

Durante essa parte do processo da pesquisa, foi feito também todo um trabalho de produção e assessoria de comunicação que garantiu a qualidade e inserção dos eventos na imprensa e em vários espaços institucionais e públicos da cidade de Fortaleza. Essa parte do processo não está contemplada diretamente nas análises deste texto, ela é apresentada aqui apenas como elemento de um procedimento metodológico que envolve a troca de saberes. De fato, é uma estratégia para seguir pistas sobre os movimentos dos artistas, para também ser artista e realizador. Essas ações configuram-se assim como uma tentativa de levar a discussão desta pesquisa para outros lugares que extrapolam o escrito da dissertação.

Enfim, no texto que se segue, começamos com um percurso anterior, que passa inicialmente pelo meu movimento enquanto pesquisador e pelo modo como cheguei nas questões desta pesquisa. Logo em seguida, conheceremos um pouco do olhar metodológico que inspirou e manteve o curso de investigação deste trabalho. Depois, partimos para a análise mais aprofundada das obras e para as considerações finais.

---

<sup>3</sup> Site da residência: < <http://paisagensmidiaticas.wixsite.com/residencia> >

<sup>4</sup>Matéria publicada na imprensa sobre o evento. Disponível em < <http://www.opovo.com.br/app/divirta-se/agenda/exposicoeseeventos/2016/01/27/noticiaseexposicoes,3567477/casa-da-cultura-digital-realiza-topocríticas-portateis.shtml> >. Acesso em: 20 mar. 2016.

## 2 UM PERCURSO

"Bom dia, Fortaleza, te ofereço esse carinho de viajor, do filho que não sabe se vem ou se vai o que olha e medita indo e voltando à sua cidade, envelhecendo e remoçando com ela (ela és tu), Fortaleza, te ofereço esse carinho de gente (porque é gente a que nasce de teu ventre), de corpo e alma também ofereço cadinho de ferro e bronze (uma lembrança de meu pai), cadinho de corpo e alma, esse cadinho de raças, Fortaleza." (Antônio Bandeira)

Durante a graduação, estudei os usos dos blogs como ferramentas que intermediavam a troca de experiências e o intercâmbio de saberes no contexto da *web 2.0*, uma fase da internet caracterizada, principalmente, pelo compartilhamento de informações em centros não distribuídos de produção/recepção. Nesta passagem de *web 1.0* para *web 2.0*, o nível de conexão de dados aumentou, sendo possível, por meio das tecnologias de banda larga e dos *Web services*<sup>5</sup>, a circulação de sons, fotos e vídeos na rede, além de videoconferências e outras formas mais complexas de comunicação. A estrutura da internet passou por uma modificação importante: a conexão está agora no centro dos processos informativos, as barreiras entre *hardware* e *software* foram desfeitas. Os serviços de internet passam a ser dominados pelo *business* e os usuários podem recriá-los ou modificá-los autonomamente através das conexões. Novas formas de comunicação e socialização são experimentadas por escritores, jornalistas, profissionais de diversas áreas, artistas e usuários quaisquer.

Apoiado pelos estudos de Walter Benjamin sobre cidade e, principalmente, sobre a temática da narrativa, inspirado nos textos "O narrador" e "A experiência da pobreza", considereei que os blogs, com seus usos, apropriações e linguagens específicas e como ferramenta de troca de experiências de vida, podem se configurar

---

<sup>5</sup> Tecnologia utilizada na integração de sistemas e na comunicação entre aplicações dos mais diversos tipos. Cada aplicação pode ter a sua própria "linguagem", que é traduzida para uma linguagem universal em um formato intermediário, como XML, Json, CSV etc.

como uma ferramenta tão rica de comunicação quanto as narrativas orais descritas por Benjamin (2012). Alguns tipos específicos de usos dessas ferramentas podem ajudar a redefinir consideravelmente formas de se relacionar e de se comunicar na contemporaneidade.

Comparei, por exemplo, as relações dos soldados, oficiais e combatentes, totalmente apáticos ao falar sobre os horrores da primeira guerra mundial à época (1914-1918)<sup>6</sup>, com a guerra do Iraque, iniciada em 2003, em que, em um dos diversos blogs criados durante o conflito, um capitão do exército estadunidense escrevia frequentemente sobre sua rotina, relacionando-se com uma guerra de forma completamente diferente, munido de um dispositivo de comunicação, o blog. Apresentei e analisei também o blog de *Salam Pax*, suposto cidadão iraquiano que contava sobre o desenrolar do conflito por meio de uma riqueza de detalhes impressionante, como nenhum meio de comunicação tradicional foi capaz de descrever. A partir desses estudos, considerei que as narrativas orais, descritas por Benjamin (2012), tão ricas àquela época, podem ser revisitadas de outras formas, apropriadas de outras maneiras, suportadas por outros meios.

A temática comunicação e tecnologias e as investigações sobre os blogs já estavam presentes em meus estudos, que perpassam pelo uso de suas linguagens – a relação estabelecida entre a oralidade e suas hibridizações e o texto escrito, o vídeo, a imagem e o som. Tudo que investiguei, até então, realizou-se a partir de ambientes virtuais e sob uma perspectiva das linguagens, das narrativas.

Depois desses estudos, que me foram muito valiosos, vieram outras inquietações. Senti a necessidade de questionar sobre a relação entre os usos dessas tecnologias móveis e virtuais – advindas da segunda geração da web 2.0 – e entre os usos e a cidade, o que representa o urbano. Quais tensões envolvem o espaço urbano, virtual e material?

A facilidade de acesso para o desenvolvimento de hardwares e softwares específicos para esta área e o aumento da interatividade das redes fixas e móveis, motivado principalmente pelo maior acesso a uma gama de dispositivos e aparatos eletrônicos, marcam um cenário de intensas transformações sobre as formas de compreensão tanto de como nos relacionamos com as tecnologias quanto de que lugar elas ocupam na sociedade.

---

<sup>6</sup> Benjamin descreve como os soldados voltavam silenciosos do campo de batalha e como nesta época os livros sobre as guerras eram vazios, pobres, pois não havia narrativas ricas sobre as experiências da guerra. (1993)

No Brasil, a digitalização se configura como um dos maiores avanços das comunicações, capaz de integrar redes de faixas largas e redes de computadores utilizando a linguagem dos bits. Desde as primeiras transmissões de telefonia móvel em 1990<sup>7</sup> no Rio de Janeiro, iniciadas com apenas 667 aparelhos, houve uma privatização do setor de telecomunicações em 1997 e uma modernização da infraestrutura de telecomunicações no começo do século XXI, a partir do surgimento de satélites de órbita baixa, os LEOS (*Low Earth Orbit Satellite*). Além disso, também aumentaram os investimentos para a instalação de cabos submarinos de fibra ótica na década seguinte, o que permitiu uma transmissão mais rápida de dados e outros serviços especializados.

Com a abertura econômica do mercado brasileiro em meados de 2003, principalmente para países como Estados Unidos, China e Coreia do Sul, a digitalização das telecomunicações torna possível alcançar a eletrônica profissional e a do entretenimento, fazendo com que haja, por exemplo, uma popularização do uso de *smartphones* conectados à internet.

De acordo com Fontes e Gomes (2013), devido à possibilidade de transmissão de um volume muito maior de informações, a comunicação digital móvel permite, então, a criação massiva de redes de serviços integrados de voz, dados e imagens, ou seja, telefone, telex, fac-símile, teleprocessamento, bancos de dados, serviços de videoconferência, videotexto e televisão, além do uso da tecnologia militar, o GPS integrado a esses aparelhos.

Em Fortaleza, assim como em outras capitais metropolitanas brasileiras, participamos também de uma expansão urbana intensa que revela transformações em um curto espaço de tempo, iniciadas, principalmente, na década de 1980. Na capital cearense, especificamente, aconteceram mudanças estruturais de amplitudes social, econômica, política e cultural, comandadas por pequenos grupos políticos, à época, donos de shoppings e de grandes empresas do setor industrial. Mudanças essas atravessadas por um processo de globalização, que por sua vez também modifica o sistema produtivo e desencadeia na expansão de investimentos direcionados à infraestrutura de transporte e comunicações, atividades terciárias, comércio e indústria.

---

<sup>7</sup> Comunicação via satélite no Brasil. Disponível em: < <https://techinbrazil.com.br/comunicacao-via-satelite-no-brasil> > Acesso em: 20 mar. 2016.

Tudo isso contribuiu para um sentimento de que parecíamos fazer parte de uma “Aldeia Global”, McLuhan (1964), principalmente, a partir de meados da década de 1980, quando houve o rompimento de mais um golpe – desta vez o militar –, aliado ao anseio pela luta por liberdades individuais e direitos civis. A título de afirmação política e detalhamento de um contexto histórico que marca a época deste trabalho, demarco aqui que vivenciamos no Brasil, neste momento, em 2016, outro golpe: midiático, parlamentar, jurídico e também militar, que se realiza devido à expansão de forças policiais espalhadas por todos os lugares, cometendo crimes a mando de grupos políticos hegemônicos. O contexto descrito influencia diretamente nos modos de viver e ocupar a cidade.

Acompanhando o processo tecnológico e a abertura econômica do Brasil para a inserção de multinacionais de telecomunicações na década de 2000, Fortaleza, assim como milhares de cidades do planeta, também passa a comercializar diversos modelos de dispositivos móveis eletrônicos. A capital cearense, inclusive, apresenta todas as características de uma grande metrópole, atributo significativo para quem pretende estudar a dinâmica de espaços urbanos mais complexos. Dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) mostram que Fortaleza tinha, na década de 1960, cerca de 514 mil habitantes; em 2010, esse valor cresceu para cerca de 2,4 milhões, ou seja, para o *business*, um mercado a ser explorado. A Nielson Ibope coloca o Nordeste, em 2015, como segunda região com o maior número de *smartphones* conectados à internet, informação essa importante para a visualização desse cenário.

De acordo com esse contexto, a configuração atual da rede de internet é um lugar não apenas de trocas massivas de informações, mas de possibilidades de experimentação e realização de processos criativos, colaborativos e inteligentes. Essas técnicas específicas de aprofundamento e criação de tecnologias extremamente ligadas ao nosso cotidiano são difundidas também por grupos e comunidades internacionais que promovem a ideia do conhecimento compartilhado e gratuito através da internet. É possível, hoje, montar seu próprio sistema, produzir suas ferramentas e programar um aplicativo voltado para um uso específico, para um lugar ou para uma comunidade. *OpenFrameworks*, *Processing*, *Arduíno* e *Walkingtools* são alguns exemplos de projetos de tecnologias livres que disseminam e simplificam os usos de linguagem de programação e microeletrônica.

Se por um lado vemos uma expansão de empresas de tecnologia

dominando o mercado, por outro notamos que é possível buscar uma alternativa aos circuitos hegemônicos de produção. Observa-se uma expansão das plataformas de financiamento coletivo<sup>8</sup> que bancam o desenvolvimento de diversos projetos em múltiplas áreas do saber incorporadas ao cotidiano, o que evidencia assim o caráter colaborativo da construção de conhecimento do qual vivemos hoje.

Ao continuar o percurso de investigação, tive acesso à dissertação<sup>9</sup> de mestrado de Cesaltina (2010), na época, estudante do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFC (Universidade Federal do Ceará), em que ela pesquisava as relações de comunicação e sociabilidade entre as comunidades do extinto *Orkut* e os encontros na *Praça Portugal*, em Fortaleza. Este tema me interessava à época, tanto pela proximidade, por ser em Fortaleza, onde moro, quanto pelos conceitos abordados, pois Ana já entrava na temática do urbano, tinha uma abordagem mais antropológica, trazia autores como Maffesoli, Giddens ou Cliford, mas também Lemos (2004) e Levy (1993, 1999), referências importantes, na época, para os estudos sobre “*cibercidades*” e “*cibercultura*”. As conversas com Ana, além de outras leituras, fizeram-me chegar a um questionamento norteador para este trabalho:

Hoje, com a cultura da mobilidade, com o uso mais presente de *dispositivos móveis e Mídias Locativas*<sup>10</sup>, que tensões e movimentos acontecem no campo da experiência da arte e das tecnologias? Que possibilidades de relações um artista pode estabelecer com a cidade e, mais especificamente, com Fortaleza?

Pensando nos artistas e em suas obras, atuantes e subversores das chamadas *TICs* (Tecnologias de informação de Comunicação), ponderei refletir como estes podem ressignificar, a cada movimento, a cada nova criação, usos e práticas dessas ferramentas na cidade, propondo, a partir de experimentações diferenciadas, novas relações sociocomunicacionais no espaço urbano.

Motivado por essas ações, fui, então, em busca de coletivos ou artistas que desenvolvessem trabalhos com questões relacionadas aos usos e apropriações de

---

<sup>8</sup> Por exemplo, a “Idea.me” é uma plataforma de crowdfunding latino-americana que conecta criadores de projetos de caráter social com patrocinadores. A plataforma opera nos seguintes países: Argentina, Brasil, Chile, Colômbia, México, Uruguai e Estados Unidos. Disponível em: <https://ijnet.org/pt-br/blog/um-panorama-dos-sites-de-financiamento-coletivo-em-todo-o-mundo>

<sup>9</sup> “A Praça Portugal como lugar: negociações de sentidos em encontros presenciais e mediados pelo computador”. Disponível em:

[http://www.repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/706/1/2010\\_Dis\\_AC%20Marques.pdf](http://www.repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/706/1/2010_Dis_AC%20Marques.pdf)

<sup>10</sup> São exemplos de dispositivos móveis: telefones inteligentes (*smartphones*), tablets, híbridos de tablet e *smartphone*, *Ultrabooks*, *e-readers* com acesso à internet e tecnologia de GPS, além de outros sensores, como pressão e latitude.

novas tecnologias no espaço urbano. Interessava-me saber como essas ações podem interferir em um ambiente não só urbano, mas virtual, material, tecnológico, de redes eletrônicas, com e sem fios, hibridizadas.

Ao longo da pesquisa, dentre tantos outros pré-selecionados, escolhi três artistas de Fortaleza: David da Paz (MiniMídias Labnômade), Cecília Andrade, integrante do grupo de pesquisa Act Lab, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará (UFC), e André Lopes, integrante do Grupo *Balbuco*<sup>11</sup>, grupo que já não atua no momento.

Selecionei, então, uma ação de cada um dos artistas escolhidos para pensar junto sobre as questões aqui colocadas. Por vezes, a análise das obras confunde-se com o próprio processo de sua criação, ao mesmo tempo que atravessa o meu percurso como pesquisador, mistura-se com o olhar de cada artista e, conseqüentemente, amalgama-se, então, uma percepção coletiva elaborada por mim.

De fato, assumindo o risco de errar na escolha do que foi colocado aqui, afirmo que me atirar no processo todo e arremessar-me no que pareceu incerto ou confuso foi a parte mais rica dessa experiência, marcada por uma tentativa de conciliar misturas, deslizos e acertos, combinações de percursos, novos olhares, opiniões, procedimentos, estratégias, técnicas, alternativas e, sobretudo, sentidos, corpos misturados. Particularmente, também tenho afeição por processos conduzidos pelo inusitado, pelo inesperado. Inspiro-me em reflexões de pensadores como Michel Serres:

Temos dificuldade de falar das misturas ou de raciocinar sobre elas. Elas resistem aos princípios. O analista lhes tem horror. Deem-lhe um copo de água açucarada, perguntem-lhe onde fica o açúcar e onde se encontra a água: ele se distribui nela que se distribui nele. Onde se encontra a resina do vinho? Ela se mistura a ele que se mistura a ela. Onde se encontra a água na calda, onde o *sémillon* no *suavignon*? As identidades balançam, sua localização se perde nas vizinhanças imprecisas, a contradição hesita ante o confuso (SERRES, 2001, p. 220).

Assim, a partir da vivência e observação dos trabalhos desses artistas, cada um com suas singularidades e diferenças, questões como a relação entre o apagamento e a história de Fortaleza; a vizinhança, o entorno e suas relações com as redes sociais virtuais; e ainda as práticas colaborativas e usos de aplicativos foram surgindo, conectando-se às questões propulsoras da pesquisa e também às minhas leituras durante essa jornada de mais de dois anos.

---

<sup>11</sup> <http://balbuco.com/>

David da Paz, o primeiro artista citado, por meio de práticas colaborativas e do compartilhamento de ideias com outros artistas, consegue produzir trabalhos que conduzem o participante a pensar questões políticas e estéticas relacionadas à cidade, a partir do uso, por exemplo, de plataformas como o *Walkingtools*, ferramenta colaborativa que permite a criação de projetos de arte e educação, perpassando várias linguagens e aplicativos os quais partilham padrões e administração de conteúdo e dados de GPS e possibilitam também que sons, vídeos, animações ou outras informações mais complexas possam ser combinadas aos dados do GPS.

O trabalho realizado por David da Paz, denominado “Descalços pelo Caos”, do qual eu participei como *videomaker*, através de uma espécie de jogo, propõe, por exemplo, uma abordagem e uma experimentação estética da cidade, passando pela performance, na qual o participante precisa caminhar com um dispositivo móvel para acessar as videoperformances geolocalizadas no mapa do aplicativo *Hipergeo*. Por meio desses experimentos, o participante pode vislumbrar experiências diferenciadas de caminhar, em que narrativas poéticas são apresentadas em pontos específicos e estão diretamente relacionadas ao local escolhido pelos artistas envolvidos na elaboração da ação.

Durante o percurso mediado pelo aplicativo, com a atenção dividida entre o espaço físico – que compreende outros transeuntes, cheiros, sons e diversos estímulos sensoriais naturais da cidade – e a tela do dispositivo móvel – através do mapa, o participante pode vivenciar uma espécie de “cinema gps” no qual a caminhada geolocalizada no espaço urbano é essencial para a apreciação do trabalho.

Já o experimento da artista Cecília Andrade, “Excursão através do Parque Ampliado do Pajeú”, utiliza uma abordagem *site-specific* como método artístico. A partir da escolha de um local da cidade de Fortaleza, o riacho Pajeú, a artista fez um levantamento físico, afetivo e histórico que levou a um problema: o apagamento do pequeno rio. A partir dessa questão, Cecília viu nas possibilidades das mídias móveis, associadas a dispositivos de geolocalização que relacionam informação digital ao espaço geográfico urbano, o que vem sendo denominado de “Locative Media”, novas possibilidades de conexão e comunicação.

Durante o percurso desta investigação, fui aprovado para um edital de outra pesquisa teórica no Laboratório de Artes Visuais do Porto Iracema das Artes. Convidei Cecília Andrade para realizar o projeto junto a mim. Isso favoreceu minha

aproximação com a artista e também pesquisadora. Pude ter contato não só com suas obras, mas com seu modo de trabalhar, pesquisar e fazer arte. Por meio desse encontro conheci melhor e participei da “Excursão Pajeú”.

A instalação sonora do Pajeú consiste em uma caminhada mediada pelo aplicativo para *smartphones* “SonicMaps”. A opção poética de Cecília Andrade foi a de trabalhar apenas com o som, ou seja, com a auralidade. Durante a caminhada pelo que ainda resta do riacho Pajeú, ora visível, ora subterrâneo, outras vezes apagado, o participante escuta, em pontos específicos definidos previamente pela artista, o conteúdo do áudio guia, que consiste de sons oriundos de leituras automatizadas (voz feminina do google) de documentos oficiais pertencentes a épocas variadas, trechos de matérias de jornais e leis ou ordens de serviço para execução de obras naquele centro histórico.

Os arquivos de som são disparados a partir do GPS durante a caminhada e, assim, faz com que, durante o trajeto, o participante vivencie naqueles lugares – e somente naqueles lugares – várias camadas de afetividade, memória, tempo e espaço relacionados a um problema local: o apagamento e suas consequências, tema diretamente ligado aos processos de transformações políticas, econômicas e sociais da cidade de Fortaleza, citados no contexto descrito há pouco.

Ao continuar o processo de aproximação, conheci alguns trabalhos do artista e também pesquisador André Lopes. Logo, encontramos-nos e conversamos sobre questões que contemplam suas intervenções/invenções na cidade. Por meio dessas conversas, André pôde me apresentar um pouco das suas inquietações enquanto artista.

Temas como vizinhança, proximidade e entorno, ligados aos usos de tecnologias ordinárias na cidade, atravessam a trajetória do jovem artista. O trabalho “Twindow”, por exemplo, segundo ele, é uma “[...] tentativa de comunicação textual entre vizinhos que não se conhecem”. (informação verbal).

No projeto do artista, a janela da sala de seu apartamento torna-se um grande monitor de papel vegetal onde são projetadas ou “postadas” mensagens textuais como uma proposta ou um convite à conversa. Não é bem um recado nem mesmo um anúncio publicitário, mas, segundo o próprio artista, o trabalho discute o tema da convivência social na contemporaneidade, ao considerar as “tecnologias de comunicação” e a “vizinhança” como base para reflexão. São suportes e espaços compartilhados diariamente.

Além disso, diante da evolução e difusão de dispositivos comunicacionais aqui citados, o artista também propõe em seu trabalho reflexões mais complexas sobre os espaços virtuais, eletrônicos e físicos vivenciados pelas pessoas na cidade, os quais ora permitem extremo isolamento, ora distanciam-nos do entorno. No entanto, ao mesmo tempo, podem aproximar ou estreitar relações por meio de práticas estéticas criativas, a exemplo da experimentação de André Lopes, que nos levam a refletir sobre estruturas potencialmente comunicantes, como a arquitetura e a configuração de uma casa em relação às outras, a calçada como lugar privado e público, ou redes virtuais que podem atravessar os quartos e as janelas.

Alguns conceitos e percepções devem permear os três trabalhos ao longo desta pesquisa, já outros, logicamente, competem melhor para pensar as particularidades de cada um. As contribuições de De Certeau (1990) sobre a percepção de caminhar como uma forma de “praticar a cidade” são muito bem-vindas aqui e podem dialogar bem com os três trabalhos. A partir de práticas artísticas, mediadas por dispositivos tecnológicos, os artistas sensibilizam para processos de interações cotidianas com a cidade muitas vezes cristalizados. Há, portanto, uma resistência do “homem ordinário” que ocupa o espaço público, muitas vezes, de forma contra hegemônica e não espetacular, mas inventiva:

São sobretudo os habitantes das zonas opacas da cidade, dos “espaços do aproximativo e da criatividade”, como dizia Milton Santos, das zonas escondidas, ocultadas, apagadas, que se opõem às zonas luminosas, espetaculares, gentrificadas. Uma outra cidade, opaca, intensa e viva se insinua assim nas brechas, margens e desvios do espetáculo urbano pacificado. O Outro urbano é o homem ordinário que escapa – resiste e sobrevive – no cotidiano, da anestesia pacificadora. Como bem mostra Michel de Certeau, ele inventa seu cotidiano, reinventa modos de fazer, astúcias sutis e criativas, táticas de resistência e de sobrevivência pelas quais se apropria do espaço urbano e assim ocupa o espaço público de forma anônima e dissensual (BERENSTEIN, 2012, p. 15).

Pensar, por exemplo, no apagamento de um riacho, questão tratada em um dos trabalhos a ser vistos aqui, caminhando pelas margens do que ainda resta dele, escutando, ao mesmo tempo, um documento que fala de proteger o rio “sob pena de multa ou prisão de oito dias”<sup>12</sup> é uma forma de sensibilizar para discursos hegemônicos que se perpetuam, mas que se contradizem. A caminhada corriqueira de qualquer participante da “Excursão Pajeú” pelos arredores do centro, passando

---

<sup>12</sup> Trecho do áudio guia da “Excursão Pajeú”.

pela Praça dos Leões, pelo Edifício Palácio do Progresso ou por qualquer viela e estacionamento, não será mais a mesma. A experiência de caminhar e usar os aplicativos, nesse caso, modifica o olhar sobre a cidade e apresenta outros discursos.

A escolha dos três trabalhos foi feita tanto por um processo que passou por indicações de professores e amigos, como pela observação da diversidade dessas propostas, que ao mesmo tempo trazem questões em comum para as formas de perceber a cidade e ajudam a pensar no problema desta pesquisa.

O trabalho de David da Paz, por exemplo, por meio de uma abordagem poética surreal, apresenta novos usos para os aplicativos, ferramentas colaborativas e dispositivos móveis, assim como a “Excursão Pajeú”, de Cecília Andrade, que já traz questões ligadas a história da cidade, lidando com a ironia a partir da descrição de documentos extremamente técnicos que se contradizem quando o participante presente observa a situação atual do Riacho Pajeú.

Quando se pensa sobre a presença do participante ou usuário para dar completude às obras, conectamos os trabalhos de Cecília Andrade e de David da Paz ao trabalho de André Lopes, que apresenta, na prática, novas relações entre arte, tecnologia, comunicação e mídias locativas. O trabalho “Twindow”, por exemplo, subverte algumas percepções cotidianas do espaço das calçadas, do entorno e da vizinhança e propõe, assim, diferenciados usos do espaço social público e privado da casa como suporte de comunicação e a transforma numa mídia locativa conectada às estéticas das redes sociais virtuais.

Acredito que, para uma melhor compreensão das obras escolhidas, é importante entender e conhecer um pouco da trajetória de cada artista, suas inquietações e até outros trabalhos experimentados por eles. Portanto, analisar a obra sem um contexto de inquietações, trajetória e relações com outras experimentações não se configura aqui como a melhor alternativa para nos aprofundarmos nas análises realizadas. Dentro da construção histórica da arte *site-specific*, alguns conceitos, como o de “site specificity” ou “site oriented” podem ajudar a entender as proposições das práticas artísticas aqui apresentadas. Para fins metodológicos, o processo criativo, muitas vezes, entra também como informação importante para a análise particular das obras. Conforme a definição:

[...] formas atuais de arte site-oriented, que prontamente se apropriam de questões sociais (com frequência por elas inspiradas) e que rotineiramente incluem a participação colaborativa de grupos de público para a

conceitualização e produção do trabalho, são vistas como uma forma de fortalecer a capacidade da arte de penetrar a organização sociopolítica da vida contemporânea com impacto e significado maiores. Nesse sentido, as possibilidades de conceber o site como algo mais do que um lugar – como uma história étnica reprimida, uma causa política, um grupo de excluídos sociais – é um salto conceitual crucial na redefinição do papel “público” da arte e dos artistas. (KWON, 1997, p. 173).

A arte historiadora Kwon (1997) aponta em termos históricos três paradigmas “*site-specificity*”: fenomenológico, social/institucional e discursivo. A autora deixa claro que as três formas coexistem e relacionam-se, “sobrepondo-se uma a outra e operando simultaneamente em várias práticas culturais hoje (ou mesmo dentro de um projeto específico de um artista).” Estas concepções, que passam por uma construção crítica e histórica, contribuem para problematizar sobre o contexto em que podem ser inseridas as obras de arte aqui apresentadas.

Segundo a autora, no início, a expressão *site-specific* foi empregada para relacionar o espaço físico à obra, tornando os dois uma coisa só e dependente da outra, como uma paisagem. Depois, essa noção alargou-se, ao se considerarem também características do lugar, como aspectos sociais, econômicos, históricos e políticos. Ela se refere ao paradigma operatório “fenomenológico”.

A fim de produzir uma análise mais direta, apresento, mais detalhadamente nesta explicação, apenas o olhar sobre o *site-specific* a partir da década de 1990, ou seja, o paradigma operatório “social/institucional e discursivo” muito bem pincelado por Jorge Menna Barreto e Raquel Garbelott *apud* Kunsch (2004, p. 3):

A partir da década de 90 do século passado, as práticas orientadas para um lugar específico começaram a operar a partir de perspectivas de impermanência, descontinuidade, ambiguidade e desterritorializações. O lugar e a obra transcendem a sua noção identitária, fixa e sedentária e adquirem um modelo nômade e itinerante cujas fronteiras são de difícil visibilidade. O exercício de pertencimento da obra em relação a esse lugar ganha novos contornos num território que agora é fluido e disperso. O lugar da obra deixa de ser somente um lugar literal e torna-se um *informational site* como caracteriza o autor James Meyer, que inclui desde o lugar físico (sem priorizá-lo), até fotografias, textos, vídeos, objetos etc. que não se encontram confinados a uma localidade específica nem literal e que remetem a outros lugares e situações num exercício infinito de associações e encadeamentos.

A transformação desses conceitos em suas formas de operar parece acompanhar as transformações dos espaços urbanos e seus fluxos informativos, em que o emprego de novas tecnologias é usado como maneiras de resistência.

Não obstante, esse afastamento da interpretação literal do site e da expansão múltipla do site em termos conceituais e físicos parece mais acelerado hoje do que no passado. E o fenômeno é abraçado por muitos artistas e críticos como um avanço que oferece vias mais eficientes para resistir a forças institucionais revisadas e mercadológicas que hoje comercializam práticas artísticas “críticas”. (KWON, 1997, p. 173).

A partir dessas considerações, o objetivo é, nesta pesquisa, tangenciar as questões suscitadas pelas práticas artísticas por meio das possibilidades de percepção do espaço da cidade, com um olhar sobre o uso de novas tecnologias, sejam máquinas ordinárias, sejam máquinas mais complexas equipadas com uso de aplicativos e GPS. O olhar do artista, de fato, importa muito, pois é este que se inquieta e “pratica” a cidade, produzindo e desestabilizando discursos e imaginários consolidados.

Assim, as narrativas urbanas resultantes dessas experiências realizadas pelos errantes, sua forma de transmissão e compartilhamento, podem operar como potente desestabilizador de algumas das partilhas hegemônicas do sensível e, sobretudo, das atuais configurações anestesiadas dos desejos. (BERENSTEIN, 2012, p. 11).

Alguns trabalhos também foram escolhidos porque trazem questões que atravessam o meu percurso como pesquisador. “Twindow” dialoga bastante com os estudos que desenvolvi sobre os blogs e seus usos como ferramenta de intercâmbio de experiências por meio de narrativas hibridizadas, som, vídeo e imagem, aproximadas da linguagem oral. Por meio de novas conexões com as redes sociais virtuais através do espaço físico, o artista parece atualizar ainda mais possíveis usos e temas latentes do convívio social contemporâneo.

Ao refletir sobre as percepções de espaço urbano, compactuo com Berenstein (2012), e principalmente pensando nos experimentos de “Twindow”, afirmo dizer também que há uma “sobrevivência” da experiência. Através de ações como esta, mesmo com o risco da baixa visibilidade ou alcance, as frases projetadas na janela física, ao evidenciarem a linguagem típica de um meio virtual e inserirem-se em um ambiente caótico urbano, podem ajudar a diagnosticar, de alguma forma, dinâmicas de trocas de experiências naquela vizinhança. A experiência elaborada por André Lopes abre espaço para uma efêmera brecha que pode motivar um encontro inesperado. Portanto, a partir desse trabalho, podemos apreender que:

[...] a experiência não é totalmente destruída, mesmo nas condições mais inóspitas, que ela resiste pelas brechas e desvios e, assim, sobrevive quando compartilhada em narrativas urbanas. O estudo de algumas narrativas errantes nos leva a pequenas resistências e insurgências da experiência urbana, muitas vezes invisíveis, escondidas, e, em particular, à experiência da alteridade na cidade. (BERENSTEIN, 2012, p. 12).

O tema de possibilidades de usos de tecnologias no espaço social informacional da cidade também é uma conexão que conduz a análise dos trabalhos até o final deste texto. Realizar as entrevistas, participar de uma intervenção ciberurbana ou mesmo estar presente, viver a experiência de uma obra, ajudou-me a desenvolver um pensamento crítico sobre invenções criativas de ocupação da cidade.

Acredito que pensar o caminhar como um ato de enunciação (DE CERTEAU, 1990) ou como uma prática estética (CARERI, 2010), mediado por “próteses tecnológicas” (MCLUHAN, 1964), além de contribuir com as percepções sobre os conceitos de *mídias locativas* e de *territórios informacionais* (LEMOS, 2007), ajuda-nos a pensar formas de atualização de derivas no espaço urbano.

Um dos conceitos necessários para elucidar questões desenvolvidas ao longo do texto é o de *mídia locativa (locative media)* (LEMOS, 2007), a qual pode ser definida como uma série de tecnologias e processos info-comunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico. Trata-se de processos de emissão e recepção de informação a partir de um determinado local.

Algumas percepções sobre o que seria uma experiência estética e/ou poética também são colocadas aqui como forma de nortear o pensamento durante a análise dos trabalhos. Jimenez (1999), no livro “O que é estética?”, desenvolve o pensamento de uma “razão estética” ou uma “razão poética” que procura mediar a “razão e a imaginação”, o “entendimento” e o “sensível”:

Em suma, o ponto de concordância estaria em uma outra razão, diferente da razão matemática e lógica, uma razão adaptada ao seu novo objeto. Seria chamada razão estética ou razão poética. Ela poderia ser um intermediário entre a razão e a imaginação, entre o entendimento e a sensibilidade. E finalmente, é o indivíduo, o sujeito que realizaria de alguma maneira a harmonia entre as faculdades, de um lado, porque é o autor da experiência estética e de outro lado, porque cabe a ele, a ele e a ninguém mais, pronunciar-se sobre o que sente [...]. (JIMENEZ, 1999, p. 73)

Com essa abordagem, podemos afirmar que a experiência estética pode redefinir a ou mesmo provocar rupturas na razão e dar novo sentido às coisas, pode permitir alterar a vivência da realidade cotidiana, do tempo e do espaço, ao conduzir,

por exemplo, um momento que transcende a percepção do próprio corpo, assim como um deleite efêmero, duvidoso, arriscado ou impreciso, casual e intenso. Na demarcação do pensamento de Jimenez, o embasamento da estética como estudo amplia a esfera do sensível que torna-se objeto de reflexão. Assim, o âmbito da sensibilidade ganha status no pensamento ocidental e a intuição ou a imaginação passam a constituir conhecimento, tornam-se, então, faculdades cognitivas.

Uma história da estética é concebível com a condição de dar a este termo um sentido largo: ela seria, por consequência, não a história das teorias e das doutrinas sobre a arte, sobre o belo ou sobre as obras, mas a história da sensibilidade, do imaginário e dos discursos que procuraram valorizar o conhecimento sensível, dito inferior, como contraponto ao privilégio concedido, na civilização ocidental, ao conhecimento racional. (JIMENEZ, 1999, p.25)

Nesse contexto, inspiro-me também nas concepções de Bachelard (1996, 2000) para estabelecer relações com as experiências vividas nesta pesquisa a partir de uma conexão entre poéticas e espaços; espaços, estes, ligados ao devaneio do homem sensível e imaginativo; poética, no sentido denso de relação metafísica e psicológica.

Á imaginação tenta um futuro. A princípio ela é um fator de imprudência que nos afasta das pesadas estabilidades. Veremos que certos devaneios poéticos são hipóteses de vidas que alargam a nossa vida dando-nos confiança no universo. (BACHELARD, 1996, p 8)

Essas percepções adotadas sobre devaneios sensíveis, experiências estéticas e poéticas devem conectar-se mais à frente às análises das obras. Nesse sentido, aponto mais uma pergunta que dialoga com a questão principal desta pesquisa: como o artista pode problematizar a cidade a partir também da ressignificação de usos de tecnologias empregadas no cotidiano? O desafio é criar outros sentidos a partir de um conjunto de milhares de dados e informações em fluxo a todo momento. Muitas dessas informações, dados, certas ocupações e usos dos espaços são mais privilegiados que outros. Como abalar a dinâmica desses fluxos que se repetem?

De acordo com esse contexto, por meio de práticas artísticas ou pesquisas como esta, os campos da arte, da comunicação e da tecnologia, em uma relação nem sempre amigável, investigam formas de construir, desconstruir e reconstruir territórios e, assim, introduzem os sujeitos em novas cartografias sensíveis e possíveis.



### 3 METODOLOGIA – Experiências de aproximação

“Não trabalho desde o início até o fim, mas com pequenas partes que crescem lentamente, se combinam e crescem para o exterior.” (Pina Bausch)

É importante aguçar os sentidos, experimentar cada processo, os espaços percorridos, a cidade, o corpo, os sujeitos e os objetos do estudo, colocando no mesmo patamar de consideração e diálogo os instrumentos tradicionais de captura: caderno, caneta, câmera e gravador. É essencial, nestes tempos, buscar qualquer beleza que possa reverberar no campo de pesquisa:

O saber sábio cura e forma o corpo, embeleza-o. Quanto mais presto atenção e busco, mais eu penso. Penso, logo, sou belo. O mundo é belo, logo, penso. O saber não pode prescindir da beleza. Busco uma ciência bela. A partir de uma certa altura de sua história, a ciência deve responder por sua face, pela beleza que apresenta e produz. [...] A partir de uma certa altura, a ciência deve responder pelas crianças. Sai o sábio, eis a criança. (SERRES, 2001, p. 103).

Neste trabalho, busquei perceber os pequenos movimentos, ensaiando possibilidades e caminhos, pensando sempre na metáfora de “caminhar na cidade” (CERTEAU, 1991), como um “ato de enunciação” contado através do percurso de um transeunte pela topografia de uma cidade. São formas de observação/participação que parecem ser efêmeras, parecem-nos fugir. Assim, durante este percurso, perguntei-me: que imagem esse campo traz para mim? Eis aqui uma boa relação entre a metáfora de caminhar e uma pesquisa sobre arte e cidade:

Londres é um ônibus que ninguém jamais pegou. É um oceano sobre o qual ninguém viajou, em corpo ou em espírito [...] Eu não acho que haja conceitos mais terríveis apresentados à mente humana que as eternidades e infinitudes do tempo e espaço [...] E a visão do mapa de Londres sempre me deixa com a impressão de um tipo de infinitude menor, se se pode permitir essa frase. Ali estão as marcas de rua, becos, praças e caminhos secundários, que impressionam o olhar como uma multidão de números. Tudo estava lá, em indubitáveis tijolos, pedras mármores e cimento, e, no entanto, sente-se que nenhum ser vivente pisou neles, que para o explorador mais cheio de energia e com mais tempo disponível haverá sempre milhares de ruas onde ele nunca entrará. E, ampliando a ideia, quantas casas continuarão não visitadas; segredos, mantidos ao longo de todas as épocas, conhecidos de apenas uns poucos? Assim, Londres forma efetivamente para nós uma imagem concreta

das coisas eternas do espaço, do tempo e do pensamento. (MACHEN *apud* COVERLEY, 2014, p. 129).

Nesse sentido, invisto, então, na possível analogia que se refere ao viajante errante que caminha voluntariamente pelo espaço urbano – no sentido de encontrar-se e se perder, reparando em tudo – , relacionando-o diretamente com o pesquisador errante, que se joga no campo, mas se movimenta atento, buscando e produzindo sinais pela cidade, permitindo-se entrar em um processo de orientação, desorientação e reorientação, o que pode ser visto a partir das noções de territorialização, desterritorialização e reterritorialização pensadas por Deleuze e Guatarri (1997) e adotadas também por pensadores contemporâneos:

O desterritorializar seria o momento de passagem do territorializar ao reterritorializar. O interesse do errante estaria precisamente neste momento do desterritorializar, ou do se perder, este estado efêmero de desorientação espacial, quando todos os outros sentidos, além da visão, se aguçam possibilitando uma outra percepção sensorial. A possibilidade do se perder ou de se desterritorializar está implícita mesmo quando se está territorializado, e é a busca desta possibilidade que caracteriza o errante. Enquanto os errantes buscam a desorientação. (LEMOS, 2015, p.3, traduzido).

A sensação descrita acompanhou-me durante todo o percurso da pesquisa, desde os primeiros contatos, enquanto arquitetava as estratégias para sair a campo, até meus últimos diagnósticos ao final da pesquisa, ao contabilizar erros e acertos, falhas e pontos que poderiam ter sido mais bem aproveitados.

Experimentei esta pesquisa desta forma, como um caminhante, errante, ou um viajante, que descobre uma cidade e retorna à casa com um diário, que em parte fica nas ruas e calçadas, becos e esquinas, e em outra fica consigo mesmo. Um diário carregado de imaginários, imagens dizíveis e indizíveis, muito mais do que texto e papel.

### **3.1 Escalas de observação**

As conversas e vivências, visando a uma aproximação com os artistas, não ficaram sempre focadas em torno de seus trabalhos ou de suas obras. Busquei apostar no intercâmbio de experiências, na troca, na convivência, como uma forma de valorizar, de fato, os processos da pesquisa.

Apoio-me, assim, no pensamento de Lahir, em “*O homem plural*” (2002, p.

35-6), para afirmar que talvez seja interessante não reduzir os atores da pesquisa aos seus *habitus* de campo, à medida que suas expectativas vão além daquelas que podem viver de acordo com esse âmbito. Um ator plural é produto da experiência de socialização em contextos sociais, múltiplos e heterogêneos.

O caminho intelectual vivido até aqui como pesquisador e artista não teria sido proveitoso não fossem as leituras, fortuna crítica e experiência acumulada, recursos como fichamento, anotações em campo e gravações de vídeos, ferramentas imprescindíveis que ajudaram a materializar boa parte de um processo.

As gravações em áudio e vídeo com as devidas transcrições, por exemplo, foram elementos importantes que contribuíram para uma análise mais rica em descrição de detalhes. Um exemplo concreto se dá na vivência do trabalho “Excursão Pajeú”, de Cecília Andrade. A partir dos contatos feitos por outra pesquisa desenvolvida na Escola Porto Iracema, consegui trazer uma equipe de audiovisual que nos acompanhou e registrou vários momentos importantes de uma conversa com a artista enquanto vivíamos a experiência da Excursão. Na ocasião, foi produzido um material audiovisual, inclusive. (Ver figura 1)

Figura 1 – Registro do NAV sobre a “Excursão Pajeú”



Os procedimentos de apreensão de informações da pesquisa, assim, combinam-se e amparam a escrita. Essa tática compreende, por exemplo, a minha participação no processo de criação do trabalho “Descalços pelo Caos”, de David da Paz, ou ainda a relação desenvolvida com o artista André Lopes a partir da vivência, mesmo em épocas diferentes, das atividades de um laboratório da Universidade Federal do Ceará, o Licca, do qual também participo. Busco, portanto, estar em uma

posição privilegiada para fazer uma análise mais rica de cada obra.

Esta análise, ainda que seja um recorte, não deve pressupor que as observações realizadas fiquem restritas apenas a um campo de atuação. São nos encontros cotidianos, em que se inclui também o processo artístico, em reuniões informais pela cidade, seja uma tarde na praça, ou uma conversa na sala com a TV ligada, ou mesmo em um bate-papo pelo *Facebook*, ou em uma troca de e-mails, que o pesquisador observa rastros, segue pistas das questões que inquietam os artistas.

Ao enfatizar esse tipo de abordagem metodológica, é importante e necessário fazer um contraponto. Por outro lado, como forma de equilibrar a condução desta escrita, é preciso levar em consideração que cada obra cria seu próprio mundo, seu próprio contexto social. É imprescindível, então, ter o cuidado de pensar em cada uma dessas em termos de apresentação. Nos três casos, “Descalços pelos Caos”, “Twindow” ou “Excursão Pajeú”, percebemos claramente que o objeto de arte deixado no espaço físico – e igualmente virtual –, pode ser apropriado de várias maneiras, por meio dos mais variados enfoques de percepção e, inclusive, fugindo radicalmente da abordagem da representação. Aqui, há uma tentativa de equilibrar visões, ao pensar uma metodologia que passa por um processo de “artesanato intelectual” (MILLS, 1965).

Penso que, na condição de pesquisador, seja interessante considerar uma metodologia de trabalho mais artesanal, com o intuito de tentar elaborar um pensamento consistente, com maior riqueza de detalhes. Neste percurso de investigação, busquei também construir um “arquivo intelectual” a partir das experiências que foram registradas em áudio ou em vídeo no campo, além de anotações técnicas e poéticas feitas em um caótico diário de campo. Assim como define Wright Mills (1965), creio na prática da pesquisa como este “artesanato intelectual”, um trabalho único, produzido e vivido pelo pesquisador.

Para esta pesquisa, as tradições e procedimentos metodológicos descritos acima podem dialogar quando são atravessados pelas relações entre pesquisador, obra e artistas, entre os temas arte, cidade e tecnologia. Presumo, assim, que o pesquisador precise construir uma metodologia própria, singular, evitando o abuso de tecnicismos, buscando esquadriñar sua “imaginação sociológica”. Esta seria, de acordo com Mills (1965), a disposição que o pesquisador tem para ampliar sua capacidade de passar de uma perspectiva a outra, fazendo uma análise mais dinâmica. No meu caso, essa abordagem é materializada na tentativa da busca de

ligações e diálogos entre os temas arte, espaço urbano e tecnologia e as questões próprias de cada obra que envolvem a cidade de Fortaleza.

Convém ressaltar que não existe fórmula para conseguir tais resultados. Existem técnicas que possibilitam o desenvolvimento desta “imaginação sociológica” (MILLS, 1965), técnicas que só serão desenvolvidas durante o processo, o que o torna, portanto, único.

A proposta de Wright Mills (1965) é que cada pesquisador se torne um “artesão intelectual”, já que se utiliza do seu arquivo para relacionar a produção intelectual ao que ensaia como eu sujeito, tornando o trabalho original, como peças produzidas por outros tipos de artesãos que experimentam o processo criativo, originando peças únicas. O arquivo é a garantia da personalidade, pois favorece as reflexões do mundo interior do pesquisador, sensações estimuladas por acontecimentos ou ideias que ficam apreendidas nos registros e podem ser retomadas posteriormente, quando necessário.

Assim, um bom “artesão intelectual” não distingue o seu trabalho de sua biografia, ele busca preparar um modo de vida que estimule a produção de um bom trabalho. O artesanato intelectual é a experiência de vida (empíria) amalgamada com o conhecimento teórico que formula a produção do conhecimento e torna o pesquisador pessoalmente envolvido em toda a produção. Como uma relação direta entre o pesquisador e o conhecimento, assim como a rendeira e o momento da criação da uma peça de labirinto<sup>13</sup> – refiro-me aqui à intimidade da artesã entre a produção e a técnica, constantemente aprimoradas.

Durante o percurso de pesquisa, realizei entrevistas (presenciais e por videoconferência) que foram acontecendo conforme a análise das obras eram feitas. Para este trabalho, evidencio também o olhar do artista sobre sua obra para pensar questões sobre arte, cidade e tecnologia no espaço urbano. O contato mais próximo com cada um auxiliou bastante no esclarecimento de dúvidas e também no aprofundamento de questões.

Para escolher as obras, também tive que conhecer o conjunto delas e perceber relações possíveis entre as mesmas. Assim, para conseguir mais informações sobre os trabalhos de David Da Paz, por exemplo, participei de atividades práticas como artista/pesquisador em oficinas de GPS/Cinema ministradas pelo

---

<sup>13</sup> O labirinto é uma renda feita manualmente que merece o nome pelo emaranhado dos pontos.

artista. Partilhei a vivência em duas residências artísticas, na Bienal de Dança do Ceará (2014) e na Casa da Cultura Digital (2015/2016) – uma como artista e na outra como coorganizador. (Ver Figura 2).

Organizamos juntos, também, um evento chamado “Topocríticas Portáteis”<sup>14</sup>. Na mesma ocasião, aconteceu o II Seminário Internacional Corpo, Arte e Tecnologia, a residência “Paisagens Midiáticas”, a “Mostra Mídia Dança” e uma exposição com várias performances de artistas cearenses. No evento, também, fui artista e montei uma instalação, “Como sobreviver a um naufrágio”.

Figura 2 – Imagem do site do laboratório-residência Paisagens Midiáticas



Fonte: arquivo da pesquisa (2016)

No que concerne ainda às estratégias desta pesquisa, busquei construir uma tática não sequencial dos procedimentos de investigação, que seu da seguinte forma: pesquisa de campo, apreciação das referências teóricas e prática da escrita, sempre acessadas concomitantemente e sem uma ordem pré-definida.

Investi também em encontros informais, conectados e potencializados a partir das relações já desenvolvidas com cada artista. Quando possível, registrei em vídeo e áudio momentos que julguei mais relevantes de processos de criação, estratégia que vale apenas para a análise do trabalho de David da Paz, ao qual dediquei mais tempo nesta pesquisa.

<sup>14</sup> Evento realizado em novembro de 2015 e fevereiro de 2016. Disponível em: < <http://paisagensmidiaticas.wix.com/residencia> > Acesso 20 mar. 2016.

Como forma de agregar mais pessoas à discussão que venho fazendo e como uma maneira de já apresentar um processo de pesquisa para a comunidade, organizei, em novembro de 2014, o “I Seminário Internacional Corpo, Arte e Tecnologia”<sup>15</sup>. A oportunidade criada permitiu a realização de observações e o aprofundamento de questões sobre o universo pesquisado. A partir da experiência da organização, pude conversar com os participantes, além de registrar o momento em vídeo e apreender informações sobre as relações entre corpo, arte, comunicação e tecnologia expostas pelos artistas, pesquisadores e público, que participaram do evento.

Por fim, penso que todos esses procedimentos concretizam de alguma forma uma tentativa de construir uma “imaginação sociológica” (Mills, 1965), ou ainda materializam possibilidades de visualizar a metáfora de um escritor errante e artesão, que caminha, pratica, descobre e compõe uma nova cidade a cada movimento.

---

<sup>15</sup> O evento propunha uma troca de saberes, a partir de investigações e experimentações estético/político/sensoriais de artistas reconhecidos no âmbito nacional e internacional, que exploram a temática do corpo nas camadas urbanas e ciber-urbanas. A ideia foi promover uma reflexão aberta ao público, potencializar outros olhares sobre os territórios em nossos cotidianos, atravessados por redes eletrônicas, microtelas, micromídias. Foi realizado com o apoio da Profa. Glória Diógenes, do Prof. Wellington Júnior, do Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte (Licca), da Rede Luso-Brasileira de Pesquisa em Artes e Intervenções Urbanas – RAIU, do Laboratório de Estudos da Juventude – Lajus e do PPGCOM (UFC) e trouxe como palestrantes Marcelle Louzada<sup>15</sup>, Wellington Júnior, Glória Diógenes, João Vilnei<sup>15</sup>, Eduardo Barretto<sup>15</sup> e o artista David da Paz.

#### 4 DRAGÃO DO MAR, PRAIA DE IRACEMA

“ Nem em casa, nem fora, nem ida, nem volta, nem pátria, nem exílio, nem tradição, nem inovação, nem passado, nem futuro, mas transição, translação, tradução, transmissão, trânsito, no espaço, no tempo, na psique, na linguagem, na sexualidade, na sociedade (...) Em cada lugar está tudo o que deveria estar, porque existe a coisa mais importante: o presente. Assim não alcançamos a imobilidade, mas, às vezes, a temporalidade do espaço, a sua dimensão efetiva, histórica.” (M. Perniola)

David da Paz é, principalmente, um agenciador de encontros e ideias. Artista híbrido, performer e educador, já agregou muitos artistas, programadores e ativistas em torno de ações do Coletivo Curto-Circuito (CCC). Atualmente, devido a pausa nas atividades do CCC, o artista aposta na proposta do “MiniMídias Labnômade” que, como o nome já diz, é um laboratório nômade, sem uma estrutura física, mas que ocupa espaços institucionalizados ou não através de residências, oficinas e que apresenta proposições focadas, especialmente, no desenvolvimento de experimentos em intervenções urbanas que se utilizam de mídias locativas.

Seus primeiros contatos com estudos sobre programação para aplicações para dispositivos móveis foram agenciados por Cícero Silva, coordenador do Grupo Software Studies no Brasil e um dos criadores da plataforma livre e colaborativa Walkingtools, bastante utilizada por David para realização de trabalhos como “CartografictiONs – Pequenas Máquinas de Inventar Mundos” – , uma série de ações realizadas em espaços urbanos, apresentando o uso de mídias locativas produzidas a partir da plataforma.

O artista foi curador e coordenou a Mostra: Arte, Cidade e Direitos Humanos, atividade que integrou a programação da Semana Nacional de Direitos Humanos de 2010 (Ceará-Brasil) e reuniu 14 grupos e coletivos que realizaram

intervenções artísticas nos espaços públicos da cidade de Fortaleza. Concretizando sua trajetória no campo da performance, David da Paz também foi integrante do NUME (Núcleo de Música e Experimentação) e do grupo performático “O Outro Lado da Coisa”.

Seus trabalhos são focados na intersecção entre arte, política, filosofia, tecnologia e comunicação. Há também uma forte inspiração do movimento Situacionista dos anos 1960 tanto em suas inquietações enquanto artista como em seus trabalhos que se relacionam diretamente com problematizações a respeito dos espaços urbanos. A partir dessa influência presente, há, então, uma preocupação do artista com tentativas de rupturas contra a “sociedade do espetáculo”. A arte é vista aqui como um instrumento crítico, como uma arma na luta pela liberdade, pois “a cultura do espetáculo merece a mais fina ironia” (CURTO-CIRCUITO, 2005).

David da Paz atua principalmente em Fortaleza, mas já passou por diversas cidades, propondo oficinas, participando de residências e realizando intervenções artísticas e educativas em suas derivas por grandes metrópoles (Crato, Juazeiro, Recife, Olinda, Rio de Janeiro, Visconde de Mauá, Maromba, São Paulo, Brasília, Petrópolis, Porto Alegre, Lisboa, Santiago de Compostela e Madrid).

Antes de falar sobre as obras e suas relações com a cidade, considero importante apresentar também um modo de fazer que permite com que David da Paz leve suas obras ao público. Trata-se do “MiniMídias Labnômade”, que existe formalmente desde 2013 e, ao meu ver, essa estrutura nômade e flutuante foi empregada pelo artista para adequar a forma como ele executa suas obras, ou seja, para potencializar uma construção sucessivamente coletiva, colaborativa.

Essa configuração simbólica com o status de laboratório nômade, além de identificá-lo com uma inclinação caminhante, errante, próxima dos discursos adotados pelo artista em sua maneira de enxergar o espaço urbano, também se aproxima da natureza das cibercidades, aparentemente fluidas, atravessadas por fluxos informativos, caracterizada por conexões globais e locais.

Nesse sentido, esse modo inventivo de fazer aproxima, agrega e proporciona coproduções, favorece o encontro, o intercâmbio de experiências, mistura linguagens e sujeitos. Músicos, performers, *videomakers*, atores, bailarinos, programadores e designers materializam, assim, práticas colaborativas, dinâmicas e inteligentes. As percepções desenvolvidas pela arte-historiadora Miwon Kwon sobre “site-oriented” parecem deixar ainda mais claras essas novas configurações:

Agora, é o aspecto performativo de um modo característico de operação de um artista (mesmo quando em colaboração) que é repetido e transportado como nova mercadoria, posto que o artista funciona como o veículo principal de sua legitimação, repetição e circulação. (KWON, 1997, p. 177).

Essa conformação faz com que David da Paz também venha a enxergar a sua obra, nos últimos tempos, e a partir dos nossos últimos contatos, como uma espécie de sistema em que todas as produções se relacionam. Acredito que essa característica de produção coletiva, muitas vezes também de caráter educativo, evidencia possibilidades de criação em distintas frentes simultaneamente e promove uma transformação no campo da arte, da comunicação, pois há uma miscelânea de modos de fazer que se encontra e produz diversidade, inserindo mais sujeitos em novos modos de intervir e perceber as questões que envolvem os temas arte, cidade, tecnologias, dispositivos móveis e mídias locativas.

Dos três artistas abordados nesta pesquisa, David da Paz foi o primeiro com quem tive contato e foi também com quem passei a maior parte do tempo deste estudo. Conhecendo paralelamente seus trabalhos e sua trajetória como artista, pude perceber muitas inquietações que o instigam a intervir no espaço ciberurbano. Participei de oficinas ministradas pelo artista, convidei-o para eventos sobre o tema desta pesquisa e coordenamos juntos uma residência artística, além de termos realizado, juntos, uma ação a partir de uma outra residência na Bienal Internacional de Dança do Ceará de 2014, em Fortaleza-CE.

Sempre direcionando o olhar à pergunta propulsora desta investigação, tratarei aqui de alguns trabalhos que problematizam a vivência do espaço ciberurbano por meio de um diálogo direto com a ação “Descalços pelo Caos – Apperformance”.

#### **4.1.1 Descalços pelo Caos – Apperformance**

“Há, na cidade, o corpo, a própria figura da cidade e o espaço entre o vazio e o imaterial. É aí que o artista atua. Cidade, arquivo de movimentos. ” (Anotações poéticas do diário de campo sobre o trabalho “Descalços pelo Caos”

durante a residência “Espaço Liso 2.0” –  
Bienal Internacional de Dança de 2014.)

Em 2014, participei da residência “Espaço Liso 2.0” na Bienal Internacional de Dança do Ceará<sup>16</sup> junto aos artistas George Sanders, João Paulo, Marcelle Louzada e David da Paz, o propositor da residência. Durante esse período, realizamos o trabalho “Descalços pelo Caos” com a ajuda da plataforma Walkingtools, ferramenta colaborativa que permite a criação de projetos de arte ou educação e que perpassa várias linguagens e aplicativos que partilham padrões e administração de conteúdo e dados de GPS, o que possibilita também que sons, vídeos, animações ou outras informações mais complexas possam ser combinadas aos dados geolocalizados.

Essas “ferramentas de andar” configuram-se como uma interface instrumental que contribui para a mediação de atividades que apresentam movimento espacial em tempo real, construindo experiências que só podem acontecer com a presença física do usuário ou participante. Há nessas “cibercaminhadas” a utilização do mapa ou da bússola, no entanto, é preciso acontecer o movimento, o deslocamento.

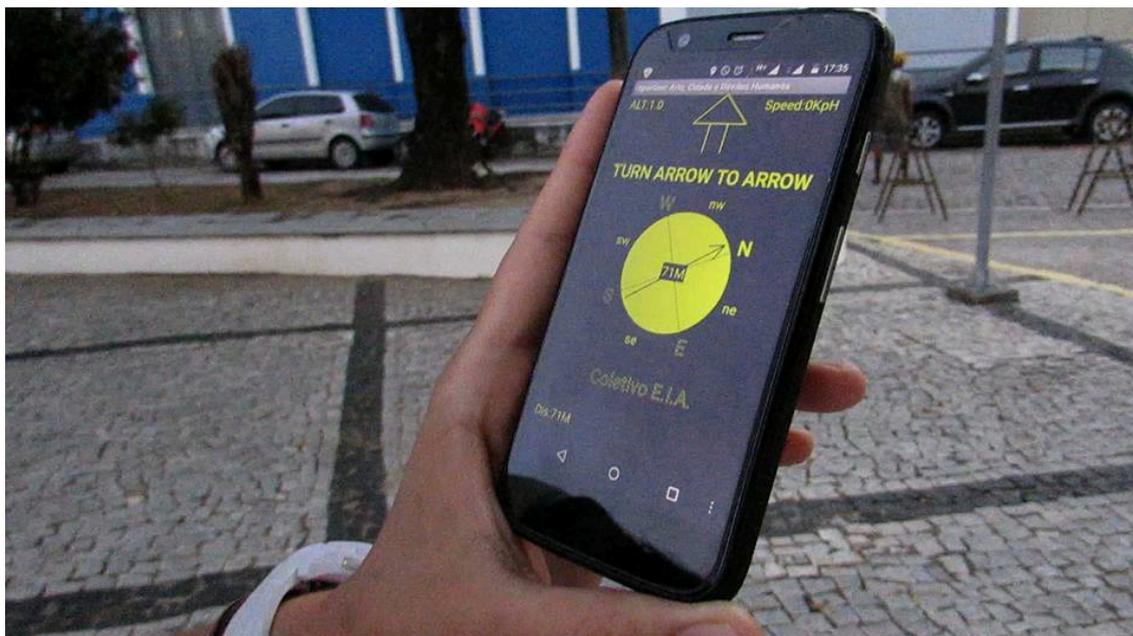
O participante vivencia, assim, o espaço urbano através do contato com o software, com os dados, com os códigos. A ideia é que o mapa sirva como um artefato mediador e não exclusivamente de envolvimento. O envolvimento maior deve ser, na verdade, com a materialidade do local percorrido, ou seja, para nosso caso, com o entorno do Dragão do Mar.

A ação descrita, realizada por David da Paz em colaboração com outros artistas, através de uma espécie de jogo lúdico, propõe, então, uma caminhada como experiência estética no entorno do Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura, em Fortaleza. O participante precisa ter em mãos um dispositivo móvel com internet, GPS, sensores de movimento e o aplicativo “Hipergeo” instalado, para acessar as vídeoperformances geolocalizadas em pontos pré-definidos pelo mapa que orienta o usuário. (Ver figura 3)

---

<sup>16</sup> <http://bienaldedanca.9inone.com/2014/de-par-em-par/release.html>

Figura 3 – Interface do aplicativo Hipergeo



Fonte: arquivo de pesquisa

Durante a caminhada, o participante pode vivenciar uma experiência inusitada, ao percorrer o entorno do Dragão do Mar, onde o que se vê na microtela do *smartphone* é um cruzamento entre a imagem digital e a percepção espacial própria daquele lugar. Dessa forma, no “Descalços pelo Caos”, narrativas performáticas são visualizadas em pontos específicos previamente escolhidos pelos artistas que participaram da residência. Ao todo, somam-se sete pontos.

O aplicativo utilizado neste trabalho permite explorar um raio de 5km, mas, por conta de questões como segurança e por estarmos em um evento institucional, decidiu-se pela limitação de apenas 1km. A escolha dos pontos foi influenciada por vários fatores: técnicos, estéticos, poéticos, ou mesmo relativos ao percurso por onde os personagens poderiam passar. Levaram-se em consideração as cores, o tipo de luz e, também, as próprias limitações do aplicativo, que necessitava de um raio de 100 ou 200 metros entre cada ponto para não haver choque ou possível sobreposição entre eles.

Resumindo, durante um percurso com um raio de aproximadamente um quilômetro, partindo de um local central, próximo à passarela do Dragão, entre um ponto e outro, com a atenção dividida entre o espaço físico – que compreende outros transeuntes, vendedores locais, flanelinhas, paradas de ônibus, dentre outros múltiplos estímulos sensoriais daquela região – e a tela do dispositivo móvel, o

participante caminha em direção a vídeos curtos de três minutos de duração, em média. O usuário “assiste” a um “cinema GPS”. Portanto, a caminhada geolocalizada no espaço urbano é essencial e se configura como mote fundamental para a apreciação do trabalho.

#### **4.1.2. Etapas da ação e um diálogo com De Certeau**

A ação descrita no tópico anterior pode ser dividida em quatro momentos. O **primeiro** é quando os artistas participantes da residência seguem a instrução para caminhar no entorno do “Dragão” como procedimento criativo, estabelecendo contato sensível com aquele espaço urbano. A caminhada é mediada por um aplicativo instalado no *smartphone*, o “Hipergeo”, que sorteou aleatoriamente um ponto num raio de 500 metros de onde estávamos. Saímos, então, em direção aos alvos definidos pela interface do aplicativo.

Antes disso, houve um momento de troca de experiências, uma conversa sobre as influências e aspirações de cada artista. A partir de vídeos, fotos e textos, projetados na parede da sala da Escola Porto Iracema das Artes, onde aconteceram nossos encontros, intercambiou-se conhecimento sobre trabalhos já realizados. Dessa forma, criou-se um momento de intimidade e um espaço para assimilação também das disposições, personalidades e modos de fazer de cada um.

George Saunders, por exemplo, já havia trabalhado com David da Paz em outros projetos relacionados à performance e tecnologia. João Paulo atua na linguagem da dança e Marcelle, além de dançar, tem vários trabalhos que apresentam performance. David da Paz media todo o processo, apresenta suas referências, sabe escutar o que cada artista tem a dizer, consegue aproveitar a energia criativa instituída e busca potencializar a produtividade daquele encontro. Tudo aconteceu no tempo previsto, dez dias.

Devido ao tempo da residência, a primeira etapa de escuta do espaço aconteceu de forma mais acelerada, foram apenas quatro dias para pensar em possibilidades poéticas após relacionar-se com o entorno do Dragão. Isso inclui a escala afetiva, das sensações, simbólica e arquitetônica, passa pela identificação de restrições técnicas ou impedimentos do próprio lugar. Assim como diz Francesco Careri, arquiteto que já andou por mais de cem cidades no mundo, “quem perde tempo

ganha espaço”<sup>17</sup>. Logo, ganhamos quatro dias de "espaço".

Durante essa primeira etapa, tivemos que caminhar, movimentar-se pelas ruas, avaliar aspectos que não observamos antes, conversar com as pessoas que por ali passam ou passaram. O exercício era o de aguçar os sentidos, pois os olhares ou as percepções do cotidiano parecem mesmo estar anestesiadas.

Qualquer evento do dia a dia podia ser mote para a construção de uma cena, estávamos abertos a possibilidades. O ponto sorteado na interface do aplicativo era apenas um disparador para a chegada em algum lugar aleatório. Contudo, para o jogo inicial, para a brincadeira, o importante mesmo é o que aconteceria até chegar ao ponto, isto é, o “entre”. Dividimo-nos, então, em dois grupos: David, João e eu fomos seguindo rumo à Av. Dom Manuel e, coincidentemente, Marcelle foi junto a Mário para o lado oposto.

A gente não foi até o lugar, no meio do caminho a gente começou já a “viajar”. Então, o importante, principalmente, da brincadeira com o software é o “entre”. Aí o “entre” também é essa poética todinha, deleuziana também, saca? Do que acontece de um ponto a outro, esse é o foco desse exercício, na realidade. (Trecho do vídeo registro do trabalho, com a fala do David da Paz).

Quando o artista se dedica a uma prática urbana como essa, há uma fuga da regra referente aos movimentos cotidianos automatizados que permite, por exemplo, perceber como a figura da cidade é instaurada por um planejamento urbanístico ilusório, panóptico, repetido e consolidado. A partir desse jogo, o artista ou qualquer transeunte na cidade começa a produzir seu próprio espaço, que substitui ou abala a percepção repetidamente instituída. Para De Certeau (1990) proliferam na cidade discursos e imaginários que a ideologizam, mas, ao mesmo tempo, coexistem movimentos criativos que passam pela vivência urbana. Assim funciona uma “Cidade-Conceito”:

[...] é um lugar de transformações e apropriações, objeto de intervenções mas sujeito sem cessar enriquecido com novos atributos: ela é ao mesmo tempo a maquinaria e o herói da modernidade. [...] Hoje, sejam quais forem os avatares desse conceito, temos de constatar que se, no discurso, a cidade serve de baliza ou marco totalizador e quase mítico para as estratégias sócio-econômicas e políticas, a vida urbana deixa sempre mais remontar àquilo que o projeto urbanístico dela excluía. A linguagem do poder "se urbaniza", mas a cidade se vê entregue a movimentos contraditórios que se compensam e

<sup>17</sup> Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/06/1780354-convitado-da-flip-arquiteto-francesco-careri-defende-que-flanar-e-ato-estetico.shtml> > Acesso em 20 mar. 2016.

se combinam fora do poder panóptico. A Cidade se torna o tema dominante dos legendários políticos, mas não é mais um campo de operações programadas e controladas. Sob os discursos que a ideologizam, proliferam as astúcias e as combinações de poderes sem identidade, legível, sem tomadas apreensíveis, sem transparência racional – impossíveis de gerir. (DE CERTEAU, 1990, p. 173).

No **segundo** momento, após a fase de escuta e escrita da cidade, os pontos das performances seriam escolhidos por nós ao serem levados em consideração, por exemplo, objetos que trouxemos os quais se relacionavam com os lugares: um terno branco, tintas vermelhas, peixes ou até um carrinho de brinquedo que integrou uma das cenas onde fomos quase atropelados por um carro de verdade que avançava a contramão durante o processo. A escolha podia vir também da ideia de um plano de filmagem a partir da topografia de uma ladeira ou mesmo da fala de um transeunte na parada de ônibus. Começamos, daí, a demarcar os pontos e embasar os argumentos para a realização das performances nos lugares escolhidos.

[...] a gente vai usar aquela subida ali *pra* fazer uma cena onde tanto o performer, ele desce, como ele sobe. Enfim, vamos pensar uma estrutura aí agora coreográfica *pra* instalar ali. Mas a gente pensou também, mais ou menos, o lugar que a gente quer que o público esteja *pra* acionar a experiência. E trabalhar uma coisa meio Bob Wilson, daquele ser que vem na paisagem [...] (Trecho do vídeo registro do trabalho, com a fala do David da Paz).

Aos poucos, em um quadro branco, todo rabiscado de pincel, formando um esquema simples, as ideias foram adquirindo forma e um planejamento foi se desenhando mais concreto. Depois de muitas conversas que duraram quase um dia todo, foram determinados sete pontos (Ver figura 4) onde aconteceriam e seriam filmadas as performances. Em seguida, houve o processo de programação, por meio do aplicativo, até chegar aos *smartphones*, nas mãos dos participantes.

Figura 4 – Momento da escolha definitiva dos locais onde as performances iriam acontecer nas imediações do Dragão do Mar Centro de Arte e Cultura



Fonte: arquivo da pesquisa

É interessante observar a relação estabelecida entre a obra potencializada por David da Paz e a tecnologia dos aplicativos. Várias linguagens são acessadas, dança, performance, vídeo, e cada uma delas pede algum trato estético. Ao se considerar cada uma dessas particularidades, são pensadas as cenas e a maneira como deve acontecer a interação dos participantes no produto final.

Durante o processo, existia um cuidado mais apurado ao pensar como o participante iria caminhar. Pensava-se em hipóteses para as formas como aconteceria a interação, baseando-se também na experiência que David da Paz já tinha com outras obras produzidas.

Já em uma **terceira** fase do processo, as performances foram executadas e filmadas a partir de uma linguagem mais peculiar para o tipo de vídeo. Por meio da experiência de fazê-lo, aprendi que é preciso filmar imaginando que o usuário vai estar ali, em movimento, segurando o *smartphone*, assistindo à cena, interagindo com o espaço físico. Apreende-se desse processo que há uma abordagem cinematográfica específica para trabalhos como este. Há, portanto, uma linguagem especial para um dispositivo essencialmente móvel, que tem relação direta com o corpo do usuário – o qual se movimenta – e com o novo lugar que passa a existir.

Por exemplo, os planos, na maioria das vezes, são frontais e abertos,

alternados moderadamente com planos de detalhes mais rápidos. A intenção é também criar uma experiência de realidade ampliada a partir de uma estética cinematográfica. Percebe-se, conforme a figura 5, que o plano aberto ambienta o usuário ao espaço, produzindo um novo lugar. Há, ainda, uma forte presença do elemento água no conjunto de todas as vídeo-performances.

Nesse plano específico, há estruturas marcantes próprias do lugar: a escada, o corrimão e um banco. Este, assim como os performers, não está mais lá fisicamente. Tentar descobrir o que foi modificado naquele espaço, ou mesmo vivenciar uma transposição dos personagens do espaço físico para a tela é também a parte lúdica do jogo ou da experiência (Ver figura 5).

Figura 5 – Registro audiovisual com detalhe para uma das cenas de “Descalços pelo Caos”



Fonte: arquivo da pesquisa

Dadas as informações, podemos afirmar, então, que esse tríplice momento de presenças distintas e de movimento dos sujeitos no cultivo da prática artística já produz no espaço urbano uma série de operações sensíveis. Por exemplo, quando acontece um encontro entre dois ou três artistas e uma conversa se desenrola em uma calçada qualquer, ou mesmo quando a performance é executada, outras pessoas passam a observar, interagir, podem rever seus trajetos, diminuir a velocidade do passo. É possível, portanto, "ganhar espaço ao perder tempo".

Além disso, a presença do performer assumindo o papel de pedestre

errante, caminhante, desbravador (descrito na primeira fase do trabalho), ou de interventor (já na terceira fase, assumindo os personagens com figurinos surreais) e do *videomaker* como um corpo-câmera integrante da ação produz sinais, novas referências de vivência local, e redesenha a dinâmica do espaço, afeta a construção de memórias do lugar, instala uma relação alegórica e mística, devido também à natureza estética das performances.

Esses movimentos urbanos cotidianos engendrados por estas práticas são formas de escrever no espaço, são “atos de enunciação”, conforme a analogia de De Certeau (1990, p.176): “[...] os jogos dos passos moldam os espaços, tecem os lugares”. O autor compara a prática de caminhar ao ato da fala e constrói toda uma linha de pensamento a partir disso: “A arte de “moldar” frases tem como equivalente uma arte de moldar percursos” (De Certeau, 1990, p. 179).

Depois dessas fases de produção da experiência – que, como vimos, já repercutem no espaço urbano –, há um **quarto** momento em que os vídeos passam por uma programação para serem acessados pelos usuários por meio do aplicativo. O processo de programação exige que David repita a caminhada várias vezes com o intuito de alinhar o sinal do GPS. A ocasião também é aproveitada para fazer alterações técnicas para experimentar novamente a sensação do usuário ao realizar o percurso.

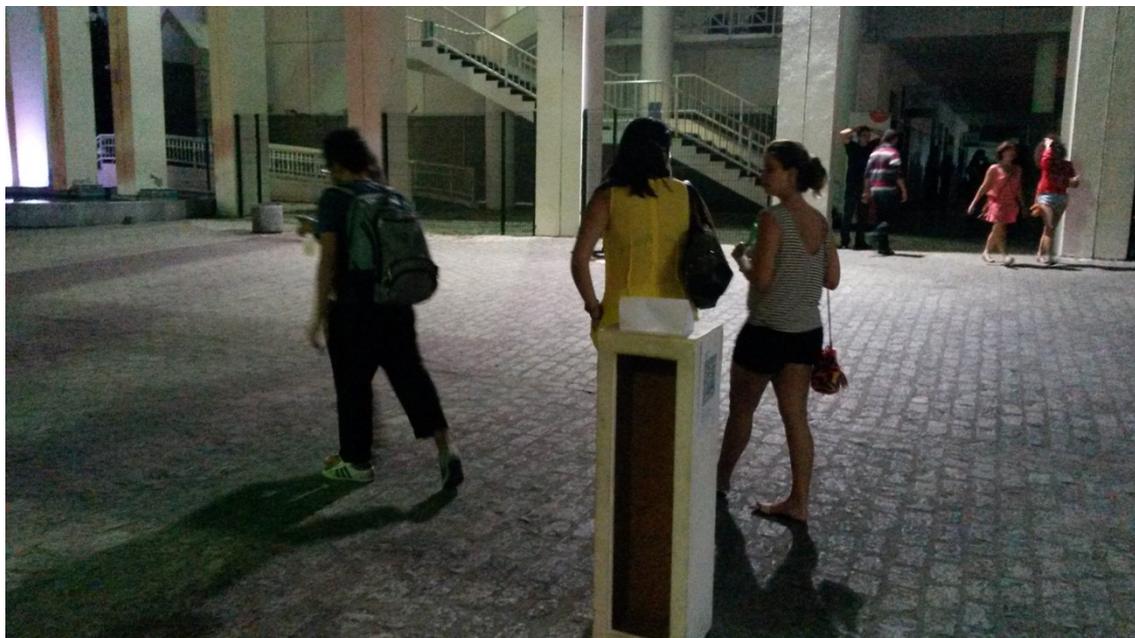
Definimos, então, o ponto zero da experiência, corporificado por um totem de madeira localizado em frente à estátua do Patativa do Assaré<sup>18</sup>. No local, havia informações sobre a ação, instruções e um QR Code (um código de barras bidimensional) que levava o usuário ao *Google Play*<sup>19</sup> para baixar o aplicativo. (Ver figura 6)

---

<sup>18</sup> Artista popular cearense.

<sup>19</sup> Loja online da Google que fornece distribuição de aplicativos, jogos, filmes, música e livros para dispositivos com o sistema Android.

Figura 6 – Frame do vídeo-registro que indica o ponto zero da experiência de “Descalços pelo Caos”



Fonte: arquivo da pesquisa

Assim como o artista, o usuário precisa caminhar pelo entorno do Dragão para vivenciar a experiência. Portanto, há agora pequenos vídeos produzidos para um dispositivo móvel, conectados por redes virtuais e por um sistema GPS, que estabelecem um cruzamento direto entre o corpo do usuário, a interface e o espaço físico.

Trata-se, talvez, de uma forma de interação social “transorgânica”. Nessa relação, conforme argumenta Di Felice (2009, p. 260), a fronteira entre inorgânico e orgânico é “superada pelas propriedades comunicativas e performáticas de objetos comunicativamente multiplicados”. Ou seja, na experiência, a mediação de uma prática estética pode produzir um abalo na demarcação entre as relações concernentes ao corpo, à máquina, à cidade, a redes virtuais e ao espaço físico. Portanto, em tese, qualquer pessoa pode fazer um passeio ciber-poético pelos lugares por onde passaram os personagens. Há, inclusive, instruções disponibilizadas também na página do *facebook* do “MiniMídias Labnômade” e no blog do CCC.

Como forma de analisar a partir de vários pontos um mesmo experimento, algumas constatações serão feitas também a partir da minha experiência como

usuário da ação e como morador de Fortaleza, pois, conforme já dizia Duchamp<sup>20</sup> (1957, p.74), é o espectador ou usuário que “estabelece o contato entre a obra de arte e o mundo exterior, decifrando e interpretando suas qualidades intrínsecas e, desta forma, acrescenta sua contribuição ao ato criador”.

Cada cidade tem suas particularidades, e a capital alencarina, por exemplo, é uma cidade muito desigual, por isso violenta. Em janeiro de 2016, a ONG mexicana “Seguridad, Justicia y Paz” classificou Fortaleza como a cidade mais violenta do Brasil e a 12ª do mundo. De acordo com esses dados, podemos dizer que caminhar em Fortaleza é um ato desafiador, principalmente no entorno do bairro Praia de Iracema, onde os índices de violência também são elevados. De 2007 a 2009, segundo “Mapa da Criminalidade e da Violência em Fortaleza, Perfil da SER II”<sup>21</sup>, o bairro concentrou altos registros de furtos, ao chegar a quase mil ocorrências. Segundo a pesquisa: “Importante observarmos os aspectos mobilizadores deste delito, como o fato de estes bairros serem em região praieira, de concentrar bares, locais em conflito e existência mais visível de gangues.” (Mapa da Criminalidade e da Violência, perfil SER II, 2009, p. 14).

Podemos, então, tentar desenvolver a ideia de que a forma de caminhar de cada cidade também pode interferir nas práticas artísticas e vice-versa. A experiência vivida nessa residência permitiu-me fazer diagnósticos também sobre problemas cotidianos que envolvem a figura cidade. De acordo com a experiência diária, podemos afirmar que o ato de caminhar em Fortaleza é mais apressado, frenético, caótico, conforma-se como um deslocamento vigilante, natural ao de uma ave de rapina, carregado de táticas sobre onde, quando e como se articula o mover-se.

No entanto, a partir de uma abordagem poética, o artista problematiza a existência de uma rede virtual que dialoga com as características de um espaço físico caótico, mas passível de transformação, ao propor um distinto uso dessas pequenas próteses tecnológicas cotidianas. Convida, assim, para uma tentativa sutil e, quem sabe, inesperadamente potente de subversão do uso desses espaços. Por onde não se deveria passar agora pode ser possível traçar um trajeto, pois há um trabalho de

---

<sup>20</sup> Conferência-texto apresentada por Duchamp à Federação Americana de Artes, em Houston, abril de 1957. Republicada em BATTCKOCK, 1965, p.72-74.

<sup>21</sup> Pesquisa “Cartografia da Criminalidade e da Violência na cidade de Fortaleza”, limitada aos anos de 2007, 2008 e 2009, realizada pelos Laboratório de Direitos Humanos, Cidadania e Ética (Labvida) e Laboratório de Estudos da Conflitualidade e Violência (Covio), ambos da Universidade Estadual do Ceará, e Laboratório de Estudos da Violência (LEV), da Universidade Federal do Ceará.

performance que utiliza mídias locativas sendo experimentado em um evento de dança. Grupos de pessoas passam a ocupar aquele espaço, apreciando proposições poéticas:

Se é verdade que existe uma ordem espacial que organiza um conjunto de possibilidades (por exemplo, por um local por onde é permitido circular) e proibições (por exemplo, por um muro que impede prosseguir), o caminhante atualiza algumas delas. Deste modo, ele tanto as faz ser como aparecer. Mas também as desloca e inventa outras, pois as idas e vindas, as variações ou as improvisações da caminhada privilegiam, mudam ou deixam de lado elementos espaciais. (De Certeau, 1990, p. 177-178).

Uma cena do trabalho, do processo, reforça o que quero dizer aqui. Durante as gravações das performances, George, incorporado, performando, despertando atenção para um elemento espacial, ocupa um local proibido para caminhantes e visitantes do Dragão do Mar. O “Pajé tecnoxamã futurista” acende um sinalizador vermelho e proporciona uma experiência sensorial surreal, atribuindo sentido para pilares, antes inacessíveis. (Ver figura 7)

Figura 7: Cena com personagem “Pajé Pós-Xamânico” em “Descalços pelo Caos”



Fonte: arquivo da pesquisa (2016)

### 4.1.3 Questões técnicas

As limitações em relação à internet prejudicaram um pouco o andamento da experimentação. Talvez o David ou mesmo nós pudéssemos ter pensado em rever o tempo dos vídeos – carregados no aplicativo através da rede virtual youtube –, ou mesmo em conseguir com a organização do evento uma conexão wi-fi mais estável. Percebi também que a falta de divulgação do trabalho influenciou na quantidade de público participante durante o evento, o que não se configura necessariamente como algo negativo, mas ajuda a entender questões técnicas que permeiam toda a obra.

Outro detalhe a ser ressaltado é que a experiência pode ser acessada a qualquer momento. Apesar de ter integrado a programação da bienal, a ação no aplicativo continua disponível, pelo menos, até a data de finalização deste texto.

Por fim, reitero e acrescento algumas considerações. Durante a experiência de acompanhar o David na realização deste trabalho, pude perceber que há uma relação bem específica com as linguagens da dança, do vídeo, da performance, o que parece ser bem rico para o campo das artes visuais. Há também uma construção coletiva que leva em consideração as experiências de cada artista participante da residência. David da Paz soube aproveitar bem o potencial de cada artista realizador.

Observei, durante a realização de “Descalços pelo Caos”, uma troca de experiências de vida, conforme a linha benjaminiana (BENJAMIN, 2012), que abrange processos artísticos os mais variados. Em todas as fases do processo, desde o primeiro momento, durante a descoberta e escuta do espaço até a última etapa, na qual os participantes caminhavam com seus *smartphones*, houve um rico processo de interação entre artistas, transeuntes e participantes. Conversas, andanças e potências criativas foram ampliadas durante essa experiência ciberurbana.

## 4.2. Carne e pedra, territórios informacionais e espaço urbano

Ao considerar todas as questões referidas até agora, podemos nos aprofundar em mais observações a partir do diálogo e análise de outros trabalhos agenciados por David da Paz. Por exemplo, ao assumir características de um jogo

urbano locativo, o trabalho “Acionautas/Navegantes de Ações” propõe atuações no espaço percorrido. A partir de um dispositivo móvel, utiliza-se a tecnologia do *GPS* como um sensor que, em pontos geolocalizados, dispara instruções ou comandos por fotografias e microtextos em áudio no aparelho do participante, exigindo, para isso, a mobilidade, a deslocação, a caminhada do usuário.

O jogo Acionautas/Navegantes de Ações se distingue do conceito clássico de jogo pela negação radical dos aspectos de competição e de separação da vida corrente [...]. Propõe ao jogador-performer outras maneiras, outros pontos de vista, de outras regiões, de outros estados de ser, como disse Antonim Artaud e Edson Passeti, ou outras regiões de expressões destes estados de ser. (COLETIVO CURTO-CIRCUITO, 2011).

Nessa proposta, encarna-se na figura do artista um sujeito caminhante-narrador-montador que utiliza meios e tecnologias existentes para agenciar e intercambiar inusitadas experiências locativas urbanas, através de novos hibridismos de linguagens. Destacam-se a miscelânea entre as linguagens aural e a potência da imagem através da fotografia em uma interface digital, aliadas à experiência de caminhar. Já o performer usuário, no ato de caminhar, com a presença do corpo, enquanto desenha e dá vida à figura da cidade, também produz uma narrativa e sobrepõe-se ao corpo do artista que propôs a ação.

A presença física do usuário na experiência é garantia da existência e da diversidade de ações do jogo. Mediado por um aparato tecnológico móvel, conectado às redes virtuais, cria-se uma nova temporalidade e espacialidade em que uma narrativa passa a ser delineada a partir do comando do artista, que não precisa necessariamente estar presente.

Observa-se, a partir dessa descrição, que há uma preocupação de David com uma tentativa de negação de práticas já estabelecidas e com a construção de novas maneiras de o corpo se relacionar, através de sistemas informativos, com arquiteturas fluídas dos espaços urbanos através de sistemas informativos.

Em “Carne e Pedra”, Sennet (2003) faz uma reflexão sobre a relação entre os corpos e o espaço urbano. Embasado por uma análise sobre épocas variadas em cidades europeias, Atenas, Roma, Veneza e Londres, por exemplo, e também em outras cidades como Nova York, observando a construção de guetos urbanos, o sociólogo investiga como as formas dos espaços urbanos são construídas a partir das vivências e movimentos corporais em diferentes tempos e culturas. O autor mostra,

por exemplo, como a descoberta, realizada por Harvey no século XVII, da circulação sanguínea, uma nova visão sobre a forma de funcionar o corpo, contribuiu para redefinir as concepções de cidade, das ruas, da habitação das cidades:

O movimento autônomo diminui a experiência sensorial, despertada por lugares ou pessoas que neles se encontrem. Qualquer forte conexão visceral com o meio ameaça tolher o indivíduo. Nisso residia a premonição expressa no fim de O mercador de Veneza: para dispor de si mesmo, você não pode sentir muito. Hoje, como o desejo de livre locomoção triunfou sobre os clamores sensoriais do espaço através do qual o corpo se move, o indivíduo moderno sofre uma espécie de crise tátil: deslocar-se ajuda a dessensibilizar o corpo. Esse princípio geral vem sendo aplicado a cidades entregues às exigências do tráfego e ao movimento acelerado de pessoas, cidades cheias de espaços neutros, cidades que sucumbiram à força maior da circulação. (SENNET, 2003, p. 214).

Já a autora Paula Sibília (2002, 2015) escreve uma “compatibilidade” tecno-humana que rejeita os enigmas ancestrais de sua espessura carnal e relaciona corpo e cidade, fazendo uma comparação entre o capitalismo industrial e as mutações das formas de se relacionar com o tecnológico e urbano em meio ao sistema capitalista atual.

Junto a esses conceitos referentes às relações entre corpo, cidade e tecnologia, carne, concreto e redes eletrônicas, a *psicogeografia situacionista* também aparece como característica particular nos trabalhos agenciados por David da Paz, como veremos adiante. Pensando na investigação sobre a série de trabalhos “Cartografictions”, com a ação “Descalços pelo Caos”, apontarei mais abordagens e pontos de vista que podem complementar a produção desta análise.

O conceito de “territórios informacionais” pensado por André Lemos (2007, 2015) oferece percepções importantes para pensarmos na trajetória das obras de David a partir do ponto de vista conceitual e técnico, aliado às transformações urbanas comunicacionais. Colabora, sobretudo, como apoio conceitual para pensar uma cartografia dos movimentos de outros atores/artistas que desenham ou redesenham as ampliadas e complexas paisagens urbanas por meio de experimentações sensoriais/político/estéticas.

Para Lemos (2007), “territórios informacionais” são áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano. O lugar de acesso sem fio em um parque por redes WI-FI é um território informacional, distinto do espaço físico parque e do espaço eletrônico internet. Ao acessar a internet por essa rede WI-FI, o usuário está em um território informacional

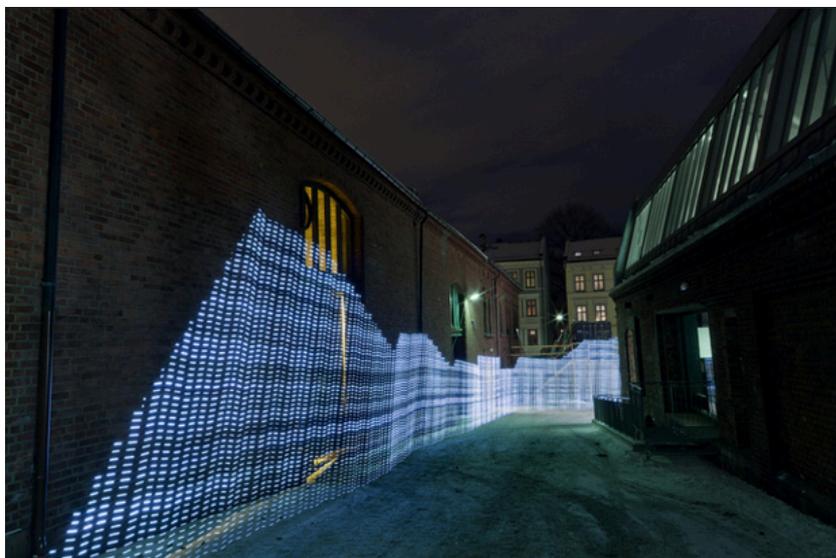
imbricado no território físico (e político, cultural, imaginário etc.) do parque e no espaço das redes telemáticas.

Podemos também nos perguntar sobre a natureza das informações que compreendem ou se movimentam por estes territórios. Para autores como Deleuze (1997), por exemplo, informação é uma “palavra de ordem”, o oposto da experiência estética. Para Benjamin (2012), da mesma forma, a informação é o que já vem explicado, racionalizado, controlado, sem abertura para que o espectador possa fazer sua leitura.

A partir dessa compreensão, a informação é acessada e logo se consome. No entanto, o “informacional” compreendido por Lemos talvez traga o sentido de movimento de fluxos material e virtual da informação em uma zona mista. Nesse sentido e neste caso, talvez a concepção de fluxos e territórios possa ser subvertida pelo artista, que atribui a estes outras direções e os transforma em experimentações estéticas.

No projeto *Immaterials: light painting WIFI*, dos artistas Timo Arnall, Jørn Knutsen e Einar Sneve Martinussen, vê-se, literalmente, as nuances do que seria um território informacional. Aqui (Ver figura 8), evidencia-se uma investigação das redes *WIFI* por meio da visualização e exploração de fenômenos que parecem ser intangíveis, invisíveis, mas que são parte da construção das *cibercidades*.

Figura 8 – “Immaterials: Light painting WiFi”



Fonte: < <http://www.yourban.no/2011/02/22/immaterials-light-painting-wifi/> > Acesso em 10 de janeiro de 2016.

O que podemos ver é apenas um recorte, a força do sinal do WI-FI com suas variações, representado por gráficos se confundindo com o espaço e elementos físicos da cidade. Essa configuração estética enfatiza a escala arquitetônica em que o sinal opera e nos dá uma sensação da quantidade de ondas eletromagnéticas que formam os circuitos “transumanos” atravessados pelos fluxos informativos das “metropoleletrônicas” (Di Felice, 2009).

Na instalação *Disconnected* (Figura 9), de Susan Härtig, é possível visualizar um território informacional através de sua ausência, pois há uma desconexão com os circuitos eletromagnéticos que são espalhados por todos os lugares. *Disconnected* é uma tenda revestida com um tecido chamado de “e-blocker”. Dessa forma, em um espaço produzido, os sinais de telefone e WI-FI estão bloqueados. É um espaço reservado, ou seja, livre da incorporação telemática em que estamos totalmente inseridos, que nos conecta com outros seres humanos todos os dias.

A própria obra problematiza o fato de que, principalmente nas grandes metrópoles, quase não existem espaços que não estão saturados por campos eletromagnéticos formadores do que chamamos aqui de territórios informacionais. A estrutura leve da tenda se caracteriza como uma arquitetura nômade, corresponde a uma demanda por mobilidade, mas ao mesmo tempo se fecha às redes telemáticas que promovem outros tipos de conexão. Essa ação carrega a natureza cigana e é inspirada em um “Alachigh” - a tenda do “Shah Savan”, população nômade que vive no noroeste do Irã.

Figura 9 – “Disconnected”



Fonte: < <http://archive.turbulence.org/blog/2007/11/02/disconnected-by-susan-hartig/> > Acesso em 10 de janeiro de 2016.

Todas essas obras pensadas e desenvolvidas a partir desse conceito de territórios informacionais possuem uma relação direta com trabalhos desenvolvidos por David da Paz. Foram citadas aqui para que possamos compreender o cenário tecnológico e urbano experimentado pelo artista em seus trabalhos.

Ainda pensando nos territórios informacionais e considerando a passagem da noção de lugar às percepções de fluxos, a partir dos pensamentos de Sennet (2003), de Castells (2009) e Abruzzese (2004), percebe-se que as relações desses artistas com uma cibercidade (Lemos, 2000) provocam um pensamento sobre os sentidos dos lugares e sobre as particularidades tecnológicas dessas novas espacialidades.

Os lugares se definem pela sua natureza localizada, pontual e físico espacial. Como tais dizem respeito às práticas e comportamentos que nascem e se afirmam nas fronteiras dos seus específicos âmbitos territoriais. (...). O conceito de fluxos descreve, ao contrário, aquela característica das sociedades modernas que alude à comunicação e à interconexão entre âmbitos diversos e, frequentemente, também distantes: interconexão de economias, de culturas, estilos de vida, (...). A distinção entre lugares e fluxos serve para descrever a grande transformação em curso: a passagem de uma sociedade caracterizada pela escassa mobilidade de capital, trabalho, cultura e pela relativa estabilidade territorial de tudo isto, a uma sociedade marcada pela fluidez dos lugares, pela mobilidade geográfica de pessoas, empresas, estilos de vida e pela velocidade das comunicações de um ponto a outro do sistema global. (ABRUZZESE *apud* DI FELICE, 2009, p. 289).

Apresenta-se, assim, um desafio para os estudos da comunicação e das artes, já que o território passa a admitir outras dimensões, “dando ao social outro habitat” (Di Felice, 2009, p. 289).

### 4.3 Diálogos entre influências estéticas e modos de inventar

Nesta parte da pesquisa, percebe-se como as influências estéticas e modos de fazer de outros artistas podem dialogar com a construção conceitual e técnica de práticas artísticas agenciadas por David.

Um dos primeiros trabalhos de David da Paz a que tive acesso durante a pesquisa foi o projeto “*Situacionautas – inventando Situ-Ações Performativas e navegando por trajetórias entre signos no espaço público urbano*”, que logo no extenso título faz uma referência clara aos *Situacionistas* europeus, liderados principalmente por Guy Debord, um dos integrantes mais atuantes do movimento.

O Projeto *Situacionautas*, assim como o “Descalços pelo Caos”, parece revelar outras interpretações da arquitetura e da organização espacial, buscando subverter e renovar os sentidos dos lugares. No projeto, foram propostas diversas ações para cada lugar, para cada performer, através de dispositivos “preparados”, conectados mais uma vez à plataforma *Walkingtools*.

“Preparado” é um termo muito utilizado pelo artista para se referir aos aparelhos com softwares instalados e devidamente configurados em seus trabalhos. A terminação utilizada faz referência aos neo-dadaístas John Cage, e seu trabalho “concerto para piano preparado” e, principalmente, Nam June Paik, e seus 13 televisores preparados, apresentados a partir do Grupo Fluxus pela primeira vez na “Exposição de música, televisão eletrônica” em março de 1963 na Galeria Parnass em Wuppertal, Alemanha.

A ação de Paik, por exemplo, subvertia as funções tanto da televisão como dos instrumentos musicais através da manipulação de seus elementos eletrônicos, que eram utilizados como meios para questioná-los. Ao ser feita uma aproximação conceitual, esses modos de fazer parecem inspirar modos de fazer atuais que agora tencionam e produzem novos elementos, novas operações de sentidos, interferindo nas relações entre espaço virtual e material e nas percepções de lugares e fluxos informativos. Há nos dois modos de fazer uma tentativa de subversão de usos dos aparatos tecnológicos presentes na vida cotidiana.

A partir de observações, como as terminações que David da Paz utiliza para construir seus trabalhos, podemos perceber a forte influência das práticas artísticas realizadas nas décadas de 1960 e 1970 nas práticas estéticas atuais. Na trajetória de David da Paz, as influências do Grupos Fluxus, por exemplo, e dos próprios Situacionistas estão presentes em terminações, modos de inventar, enxergar e experimentar a cidade. Outra singularidade corrobora para isso: as nomeações dos trabalhos agenciados por David são sempre bem extensas e contêm um detalhe técnico ou um teor poético, para que o público já tenha uma noção do que se trata ou, quem sabe, para que os próprios títulos provoquem questionamentos.

Os primeiros registros dos trabalhos de David da Paz a que tive acesso são oriundos principalmente do blog do CCC<sup>22</sup>. Lá, observei que cada ação do projeto *Situacionautas*, por exemplo, tem um nome e um intuito diferente e foi realizada em diferentes cidades do Brasil. Outro dado coletado diz respeito à quantidade de nomenclaturas referentes às obras, o que gera uma certa confusão, pois dentro de um projeto há outros projetos e inúmeras ações diferentes com nomes complexos. Por exemplo o projeto *Acionautas/Navegantes de Ações* está dentro do projeto *Situacionautas*, que está ligado a outro projeto chamado “Topocríticas Portáteis”.

#### 4.3.1. Cinema

Não só os críticos situacionistas estão no repertório de influências das obras de David da Paz, mas cineastas como Jodorowsky, por exemplo, inspiram a trajetória estética e política de trabalhos do artista. A ficção é outra característica desta série de trabalhos, definidos por David como “Cartografictions”, como é o caso de “Descalços pelo Caos”.

Durante a análise das obras, percebi muitas semelhanças entre os filmes “La Montaña Sagrada” (1973) e “La danza de la realidad” (2013), do cineasta chileno, e a construção ficcional do trabalho “Descalços pelo Caos”, principalmente, no que diz respeito às cenas surreais e também no que se refere a um cinema mais ligado ao psíquico ou ao ocultismo. Elementos como sangue, cura, deficiências físicas, água e o aspecto onírico, evidenciados por uma trilha sonora surrealista, confirmam as semelhanças entre essas obras (Ver figura 10 e 11).

---

<sup>22</sup> <http://coletivocurto-circuito.blogspot.com.br/>

Figura 10 – As cenas 1, 2 e 3 correspondem ao filme “La Montaña Sagrada” (1973), já as cenas 4 e 5, ao filme “La danza de la realidad” (2013)



Figura 11 – Colagem com cenas de “Descalços pelo Caos”



Fonte: arquivo da pesquisa

Durante o processo de gravação de “Descalços pelo Caos”, a partir da atmosfera criada, acreditava-se em uma espécie de energia mística que envolvia aquele trabalho, já que a proposta ficcional das performances seria dar vida a um “Xamã Pós-Tecnológico”, interpretado pelo performer George Sanders. O personagem surreal curaria os outros personagens da narrativa, assim como os personagens místicos de Jodorowsky.

#### 4.3.2 Mapas e mídias locativas

As relações estabelecidas com as maneiras de ocupar e redesenhar a cidade, a problematização da representação dos mapas e a subversão de usos de aparatos eletrônicos foram questões abordadas por artistas e estudiosos da década de 1960 e 1970, como o movimento Situacionista e o Grupo Fluxus. Hoje, artistas como David da Paz, em colaboração com outros artistas através da experimentação de obras totalmente conectadas com o convívio social urbano, atravessadas por redes eletrônicas e territórios informacionais, atualizam muitas dessas questões.

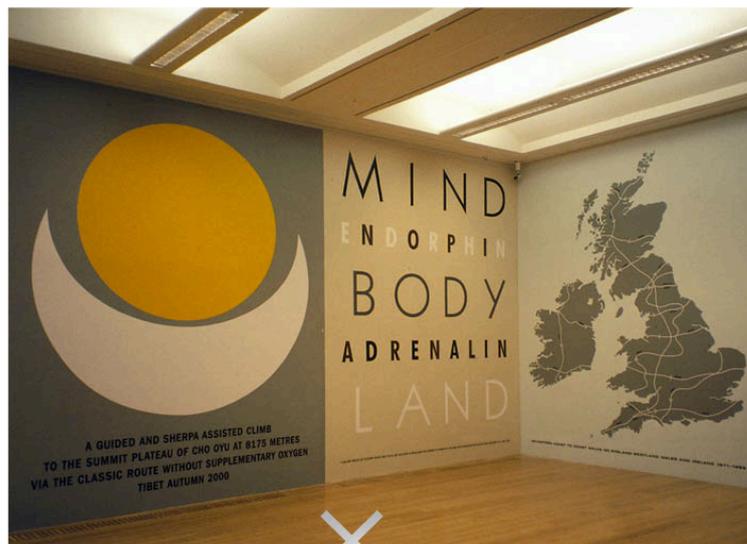
*Hamish Fulton*, outra influência para David, já em suas derivas iniciadas na década de 1970, confrontava-se com a ideia de representação dos mapas no mundo

da arte. Os caminhos percorridos pelo artista não precisavam remeter ou representar fielmente um trajeto real. A ideia de mapa já tradicionalmente difundida seria contestada pela *psicogeografia*, ou seja, o mapa seria agora pensado como uma tentativa de instrumento expressivo, como uma ferramenta de experimentação de práticas poéticas e estéticas. O corpo seria visto como instrumento perceptivo, os mapas assumiriam formas mais abstratas. O percurso cotidiano, o ato de caminhar, seria apresentado de outras formas, através de imagens, poesia e textos gráficos.

Logo, a partir dessa percepção, a experiência do caminhar não deve ser testemunhada apenas como uma mera representação do movimento. Ou talvez continue sendo uma representação, mas uma outra, diferente das assimilações técnicas figurativas dos mapas, que não se configuram como um simples rastro do percurso na topografia (Ver figura 12):

Nas galerias, Fulton apresenta os seus percursos por meio de uma espécie de poesia geográfica: frase e sinais que podem ser interpretados como cartografias que evocam a sensação dos lugares, as alturas altimétricas ultrapassadas, os topônimos, as milhas percorridas. Como os poemas zen, as suas breves frases marcam a instantaneidade da experiência e da percepção do espaço, assim como os *haiku* japoneses tendem a despertar um *hic et nunc* vivido durante a viagem. O caminhar de Fulton é como o movimento das nuvens, isto é, não deixa rastro nem no solo nem no papel: Walks are like clouds. They come and go. (CARERI, 2013, p. 133).

Figura 12 – Percurso de Hamish Fulton



Fonte: < <http://hamishfulton.com> > Acesso em 20 de janeiro de 2016.

Fugindo também dessa perspectiva geográfica instituída, tradicional, as

*pichações ciberpunks*, assim denominadas e experimentadas por David da Paz, parecem ter influência, ou até mesmo podem ser avaliadas como uma forma de revisitação feita sobre o trabalho de Fulton. Trazem assim, para esta pesquisa, problematizações sobre a visualização, percepção e a relação dos mapas com a vida cotidiana.

Munido de transcrições em mapas digitais, o artista cearense relaciona-se com o espaço urbano caminhando pela Praia de Iracema e deixa impresso em um mapa digital a palavra “especula” num raio de 12km, o que faz uma referência à especulação imobiliária nesta região de Fortaleza (Ver figura 13).

Figura 13 – Projeto “Narrativas Cartográficas”



Fonte:

< [https://www.youtube.com/watch?v=QhMG\\_rZw7g&list=UU8tLWn-y8udsqT\\_VfdKnj-g](https://www.youtube.com/watch?v=QhMG_rZw7g&list=UU8tLWn-y8udsqT_VfdKnj-g) > Acesso em outubro de 2014.

Por meio da ação descrita, o artista produz uma crítica política a partir de uma caminhada, ato repetido cotidianamente. Isso ultrapassa a dimensão de mero registro de um movimento automatizado ou mesmo o que seria a referência frequente dessa parte da cidade. Demonstra também como a imagem técnica de um mapa digital determina um imaginário físico de uma cidade como Fortaleza, um lugar de intenso apelo turístico e forte atividade de especulação imobiliária, a qual provoca prejuízos e danos às populações mais antigas que ali já vivem, como a comunidade do Poço da Draga.

A ação pode configurar-se como uma forma de dar visibilidade a um problema urbano relacionado a questões que envolvem desigualdades sociais. Há aí uma tentativa de subversão da função dada pelo aplicativo, que seria produzir um rastro, sem texto, sem dizer nada, apenas registrar um percurso cotidiano em um mapa digital.

Outras intervenções referências no mundo já foram realizadas e catalogadas, como as de Jeremy Wood, “GPS Drawing” (Ver figura 14) e de Ester Polak, “Amsterdam Realtime” e a “Urban Tapestries”, da Proboscis.

Figura 14 – “GPS Drawing”



Assim, com uma expressão política, David escreve, ou *picha* em uma espécie de mapa “cíbrido” (amálgama entre híbrido e ciber) e, dessa maneira, consegue sobrepor uma camada de sentidos, de memória do lugar que atravessa a percepção do espaço urbano material, por meio do virtual, e vice-versa. Essa proposta de intervenção é definida por David como um “híbrido de arte corporal, intervenções urbanas e ciberurbanas, dispositivos móveis e mídias locativas”.

Já em outro percurso, David “ciberpicha” a expressão “Te amo”, uma referência, provavelmente, à sua companheira. Com esta outra ação, além de ciberpichar pensando em uma questão coletiva, de interesse das comunidades já antigas da Praia de Iracema, o artista também constrói uma cidade para si, produzindo um discurso afetivo (Ver figura 15).

Figura 15 – “Ciberpichação” de David da Paz



Fonte: arquivo da pesquisa

Assim como em “Descalços pelo Caos”, mais ligado ao apelo estético do surrealismo, observo esta ação como uma tentativa de reconfigurar ou tensionar

relações sócio-comunicacionais, como uma maneira de reapropriar-se dos sentidos anestesiados e de vislumbrar possibilidades de inserção nos sistemas informativos de uma cibercidade caótica e desigual.

Por fim, vimos aqui, a partir das descrições, análises, diálogos e observações, como práticas artísticas podem problematizar questões atuais das cidades. Por exemplo, algumas obras de Fulton foram apresentadas em galerias, espaços bem diferentes das que são suportadas e apresentadas as obras de David da Paz. No entanto, passa pelos dois artistas o processo de problematizar questões que envolvem o movimento das cidades. No caso de David da Paz, há outro contexto de criação e interação do público com suas obras. As memórias espaciais experimentadas são construídas em uma relação direta com um *smartphone*, que produz uma experiência direta do *usuário* com um espaço urbano, “cíbrido”, alcançando a dinâmica de um “território informacional”.

Há, portanto, relações muito claras entre usos de aparelhos tecnológicos do cotidiano e formas de fazer arte. Observamos aqui uma vontade de quebrar com os sentidos dos meios estabelecidos, de formular outras consciências para viver a cidade e enxergar os lugares.

É possível compreender também que entre os dois artistas, por mais que suas obras sejam construídas em espaços e suportes diferentes, exercitando a prática do caminhar como processo, há um contexto de fruição das obras experimentado pelos dois.

Por diversos sites, *blogs*, vídeos no *youtube* ou no facebook, os registros de suas obras derivam nos circuitos eletrônicos da internet, em mais outras possibilidades, em outras camadas de interação, refazendo e alterando assim as percepções de cidade que os sujeitos têm em relação às paisagens urbanas. Assim como aponta Beiguelman (2010, p. 87), “os dispositivos passam a constituir extensões conectadas de nossos corpos às redes, “ciborguizando” nossos equipamentos biológicos”.

Nessa “metropoletrônica” atravessada por diversas disputas de poder por meio dos fluxos informacionais (Di Felice, 2010), esse tipo de arte também lida com a novidade, com o dizer de outro jeito, com o “jogar” com a tecnologia de uma forma lúdica. A novidade no uso de aparatos tecnológicos, inclusive, é um limiar que artistas contemporâneos buscam subverter constantemente, contrapondo-se às capturas de mercado da indústria cultural.

Os sujeitos que se movimentam tensionando as relações entre arte e tecnologia estão cotidianamente experimentando, criando ações e ferramentas que também se tornam novidades e mercadoria industrializada na vida social e até no próprio campo da arte.

Embora seja uma questão delicada, muitos trabalhos podem ser considerados apenas meros desenvolvimentos de técnicas e tecnologias e não possuem nenhuma consistência artística. É na materialização de suas operações sensíveis, muitas vezes, que os artistas introduzem ao social essas ferramentas como outras possibilidades de vivenciar o espaço urbano.

#### **4.4 Considerações finais sobre “Descalços pelo Caos”**

Pensando em todas as obras citadas, viu-se aqui que é possível perceber a cidade a partir de várias perspectivas, como um espaço de fluxos onde práticas podem provocar acessos a camadas diferenciadas de afetividades, ou mesmo através de ações inusitadas, inesperadas, nas quais uma performance, uma resignificação em um mapa digital, ou um movimento do corpo no espaço reconfigura e projeta camadas peculiares de sensibilidade em novíssimas temporalidades e espacialidades. Cada rua, cada esquina, cada novo espaço criado e experimentado torna-se mais vivo, singular e único para cada sujeito.

Por meio de um ato criativo, carregado de referências já existentes, como os mapas geográficos, uma imagem em movimento é produzida, programada em um aplicativo, subvertida e retransmitida, mediada por uma conexão de internet e sensores GPS em um *dispositivo móvel* totalmente conectado a um corpo-cidade, *carne e pedra*. Essa obra, ação ou imagem interativa, no caso de “Descalços pelos Caos”, só passa a existir com a condição de que haja uma deslocação tanto do performer quanto do usuário pela paisagem urbana.

Como bem sinaliza Baio (2015), a partir dos estudos da filosofia do aparato de Vilém Flusser, a imagem passa a ser retirada da sua condição de algo a ser apenas observado e é admitida por sua disposição de “atuar sobre o mundo que a encara”. Como afirma também Mc Luhan (1964, p. 34), os efeitos da tecnologia “se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, em um passo firme e sem qualquer resistência”.

Se for possível identificar algum traço em comum na arte produzida no campo da realidade virtual, da realidade aumentada, da arte cibernética, do *locative media* e vídeo interativo este poderia ser descrito como um questionamento constante em termos formais dos modelos de existência da imagem. *Mais do que o desenvolvimento de novas tecnologias de geração e exibição de imagens*, tais explorações criativas têm se apresentado com um amplo campo de especulação sobre a própria natureza da imagem contemporânea, fazendo com que de suas pesquisas e propostas se desdobrem questões de ordem epistemológica, ética e estética. O exame dessa produção permite, assim, discutir formalmente o estatuto da imagem, e revela o caráter emblemático desta produção no campo mais abrangente das práticas artísticas. (BAIO, 2015, p. 25).

Acredito que pensar o caminhar como um ato de enunciação (De Certeau, 1990) ou como uma prática estética (Careri, 2010), mediado por “próteses tecnológicas”, além de contribuir com as percepções sobre os conceitos de *mídias locativas* e de *territórios informacionais* (Lemos 2007), ajuda a pensar formas de atualização da deriva no espaço urbano.

Como o artista pode problematizar a cidade a partir desta lógica de dados? O desafio é produzir sentido a partir de um conjunto de milhares de dados e informações reunidas, umas mais privilegiadas, outras menos. Como transformar as lógicas de consumo imediato em experimentações estéticas? Nesse contexto, os campos da arte e da tecnologia, em uma relação nem sempre amigável, investigam formas de construir, desconstruir e reconstruir territórios e, assim, introduzem os sujeitos em uma cartografia de representação de espaços e informações.

Se, nas décadas de 1960 e 1970<sup>23</sup> (Ver figura 16), as práticas de intervenções urbanas já reclamavam a ruptura com o cubo branco<sup>24</sup> ou faziam uma crítica sobre os espaços onde a arte acontecia, na contemporaneidade, a arte com mídias locativas abre espaço também para outras possibilidades de experimentação nas camadas urbanas e ciberurbanas, ocupando territórios informacionais, evidenciando meandros políticos/ econômicos/ estéticos/ informacionais/ visuais da sociedade contemporânea:

Enquanto os situacionistas buscavam, pela deriva e criação de situações, transformar a vivência urbana, enquanto o flâneur se encantava com as passagens e florestas de signos da modernidade, hoje as práticas artísticas/ativistas com as mídias locativas buscam a mesma coisa: apropriação e transformação do espaço urbano. (LEMOS, 2007, p. 4).

<sup>23</sup> Nos anos 1970, o grupo 3NÓS3 mostrou sua ousadia em plena ditadura militar com intervenções nas ruas, museus e galerias de São Paulo. O grupo realizava intervenções à noite, como cobrir estátuas com plástico de lixo para simbolizar o esquecimento das obras. Na manhã seguinte, as pessoas se deparavam com a surpresa.

<sup>24</sup> Uma referência ao espaço dos museus.

Figura 16 – Intervenção “Ensacamento”, do grupo 3Nós3 (1979)



Fonte: Disponível em: < <https://blogparadoxo.wordpress.com/2014/10/17/intervencoes-urbanas/> >  
Acesso em 30 de agosto de 2014

Em todas as experiências descritas até aqui, parece haver de fato uma relação de prática estética do caminhar. São indicadores ou mesmo uma atualização do que seria uma experiência lúdica, urbana e, fundamentalmente, nômade do “praticar a cidade”, como apontava De Certeau (1990). São percepções nômades de fazer arte. Para Beiguelman (2010), essas percepções permitem-nos pensar uma “estética da transmissão, do valor dos dados e da vulnerabilidade de seus fluxos”. E, talvez, mais que isso:

Não se trata apenas de arte imaterial. Trata-se de artes nômades, que operam no trânsito e em trânsito, de projetos concebidos para ambientes de redes que são validados apenas em fluxo, em relação a outras dinâmicas e conjuntos de dados. [...] A arte das redes sem fio é um jogo constante de articulação do imponderável e do imprevisível, que impõe refletir acerca de estratégias de programação e publicação que tornem a obra legível, decodificável, sensível. (In BAMBOZZI, L.; BASTOS, M.; MINELLI, R., 2010, p. 88).

No texto “Espaços em Movimento: de quantas vias se faz o tempo”, publicado no blog *antropologizzando*<sup>25</sup>, em parceria com a professora Glória Diógenes<sup>26</sup>, discutimos um pouco sobre os desafios dos artistas e também dos

<sup>25</sup> Disponível em: <http://antropologizzando.blogspot.com.br/2014/06/espacos-em-movimento-de-quantas-vias-se.html>

<sup>26</sup> Professora do Departamento de Sociologia da Universidade Federal do Ceará.

pesquisadores, no intuito de ativar zonas de percepção em suas relações com o espaço urbano e eletrônico. Concluímos que a combinação de cotidiano, tecnologias subvertidas (atravessados por diversas combinações de plataformas e aplicativos *hackeados*) e artistas interventores propicia uma arte incomum, que evidencia mais uma vez a interconexão deslocativa dos sujeitos entre espaços virtuais e físicos. Ela incide também na ativação da memória do lugar e transforma essa relação a partir de suas ações: “A experiência nômade da cultura da mobilidade se realiza no ruído dos espaços de produção e consumo das redes fixas e móveis”. (BEIGUELMAN IN BAMBOZZI, L.; BASTOS, M.; MINELLI, R., 2010, p. 88).

Peixoto (2003) faz um apontamento que se faz muito válido para esta reflexão, porque intervir criativamente pode ser “um gesto sobre o que já está em movimento”, seria como surfar em uma frequência, pegar uma onda. É aí que o artista intervém, por reverberação.

Penso na metáfora de Peixoto sobre a frequência ou mesmo sobre os nós das redes como uma ação locativa que, por mais específica que seja, pode ecoar em diferentes pontos, em linhas variadas de sociabilidade, linhas de memória do lugar, do eu, ou mesmo pode viajar através dos caminhos e fluxos estabelecidos de informação, levados pela estética dos suportes da linguagem do áudio e do vídeo para diversas camadas de redes e afetos.

De acordo com esses questionamentos, pode-se tentar dizer, enfim, que a arte que descrevemos aqui, experimentada por David da Paz, não é a arte eletrônica, feita para o ciberespaço (como a *webart*), nem mesmo uma arte voltada só para os meios materiais, físicos, como a pichação ou o grafite, ou as intervenções do grupo 3NÓS3 ou mesmo as poesias elaboradas pelas derivas de Fulton, que mesmo assim tensionam as camadas do ciberespaço, como vimos. As obras analisadas, portanto, trafegam e confrontam as relações de um espaço urbano mediado por novas tecnologias móveis, atravessado por redes eletrônico-virtuais.

## 5 CENTRO, PRAÇA DOS LEÕES

Cecília Andrade é mestranda em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes – PPGArtes, vinculado ao Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará – ICA/UFC –, no qual desenvolve o projeto “Parque Ampliado do Pajeú”. É também integrante do grupo de pesquisas actLAB<sup>27</sup>. A artista investiga a relação entre arte, cidade e mídias móveis a partir do conceito de espaços ampliados e de abordagens artísticas que fazem uso de mídias locativas digitais, principalmente através de realidade aumentada, auralidade aumentada e GPS Cinema como formas de audiovisual locativo.

Como primeiro trabalho prático do Mestrado em Artes, desenvolveu a instalação “Expedição com Áudioguia no Parque Ampliado do Pajeú”, ação que analiso neste capítulo.

Cecília Andrade também é minha parceira de pesquisa no projeto “Intervenção-Interface”, trabalho contemplado com o edital do Laboratório de Artes Visuais da Escola Porto Iracema das Artes, em que desenvolvemos uma investigação teórica com o objetivo de estabelecer diálogos entre produções de arte urbana da década de 1980 até a atualidade em Fortaleza, levando em consideração, a partir dessas práticas artísticas, transformações sociais ou de infraestrutura de transporte e de comunicação e aspectos geográficos e políticos que constroem o espaço urbano.

Assim, a partir da pesquisa realizada em parceria com a Escola Porto Iracema, tive contato com uma das ações do projeto “Parque Ampliado do Pajeú”, a “Excursão pelo Pajeú”. Acompanhei a ação em fase avançada do processo. Essa vivência contribuiu para um olhar mais aprofundado sobre o trabalho da artista.

### 5.1 “Excursão Pajeú”, mas onde está o riacho?

“Perder-se significa que entre nós e o espaço não existe somente uma relação de domínio, de controle por parte do sujeito, mas também a possibilidade de o espaço nos dominar. São momentos da

---

<sup>27</sup> Grupo de pesquisa vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará.

vida em que aprendemos a aprender do espaço que nos circunda (...) já não somos capazes de atribuir um valor, um significado à possibilidade de perder-nos. Modificar lugares, confrontar-se com mundos diversos, ser forçados a recriar continuamente os pontos de referência é regenerante em nível psíquico”. (Franco La Cecla)

Após a construção do forte Schoonenborch pelos holandeses à margem direita do riacho Pajeú, a “Fortaleza”, cidade, civilização, indicava seus primeiros sinais de colonização por estrangeiros. Logo, isso significa dizer que o riacho sofreria um processo de apagamento físico e simbólico que duraria séculos. Hoje, 2016, enquanto escrevo este texto, por meio do uso de um *smartphone*, posso abrir o aplicativo do *Google Maps* (serviço de pesquisa e visualização de mapas e imagens de satélite mais acessado do mundo) e não encontrarei o riacho Pajeú.

A proposição “Excursão Pajeú”, da artista Cecília Andrade, pretende dar visibilidade aos vários tipos de apagamento do riacho e problematizar como acontecem transformações da cidade a partir do uso de mídias móveis ao serem incorporados e acionados conteúdos eletrônicos aos espaços físicos da cidade.

Equipado com um *smartphone*, fones de ouvido, conexão com internet, GPS e aplicativo instalado, mediado por uma interface móvel que solicita movimento, o participante tem acesso a áudios que narram documentos históricos sobre o riacho, o que acrescenta outras camadas sensíveis ao espaço habitado.

O aplicativo SonicMaps<sup>28</sup> mostra no mapa bolhas de áudio e o participante, ao deslocar-se, ativa sons com sua presença (Ver figura 17). Ao localizar os sons, o usuário encontra e vivencia um pouco da história do Pajeú, enquanto também experimenta apreender o espaço físico que o envolve.

---

<sup>28</sup> <http://sonicmaps.org/>

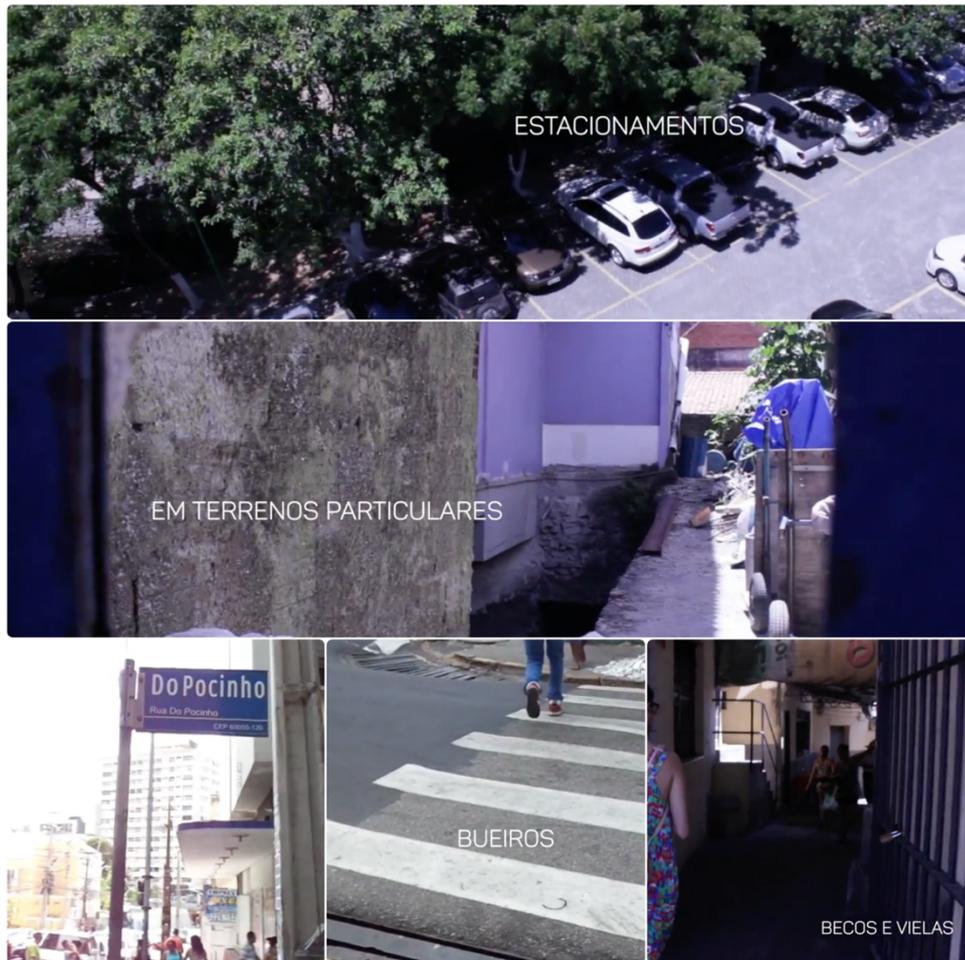
Figura 17 – Interface do aplicativo utilizado em “Excursão Pajeú”.



Fonte: Frame de vídeo tutorial disponibilizado pela artista.

O percurso, definido pelo próprio usuário e mediado pelo aplicativo e pela artista, proporciona uma relação diferenciada com a cidade. A experiência ciberurbana suscita questionamentos sobre disputas de imaginários urbanos, poder e representação, apagamento e produção de novas temporalidades e espacialidades a partir do contexto das transformações do Riacho Pajeú. Estas configuram-se como uma sobreposição de camadas físicas e eletrônicas, uma fricção de informações e dados, muros e bueiros, estacionamentos, becos, caminhos desviantes de uma cidade planejada que, devido a questões mais imperativas de classes dominantes, contesta e ameaça em diferentes épocas a vida do riacho (Ver figura 18).

Figura 18 – Entorno do Riacho Pajeú em 2016



Fonte: Frames de vídeo tutorial disponibilizado pela artista.

## 5.2. Uma excursão site-specificity

“Microfones: ok! Som: ok! Câmera: ok!  
Partiu!”

Nove de junho, nove e meia da manhã de uma quarta-feira conhecidamente ensolarada em Fortaleza. A equipe do Núcleo de Audiovisual – NAV, vinculada à Escola Porto Iracema das Artes, preparava-se para nos acompanhar e fazer o registro enquanto já iniciávamos uma conversa sobre questões ligadas ao projeto nomeado até então de “Excursão Pajeú”. Além de mim e da equipe do NAV, participaram da excursão Claudio Bueno, artista e tutor da pesquisa que desenvolvo com Cecília Andrade na Escola Porto Iracema das Artes, Aline Albuquerque, artista e produtora do Porto, e a própria Cecília Andrade, mediadora da ação.

Partimos da Praça dos Leões até o ponto inicial da excursão, o edifício Palácio do Progresso, localizado no Centro de Fortaleza. A experiência audiovisual “ciberurbana” estava lançada. Cecília Andrade adianta que começou a produzir o trabalho a partir de documentos históricos, com o intuito de entender os discursos que construíram Fortaleza ao longo dos séculos, a partir do Pajeú.

Enquanto caminhávamos até lá, foram surgindo perguntas e curiosidades. A primeira delas referia-se ao uso, nesse tipo de intervenção, do som relacionado a um mapa digital e mediado por um aplicativo para *smartphones*. Outra questão se refere à relação estabelecida entre o público e o espaço... A respeito disso, afirma a própria artista:

[...] a ação busca esse choque do que está e não está no mapa, atua na não coincidência entre mapa e espaço e pode suscitar questionamentos sobre poder e a produção dos mapas e dos espaços da cidade. O efeito dessa tática é que o participante tem que buscar meios de se localizar para além das ruas, pensar modos de alcançar os sons, quer subindo em um prédio, quer entrando em um estacionamento, ou seja, gerando percursos não previstos num mapa desse tipo. Algumas vezes o áudio vai levar o participante a encontrar o riacho, noutras, ele poderá apenas imaginar por onde anda o Pajeú. (trecho da fala de Cecília Andrade publicada no site da pesquisa Intervenção-Interface).

Por meio do uso dos *smartphones*, a partir desses aplicativos de construção colaborativa, artistas ou mesmo qualquer pessoa que estabeleça uma causa específica pode espalhar conteúdos que estão fora dos interesses vigentes, isto é, dos discursos perpetuados pelas mídias de massa. O encontro entre sujeito e som, perfazendo uma relação entre imaterialidade, mobilidade, fluxos e impermanências, traz uma problematização outra que talvez contribua para sustentar algo vivo naquele lugar o qual se modifica fisicamente o tempo inteiro. O mapa digital sonoro e móvel do Pajeú pode apresentar-se também como uma estrutura rizomática, uma espécie de “metamapa”:

[...] o amálgama entre sujeito; mobilidade do sujeito; dispositivos potencialmente móveis; rede – forma uma argamassa compacta, em estreita relação, ou talvez fosse melhor dizer, em franca fusão com o espaço físico que é, precisamente, o “fundo” no qual o movimento se transforma em movimento. Efetivamente, a conjugação sujeito-dispositivo-rede também configura um metamapa em que os fluxos de informação desenham topografias virtuais intangíveis. Mas, quando se acrescenta essa tríade a condição de “mobilidade”, a dimensão espacial adquire uma relevância inexpugnável. (YEREGUI, p. 126-126, 2011).

Já no início do percurso, Cecília Andrade comenta que optou por não trabalhar com realidade aumentada (R.A), pois, segundo a artista, a R.A. requer um marcador no espaço físico, em uma cidade que muda o tempo todo, já que casas são destruídas a todo instante para dar lugar a estacionamentos, ruas são asfaltadas, colunas são repintadas, calçadas são refeitas, novos pontos comerciais surgem em meio aos becos e ruelas ali presentes, enquanto outros desaparecem. Logo, para essa ação, a artista achou necessária a experiência feita a partir do corpo móvel que procura o som em um mapa digital e não em um cartaz ou marcador fixo no espaço físico. Remeto-me às percepções de Deleuze e Guatarri (1995), também apreciadas por Yeregui, para evidenciar a potência e as possibilidades das bolhas sonoras no mapa:

Diferente é o rizoma, *mapa e não decalque*. [...] Se o mapa se opõe ao decalque é por estar inteiramente voltado para uma experimentação ancorada no real. O mapa não reproduz um inconsciente fechado sobre si mesmo, ele o constrói. Ele contribui para a conexão dos campos, para o desbloqueio dos corpos sem órgãos, para a sua abertura máxima [...] Ele faz parte do rizoma. O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação [...]. Um mapa é uma questão de performance, enquanto o decalque remete sempre a uma presumida “competência.” (Deleuze & Guatarri, 1995, p. 22).

Assim, mediado por um dispositivo móvel, ao acessar um mapa criativo e rizomático, o participante terá vivenciado várias camadas da cidade a partir do estímulo aural e presenciará, somente em assiduidade física, corporal, diversas transformações urbanas. Perceberá, inclusive, durante a experiência, que os mapas produzidos por tecnologias do google não contemplam mais a existência do riacho. Ainda de acordo com as contribuições de Yeregui (2011, p. 127), neste caso podemos apreender também que é o corpo que atualiza “o movimento em potencial das interfaces físicas, mas é também o movimento que insta o corpo a desenhar mapas e a criar fluxos de informação dinâmicos e teledialógicos”.

Vivenciar essa experiência permitiu-me pensar também por outra perspectiva. A escolha do GPS como uma opção técnica e estética da artista possibilita uma reflexão sobre o efeito especular dos mapas, sobre a credibilidade conferida a eles no momento em que são encarados como uma imagem técnica cuja

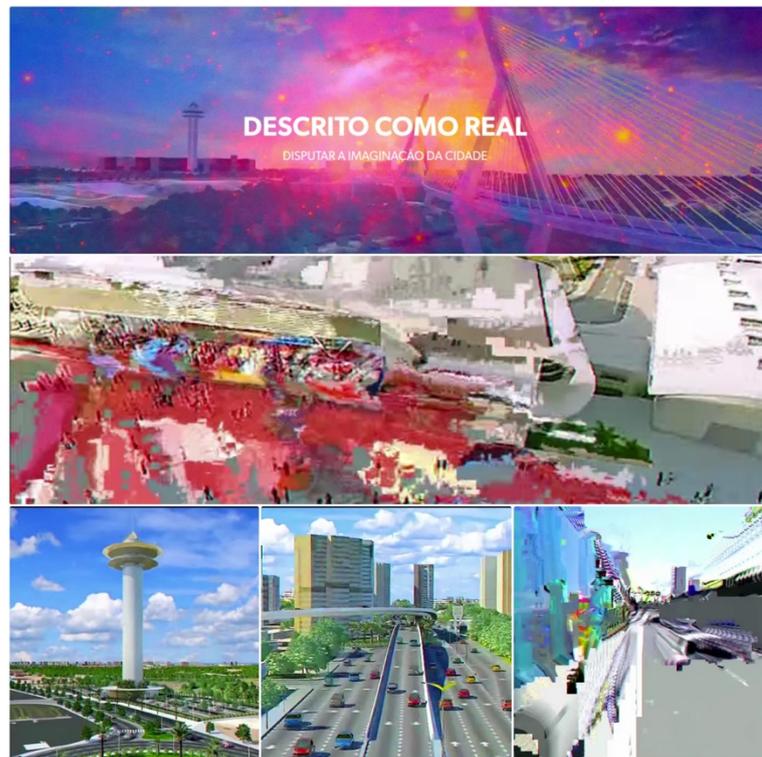
carga simbólica parece inquestionável. A “Excursão Pajeú” utiliza-se desse mapa criado, disputado, previamente imaginado e constituído para alargar fissuras, remodelá-lo, abalá-lo nem que seja durante uma hora sequer por meio desse experimento. O que se coloca no mapa? O que se oculta? Por que não se consegue ver o riacho Pajeú? O mapa do google também contribui com o apagamento? Afinal, quem ou o que oculta o Riacho Pajeú?

Esses questionamentos podem trazer reflexões sobre relações entre cidade, comunicação e apropriações de mapas para uso político na história recente de Fortaleza. Os últimos governos da capital cearense, fazendo uso do apoio técnico proporcionado pelos mapas, têm produzido inúmeras maquetes digitais como ferramentas de marketing político e também de imposição de uma cidade ideal, fluida, limpa e respeitadora de seu patrimônio, a exemplo do Rio Pajeú.

Nesse sentido, no espaço urbano, artistas também entram em disputa por imaginários que são incorporados e impostos por poderes hegemônicos através do uso das mesmas ferramentas tecnológicas. No trabalho “Descrito como Real” (2015), de Enrico Rocha e Vitor Cesar, a noção disso fica mais clara.

“Quem imagina a cidade?” é a pergunta central de “Descrito como real” (Ver figura 19), intervenção que joga com a “ambiguidade das semelhanças e a instabilidade das dessemelhanças”. Por meio de um vídeo, fragmentos de imagens produzidas pelo poder público para difusão de megaprojetos são coletadas, reeditadas e misturadas a outras como as do universo, do planeta terra, do cosmos e, assim, reapropriadas, repetidas, pixeladas, detonadas, saturadas, tornadas imperfeitas, viciadas e defeituosas. A estética criada é potencializada por uma música da banda “Cidadão Instigado” que descreve a cidade de Fortaleza sonora e literalmente como objeto de ficção científica.

Figura 19 – há “Descrito como real”



Fonte: site do projeto. Disponível em: < <http://descritocomoreal.tumblr.com/> > Acesso em 15 de junho de 2016

Percebe-se, por meio de um diálogo possível entre os trabalhos “Excursão pelo Pajéu” e “Descrito como real”, embora se utilizem de tecnologias diferentes, que a imaginação e os modos de perceber a cidade também são disputados por diversos sujeitos e estruturas (incluindo-se aqui os meios de comunicação, as tecnologias móveis ou mesmo a malha turística) que formam os territórios no espaço urbano.

A arte “site-specificity”, descrita por Kwon (1997), admite muitas possibilidades, como é o caso de “Excursão Pajéu” ou de “Descrito como Real”. Nesses trabalhos, documentos históricos que instauram um discurso ou mesmo ferramentas tecnológicas utilizadas pelo poder público são reorganizados, ressignificados, admitindo novos sentidos. No caso de “Excursão Pajéu”, há uma sensibilização ainda maior, pois a experiência conta com a presença do usuário que também se torna intervenção:

Sob o pretexto de sua articulação ou ressurreição, a arte site-specific pode ser mobilizada para acelerar o apagamento das diferenças via comercialização e serialização dos lugares. [...] Se, de início, o *site-oriented*

caracterizava-se pela crítica do confinamento cultural da arte e dos artistas, hoje, prevalece a ênfase no mundo e na vida cotidiana, em que temas como a crise ecológica, habitacional, sexual, racial, etc. revelam o engajamento político-social da arte. (Kwon, 1997, p. 182).

Ao continuar o percurso, em um ponto específico, próximo a um estacionamento, confirmo mais uma vez a sensação de que a voz feminina e automatizada do google imprime um tom irônico ao dizer que é proibido construir às margens do riacho. Trata-se da lei nº 328 de 19 de agosto de 1844:

Art. 72. Ficão proibidas as cercas e plantações em roda das aguadas publicas, bem como edificação de casa, quando a distancia das mesmas às margens das ditas aguadas não exceda pelo menos a sessenta palmos. Os contraventores, além da demolição de tudo à sua custa, sofrerão a multa de quatro mil réis, ou oito dias de prisão. (Trecho da transcrição do áudio-documento cedido por Cecília Andrade para esta pesquisa).

A lei parece não ter sido muito respeitada, já que vários prédios, calçadas, bueiros e asfalto escondem o riacho que ali embaixo resiste, suportando grande quantidade de lixo e dejetos produzidos pelas edificações até então proibidas.

De fato, a ação de caminhar contempla a parte visual da experiência aliada ao mapa por meio da interface do aplicativo no *smartphone*, assim como o que estimula e potencializa a experiência é o contraste irônico provocado pelo áudio em meio a experimentação *in loco* na paisagem urbana. O som cria uma imagem na ausência desta. Com a contribuição de Careri (2013), podemos apreender também que o ato de caminhar ou habitar um espaço, movimentando-se, mesmo que não seja uma construção de ordem material, física, implica uma “transformação do lugar e dos seus significados”:

A presença física do homem num espaço não mapeado – e o variar das percepções que daí ele recebe ao atravessá-lo – é uma forma de transformação de paisagem que, embora não deixe sinais tangíveis, modifica culturalmente o significado do espaço e, conseqüentemente, o espaço em si, transformando-o em lugar. O caminhar produz lugares. Antes do neolítico, e, assim, antes dos menires, a única arquitetura simbólica capaz de modificar o ambiente era o caminhar, uma ação que, simultaneamente, é ato perceptivo e ato criativo, que ao mesmo tempo é leitura e escrita do território. (CARERI, 2013, p. 51).

Outros trabalhos talvez possam ajudar a entender todas essas questões. No projeto “Le Chant des Sirènes” (O Canto das Sereias), o artista Claudio Bueno constrói e inaugura um monumento sonoro no Antigo Porto de Québec, homenageando oito mulheres canadenses que morreram no mar. Elas naufragaram

trabalhando na comunicação via rádio de embarcações da primeira e segunda guerra mundial (Ver figura 20).

Figura 20 – Visão espacial da experiência de “Le Chant des Sirènes”



Fonte: site do artista. Disponível em: < <http://buenozdiaz.net/index.php/project/monumentos-invisiveis/>> Acesso em 10 ago 2016

Por meio da intervenção sonora, Bueno problematiza um espaço social conectado ao criar um lugar simbolicamente potente e poético. Quando o participante se aproxima da margem do rio com um aplicativo instalado em um *smartphone* com internet e GPS, é possível ouvir o canto das mulheres – que não existem mais, mas que eletrônica e eternamente tornaram-se sereias – ecoando em seus ouvidos. As vozes são de cantoras quebecoises que performaram no local em uma residência proposta pelo artista.

Com vista para o horizonte, de frente para o rio, o participante visualiza novas embarcações chegando enquanto é “encantado” pelo canto das sereias. Assim, o artista propõe uma experiência que passa pelo atravessamento direto entre corpo, espaço e informação e suscita questionamentos sobre materialidade e imaterialidade, impermanência, espacialidade e temporalidades daquele lugar.

O som originado pela proposta artística poderia ser ouvido, de fato, em qualquer lugar, mas foi produzido para aquele espaço ou a partir daquele espaço, assim como os sons ouvidos no riacho Pajeú, que só produzem a experiência se o

usuário caminhar às margens do rio. Tanto no trabalho de Cecília Andrade como no de Claudio Bueno há, portanto, um tensionamento nas relações entre mobilidade e imaterialidade. Percebe-se também que as duas ações têm um caráter turístico e histórico diferenciado, suscitam em sua concepção a permanência de um lugar invisível que integra o sujeito a um espaço material e virtual, simultaneamente.

Assim como Cecília Andrade convida o participante a vivenciar uma história assinalada por apagamentos físicos e simbólicos do riacho, evidenciados por discursos disputados de poder, Claudio imprime outro olhar sobre a história da cidade que é marcada por uma memória que contempla, essencialmente, os marinheiros, homens. O monumento sonoro e invisível das sereias encontra-se em frente a um museu naval e apresenta uma história poética, diferente da instituída, ao colocar em evidência a vida de mulheres que parecem ter sido esquecidas da história e agora cantam, invisíveis, através de um som que parte de um *smartphone*, mas parece vir mesmo do rio. Portanto, ao atravessar circuitos eletrônicos, fluxos informacionais e sensações próprias do lugar, como vento, temperatura, vista panorâmica, história local, monumentos materiais e patrimônios imateriais e ao relacionar os trabalhos “Excursão pelo Pajéu” e “Canto das sereias”, é possível perguntar: “Que lugar é este?”. Segundo Bueno,

[...] é o lugar comunicante, permeável, político, que vaza e (des)controla. É móvel, provisório e temporário. A pergunta [...] 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).

O trabalho “Audio Walks”<sup>29</sup> (Ver figura 21), da artista Janete Cardiff, é outro que dialoga com o “Excursão Pajeú”. Ele consiste em instigar a vontade do usuário em experimentar o espaço a partir da interação entre a interface do aplicativo e o áudio, o qual produz referências e indicações espaciais aguçando, assim, outros sentidos, visão e olfato, durante as caminhadas. Cardiff leva o público para fora da galeria e, a partir do áudio, aponta para lugares e sons que existem no espaço. Há, assim, uma sobreposição de camadas da realidade em diferentes níveis. A artista provoca, a partir da experiência, questões que permeiam a compreensão filosófica

---

<sup>29</sup> Entrevista com a artista: <http://casavogue.globo.com/Colunas/Gemada/noticia/2015/09/janet-cardiff-e-george-miller-falam-com-exclusividade.html>

sobre como seria possível saber se o estímulo dado é real ou apenas uma reação ilusória para os sentidos físicos.

Figura 21 – “Audio Walks”



Fonte: disponível em: < <http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/> > Acesso em 3 set 2016

Tanto o “Audio Walks” como o “Excursão Pajeú” podem dar margem para uma experiência de errância no espaço urbano, de perder-se, seja pelos sentidos ou mesmo pela deslocação temporal. Nessas experiências, muitas vezes, acontecem desencontros provocados pela confusão dos sentidos ou das noções do eu, de sujeito. No entanto, em outras, é mesmo o espaço que nos domina:

“Perder-se significa que entre nós e o espaço não existe somente uma relação de domínio, de controle por parte do sujeito, mas também a possibilidade de o espaço nos dominar. São momentos da vida em que aprendemos a aprender do espaço que nos circunda [...] já não somos capazes de atribuir um valor, um significado à possibilidade de perder-nos. Modificar lugares, confrontar-se com mundos diversos, ser forçados a recriar continuamente os pontos de referência é regenerante em nível psíquico [...] (LA CECLA *apud* CARERI, 2013 p. 48).

Ao utilizarem uma abordagem *site-specific* e as mídias locativas, esses trabalhos contestam constantemente os conceitos de materialidade e imaterialidade dos espaços, além da permanência da história do lugar a partir dos meios físicos. Conclui-se, assim, que todas essas práticas poéticas, históricas, sociais, políticas,

filosóficas e artísticas descritas aqui evidenciam, portanto, tensões e conflitos que permeiam a fisicalidade, a espacialidade, a temporalidade e a virtualidade de espaços urbanos disputados por jogos e também por imaginários de poder.

### 5.3 Estratégias para organizar uma excursão Pajeú

“O que sobrevive não é o conjunto daquilo que existiu no passado, mas uma escolha efetuada quer pelas forças que operam no desenvolvimento temporal do mundo e da humanidade, quer pelos que se dedicam à ciência do passado e do tempo que passa, os historiadores.” (Jacques Le Goff)

A experiência ciberurbana “Excursão Pajeú” foi essencialmente lançada a partir de documentos históricos, de matéria de jornais à elaboração de leis, a fim de entender os discursos que edificaram Fortaleza ao longo dos séculos a partir das transformações do riacho. A artista utilizou o critério de análise da paisagem para criar situações, a partir da técnica de “View Points”<sup>30</sup>, pontos de bloqueios foram observados, imagem atual e imagem emergente, surpresas, contrastes, entradas em espaços abertos e fechados. Além dos documentos consultados, os relatos orais e as trocas de experiências de vida entre a artista e as pessoas que lá vivem ou trabalham cotidianamente foram ferramentas importantíssimas para conduzir o participante a um passeio crítico pelo entorno do Riacho.

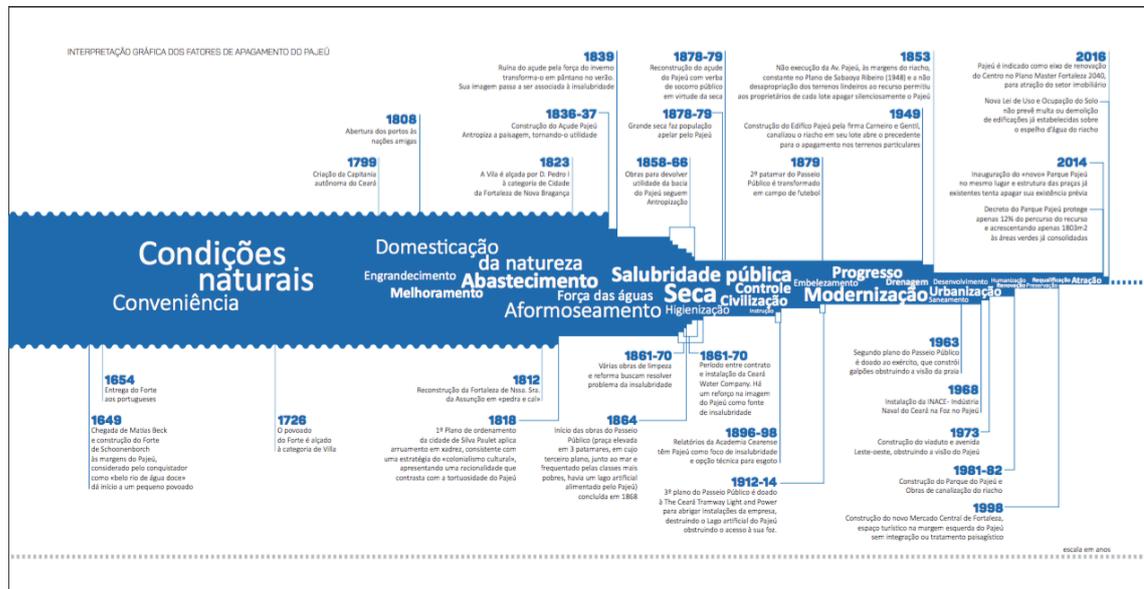
Além do ato de caminhar pelo Pajeú se utilizando dessas técnicas e percepções, houve também um percurso exaustivo, percorrido pela artista, por diversas instituições e por meios físicos e virtuais para construir diagramas que a ajudaram a se aprofundar em questões sobre a realidade local, relacionando-as, durante a excursão, às transformações gerais da cidade(Ver figura 22).

---

<sup>30</sup> Viewpoints é uma técnica de improvisação que surgiu a partir da dança pós-moderna. Os Viewpoints (pontos de vista) foram originalmente desenvolvidos pela coreógrafa Mary Overlie. A percepção do corpo no espaço-tempo é determinante para a prática sugerida pelos Viewpoints. É por meio da percepção que o organismo apreende, seleciona, organiza e transforma as informações que lhe chegam do ambiente.



Figura 23: Diagrama com interpretação gráfica das questões de apagamento do Riacho Pajeú produzido pela artista Cecília Andrade no trabalho “Excursão Pajeú”



Fonte: arquivo da pesquisa

O pensador alemão Walter Benjamin (2012) assegurava que o enfraquecimento da experiência teria tornado pobre a arte de narrar porque o intercâmbio de experiências da vida moderna deixava de ser comunicável ou passível de conselhos. A narrativa, portanto, definha junto à extinção da sabedoria. No entanto, mesmo ao concordar com a percepção do autor de que a narrativa perde referência na sociedade contemporânea, é possível reconhecer também outros modos de atualizar a arte de narrar, admitindo-se ainda a sobrevivência do saber sábio, isto é, da experiência. São novas formas de apropriação mediadas por novas tecnologias, a exemplo do trabalho de Cecília Andrade.

Para organizar a instalação sonora no formato de excursão, a artista apropriou-se de relatos orais durante a experiência de reconhecimento inicial do lugar por meio do ato de caminhar, consultou documentos, catalogou matérias de jornais, programou o aplicativo, integrando espaço físico a uma interface digital através de um mapa conectado às redes virtuais e, desse modo, conseguiu organizar e relacionar vários elementos para promover uma experiência locativa que foge dos moldes tradicionais do turismo ou mesmo das informações dadas nos jornais e documentos históricos.

Nessa configuração de intervenção sonora e histórica, a artista abre possibilidade para entender não só o contexto em que sobrevive o riacho Pajeú, mas também para perceber vocabulários, categorizações e atribuições que dizem respeito e ajudam a recontar uma realidade imaginada. Percebemos, então, por meio de uma prática artística, que ainda não houve a completa extinção da arte de narrar. O que há, de fato, são novas adaptações, nesse caso, mediadas por novas tecnologias e novos modos de pensar, fazer, organizar e perceber, servindo-se das possibilidades comunicativas atuais que se acumulam entre escritos, narrativas orais, documentos e mídias locativas e aplicativos que requerem mobilidade ou produzem realidade ampliada. Para dialogar com essas questões, vale o pensamento da socióloga cearense Irllys Barreira (2012):

A associação entre narrativa e cidade não é, portanto, natural. Pensar as cidades como objeto de uma “história” supõe a existência de prioridades discursivas: o que se conservou e foi alçado à categoria patrimônio. O que sucumbiu na poeira do tempo e o que foi apropriado e ressignificado por distintos atores ou instituições sociais. [...] As narrativas da cidade circunscritas aos processos recentes de sua apresentação para “outros”, os visitantes, caracterizam-se pela afirmação permanente de ícones, pela busca de singularidade e simultânea tentativa de integração da urbe ao circuito amplo de imagens que se processam no mundo. O conceito de narrativa para pensar as formas contemporâneas de apresentação da cidade supõe que os estilos contemporâneos utilizados para contar a “história da cidade” adaptam antigos significados culturais ou reminiscências atualizados nos materiais típicos de produção massivas. (BARREIRA, 2012, p. 27-28).

#### 5.4. Temporalidades

Uma particularidade do trabalho é que as descrições dos documentos históricos de séculos anteriores dividem o espaço das bolhas digitais com matérias atuais de grandes jornais contemporâneos. As datas dos documentos e das matérias não são demarcadas nos áudios que escutamos na excursão. Essa característica estética do trabalho ocasiona sensação de conflito entre tempo e espaço.

A estratégia de uso do *smartphone* durante o percurso, arquitetada especialmente pela artista, provoca a confusão oriunda da atenção e da apreensão esperada para uma excursão, pois, ao manusear o aplicativo enquanto caminha, o usuário acessa o mapa digital, escuta informações antigas sobre aquele lugar e visualiza uma conformação urbana bem diferente em que o riacho se encontra; em

outro momento, o participante também escuta o som com a descrição de documentos mais atuais e percebe, por meio das linguagens empregadas nos documentos, que em alguns momentos o riacho existia e chegou a ser importante para os interesses do poder público, mas atualmente parece nunca ter existido.

Os documentos, contraditoriamente, atestam a existência do riacho e o participante consegue acessar, a partir da vivência e de um trabalho de produção de experiência anterior da artista, um espaço de múltiplas transformações, mas também atravessado por muitos dados e informações que partem, por exemplo, da empresa google e dos mapas oficiais da prefeitura, que não dão conta da realidade.

Acessar documentos históricos que tratam de um riacho apagado da cidade enquanto se caminha por ele é uma experiência que difere totalmente, por exemplo, de consultá-los em uma sala do acervo histórico da prefeitura. Principalmente, se a experiência produzida tem a particularidade da excursão, ligada ao turismo. Muitas vezes, nem mesmo nós, fortalezenses, conhecemos histórias não oficiais da cidade. Talvez a experiência consiga instituir modos de se reconhecer o próprio espaço urbano, mas a partir de uma abordagem contra-hegemônica, que produz apagamento, seja físico ou por meio dos fluxos de informação ocupados por pautas ligadas ao capital.

A artista deixa, assim, rastros temporais, porque não revela as datas dos documentos que o participante escuta durante a experiência. Deixa a tarefa para o usuário descobrir ou perguntar uns aos outros. Pode-se notar de que época são alguns áudio-documentos a partir dos termos utilizados, como “Deus te Abençoe” ou mesmo a partir das punições dadas aos infratores do riacho à época, “8 dias de prisão”. No entanto, podemos nos confundir com as linguagens de documentos que parecem ser muito antigos, mas são, na verdade, totalmente atuais e trazem as mesmas questões presentes em séculos anteriores, como a ocupação indevida do espaço público.

Escutar o conteúdo dos documentos acessados durante a caminhada indicou como a cidade foi sendo organizada do ponto de vista da infraestrutura de transporte e comunicação, por exemplo. Evidenciou também como as leis direcionavam possibilidades para aquele lugar, ou mesmo como estas não eram cumpridas, assim como determinados tipos de planejamentos urbanos “seguiram” modelos de outros países quando se era conveniente em determinadas épocas. Tudo depende, então, do momento, da política, ou das necessidades de apenas uma

parcela privilegiada da população. Durante a caminhada, discutimos ainda sobre a política recorrente de apagamento de obras públicas ou de memórias entre uma gestão e outra na cidade de Fortaleza até os dias atuais.

Muitas leis escritas na década de 2000 parecem ter sido escritas no século passado. Acessar matérias de jornais ou leis de ordem de serviço e se informar a partir dos áudios, observando o espaço físico transformado, faz com que o participante possa ter a percepção de visualizar o riacho correndo bem vivo e ao mesmo tempo vislumbrar in loco o que aconteceu naquele espaço físico. Mais uma vez, o som cria uma imagem ausente que dialoga com a imagem presente.

Pude pensar também, a partir da experiência como participante e como pesquisador, como são construídos alguns discursos, inclusive bem atuais, sobre a questão ambiental na cidade de Fortaleza. Estes são adotados quando são oportunos. São assumidos, por exemplo, para tirar a comunidade do Poço da Draga de onde está, mas não servem para revitalizar o riacho Pajeú, nem servem para pensar sobre a construção de condomínios comerciais e residenciais dentro de áreas verdes protegidas. Todas essas questões nos levam a pensar na abordagem site-especific que também passou por transformações.

Essa informação não dada previamente fez-me confundir o antigo com o atual no que diz respeito ao discurso de construção e organização política e social da cidade. Provocou-me a sensação de estar vivendo vários séculos naquele mesmo momento, e assim pude acessar várias camadas de memória daquele lugar. Além da nossa guia Cecília Andrade, era a voz da “mulher do google” que nos deslocava para outro tempo e para outro espaço. Vivemos, ali, com um celular nas mãos e com os fones nos ouvidos, uma experiência de tempos, espaços e lugares cruzados na cidade: sujeitos, informação, narrativas, sentidos e memórias também podem percorrer as margens do riacho Pajeú.

## **5.5. Questões técnicas**

### **Palácio do Progresso – Ponto Central**

Apesar de ter apenas um ponto central e inicial das experiências, os outros pontos estão localizados no mapa e o participante os encontra como quiser, por meio da ordem que desejar. Os próprios obstáculos ou condições da rua no dia podem ser

definidores de que rota você irá escolher. Para essa escolha, foi considerado o conceito de obra aberta, em que a caminhada se torna uma montagem do trabalho. O aplicativo é um site, espaço virtual, software. O edifício Palácio do Progresso é ponto central, físico e serviu de ateliê durante mais de um mês para que a artista programasse o trabalho.

### **5.5.1. Fones de ouvido**

Antes da excursão, Cecília comprou alguns fones, já prevendo que os participantes não contassem com um. Este parece não ser um detalhe importante, mas é essencial para a dinâmica técnica do trabalho: os tipos de fones de ouvido. Perguntei sobre o porquê do uso de fones auriculares comuns e não os que tem isolamento acústico (os chamados fones circumaurais).

Cecília argumentou que os fones do tipo auriculares, além de terem o preço mais acessível (o meu custou quatro reais, comprei ali mesmo no centro), permitem que o participante ouça o som dos documentos justaposto aos sons da cidade ou daquele lugar específico. A interferência de ruídos externos é chave para esse trabalho, o que também foi pensado previamente pela artista, por isso os fones mais isolados acusticamente não são a melhor escolha para a experiência. A ideia não é criar um espaço alternativo, e sim misturar, fazer com que o participante, concomitantemente, perceba e escute o conteúdo das narrativas encontradas nos documentos sendo contrastadas com a atual situação do entorno do riacho.

Percebi também que os áudios não são muito longos, variam em torno de 30 segundos a um minuto no máximo. Acredito que isso pode ter relação tanto com as questões técnicas limitadoras de uso da internet, mas também indica que o participante não deve se cansar, já que divide a atenção entre a visualização das bolhas sonoras no mapa, os áudios dos documentos e os ruídos e sensações da cidade material.

### **5.5.2. Instalação do Aplicativo e primeiros contatos**

A Excursão essencialmente é individual, no entanto, existem algumas instruções que são parte da produção da experiência do trabalho. Faz parte da ação fazer com que o participante instale e conheça o aplicativo que vai utilizar no início da

excursão. Entregar um *smartphone* que tenha o aplicativo instalado não é a proposta adotada. Para a artista, promover essa interação inicial é uma forma de agenciar novas propostas de utilização do aplicativo por outras pessoas, que podem conhecer outros trabalhos e também vislumbrar a realização de um projeto próprio.

Percebi que esse envolvimento inicial entre os usuários e a mediadora do percurso pode favorecer, inclusive, a formação de duplas e trios de participantes que devem prosseguir com a experiência. A ida em grupos permite, por exemplo, que dois usuários possam discutir táticas para chegar em determinados pontos do mapa, decidir se adentram um estacionamento ou em um prédio, ou não. A ação permite também que o público elabore estratégias para entrar num espaço privado ou mesmo, durante o percurso, possa interagir com moradores e trabalhadores da região. Estar junto em pequenos grupos, portanto, pode favorecer caminhadas mais ousadas, fortalecendo intercâmbios de experiências sobre a vivência no espaço urbano.

### **5.5.3. Excursão?**

O trabalho traz um fator de ficção e também de fricção por conta de sua nomenclatura, pois o participante espera muito de tudo que não será. Uma excursão, principalmente as marcadas por atividades comerciais, são experiências essencialmente agradáveis, sem obstáculos, que não produzem embates ideológicos ou políticos, muito menos questionamentos mais profundos no que diz respeito às partes impresumíveis da cidade, como o apagamento de um riacho. São atividades, em regra, de caráter recreativo ou instrutivo, ligadas comumente à diversão ou à religião. Portanto, há também, a partir dos áudios, uma descrição de paisagens do Pajeú que, por opção estética da artista, contrastam totalmente com o que se espera de uma excursão para apreciar a vista de um riacho, vivo e belo.

O percurso é longo, cansativo, nem sempre de fácil acesso, cheio de obstáculos, entre caminhões e pessoas trabalhando, calçadas quebradas, estacionamentos, ruas onde há muita circulação de mercadoria ou mesmo lugares pouco habitados. O participante pode se perguntar: O que eu vim ver aqui? A excursão, segundo a artista, pretende ser caótica ou pelo menos ser um parâmetro de contraste para uma excursão tradicional, com lugares agradáveis, totalmente capturados pelo turismo de massa.

Essas observações nos permitem pensar em questões também

relacionadas ao turismo, ao patrimônio material e imaterial. A partir da vivência desse trabalho, percebe-se que para o poder público não importa muito um projeto de cidade, mas apenas a criação de condições para que se mantenham funcionando mercados de turismo de massa.

Cecília Andrade cria assim uma excursão baseada na criação de “roteiros insólitos”, termo utilizado por BARREIRA (2012) para se referir às práticas de andar na construção de narrativas urbanas como um modo de se contrapor ao ritmo e ao fluxo usual das atividades cotidianas, incorporadas por empreendimentos turísticos, tornando-os objeto de exploração.

Na articulação entre discursos e intervenções urbanas é possível concluir também que as narrativas não são meras construções imaginárias porque elas também “fazem a cidade”, sendo inseparáveis de processos políticos. Deduz, por conseguinte, que as narrativas fazem parte da construção histórica das cidades, sinalizando momentos ou conjunturas. Momentos permeados por conflitos (disputas pontuais pelo uso e definição do espaço), momentos de redefinição de políticas de habitação (a chamada requalificação e defesa do patrimônio) ou momentos de campanha eleitoral (promessas de uma cidade melhor), que incidem sobre a construção de uma comunidade imaginada. (BARREIRA, 2012, p. 201).

Enfim, caminhamos por um rio que praticamente não mais existe. Portanto, vivenciar essa modalidade de excursão é uma oportunidade para entender as dinâmicas da cidade a partir dos discursos que tentam apagar ou recuperar o Pajeú. Discursos estes que estão ligados a renovações urbanas associadas ao turismo de massa e à gentrificação<sup>31</sup>.

## **5.6 Considerações finais sobre a excursão**

Cecília conheceu e arquitetou uma estrutura de excursão não só a partir dos mapas, mas da contestação feita ou dos discursos impostos de poder que constroem aquele lugar. A artista considerou as experiências vividas por ela durante a feitura da ação. O contato com pessoas que lá residem ou trabalham dá uma força

---

<sup>31</sup> O fenômeno afeta uma região ou bairro pela modificação das dinâmicas econômicas, tal como a construção de pontos comerciais ou construção de edifícios que não respeitam a arquitetura e a história do lugar. Há, então, uma supervalorização que afeta diretamente a população local, principalmente a de baixa renda. A supervalorização é seguida de um aumento de custos de bens e serviços e dificulta a permanência dos moradores que não conseguem adaptar-se à nova realidade. O termo foi utilizado pela primeira vez em 1964 pela socióloga Ruth Glass.

ainda maior para sua proposição. Conhecemos, por exemplo, em um dos corredores por onde andamos, um mercado, onde Cecília com bastante intimidade nos apresentou uma das vendedoras da qual não me recordo mais o nome. Acredito que a presença da artista durante o processo seja fundamental.

Além disso, como parte de uma excursão, tirar dúvidas com a própria Cecília e comentar questões que chegam durante a experiência é uma opção estética do trabalho que permite criar vínculos mais estreitos com o lugar, pois, pensando na assertiva benjaminiana (2012), podemos intercambiar experiências a partir da oralidade e da autoridade de quem já viveu ou explorou um lugar, neste caso, para elaborar um experimento artístico.

A experiência, para este trabalho, se configura como mais importante do que uma historicização ou uma apresentação de algo já dado e formulado conceitualmente. A ideia parece ser chamar para uma vivência diferenciada da cidade, olhar para uma cidade diferente da que é apresentada por diversos discursos hegemônicos de poder. A experiência é diferente até para moradores locais, pois uma pesquisa histórica é apresentada ali de forma criativa, levando moradores a lugares nunca antes visitados, sejam visíveis ou "invisíveis". Através de percursos, talvez nunca antes feitos, o participante tem acesso a bens materiais ou imateriais e é posto em um estado de corpo daquele que procura algo, mas não se sabe o quê, nem como. Vivenciamos, ali, um estado atento, de apreensão, escrita e de descoberta da cidade.

Os arquivos de som disparados a partir do GPS durante a caminhada fazem com que o participante vivencie naqueles lugares, e somente naqueles lugares específicos durante o trajeto, várias camadas de afetividade, memória, tempo e espaço relacionados a um problema local: o apagamento e suas consequências, questões que se relacionam diretamente com os processos de transformações políticas, econômicas, sociais da cidade de Fortaleza, problematizadas na medida do possível aqui.

Experimentamos, ali, em nossos corpos, um processo de transformação da cidade. Fomos "carne e pedra", conforme disse Richard Sennet, fomos "Pajéu". Escutamos, junto a uma voz "tecnologizada" que contava uma história, os ruídos e os sons daquele espaço físico; experimentamos os cheiros, aromas e a presença das pessoas que por ali passam ou passaram, moram ou moravam, trabalham ou trabalhavam. A experiência vivida na "Excursão Pajéu" torna-se, assim, um processo de descoberta e consciência sobre a cidade que dialoga também com o acaso.

Mediados por uma mídia locativa reinventada por Cecília Andrade, vivemos a sensação de caminhar às margens ou mesmo em cima de um rio que está em processo de apagamento, mas que ainda está vivo, resistindo através da memória criativa e inventiva de uma artista; resistindo embaixo de ruas, prédios e estacionamentos e pelo que resta de suas últimas correntes, cada vez mais sufocadas, que perseveram em mover-se, assim como tantos outros em Fortaleza, entre centros e periferias: Aguanambi, Jacarecanga, Maceió, Cocó, Ceará, Maranguapinho, Pacoti.

## 6 BENFICA, BIBLIOTECA DO BOSQUE DA UFC

“Casas. Uma após a outra. Gosto de vê-las passar. São tão cheias de mistérios, cuidados e delicadezas desconhecidas.”

(Artur Dória)

André Lopes é mestre em Criação Artística Contemporânea (UA – PT), bacharel em Comunicação Social (UFC – BR) e artista multimídia. Desenvolve projetos de intervenções urbanas, instalações sonoras e arte digital nos quais a temática das experiências cotidianas, em especial, as tecnologias ordinárias. Foi integrante do coletivo Balbucio (2003-2011), grupo significativo que atuou, principalmente, em Fortaleza, concentrando a maior parte das suas ações no campo da performance. À época, o coletivo dedicou-se também a investigar modos de representação na arte contemporânea. Com o Balbucio, o artista executou mais de quarenta projetos, entre seminários, residência, exposições, performances e instalações.

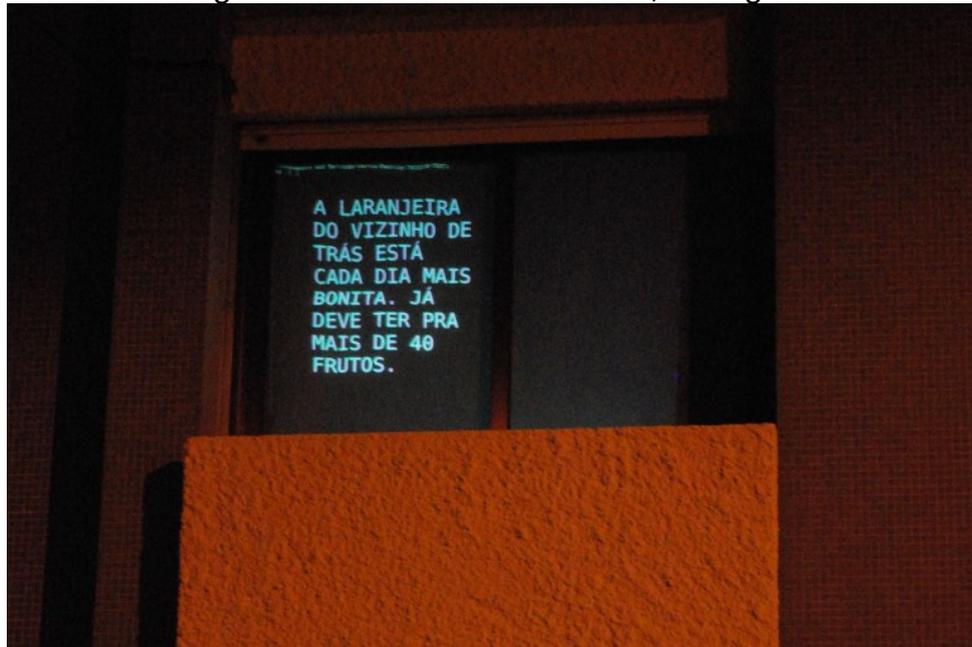
Conheci André Lopes por meio do Licca (Laboratório de Investigação em Corpo, Arte e Comunicação da UFC), onde já realizamos projetos em diferentes épocas. Para esta dissertação, decidi escrever sobre o “Twindow”, uma das intervenções de André Lopes que evidencia, mais uma vez, assim como os outros trabalhos de David da Paz e Cecília Andrade apresentados aqui, possibilidades de relação com a cidade a partir do uso de dispositivos tecnológicos voltados para a comunicação no espaço urbano.

### 6.1 Twindow

“Twindow”, junção das palavras *twitter* (rede social) e *window* (janela), é uma intervenção urbana e uma tentativa de comunicação textual e visual com o entorno, entre vizinhos que não se conhecem. A partir dessa proposta, a casa do artista transforma-se em um dispositivo de comunicação em que a janela é o “monitor ou a tela” e mensagens textuais com até 140 caracteres são vistas da calçada ou da rua sobre uma camada de papel digital fixada à janela (Ver figura 24). As intervenções aconteceram nas cidades de Aveiro, em Portugal, e Fortaleza, no Ceará, e duraram

cerca de uma semana em cada uma das localidades.

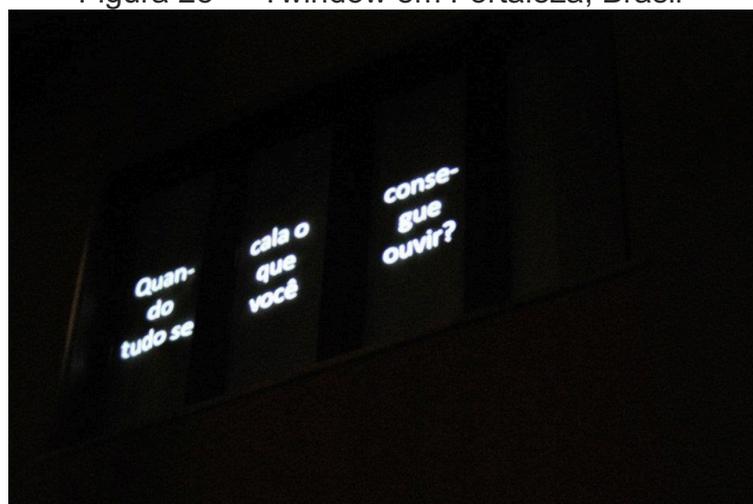
Figura 24 – “Twindow em Aveiro, Portugal”



Fonte: registro do artista.

A “postagem” ganha outras proporções ao envolver o entorno onde o artista reside. A ideia é que não seja exatamente um recado nem se configure como uma publicidade qualquer, mas um convite à conversa. Através dessa proposta, o artista problematiza as dinâmicas de convivência social nos dias atuais a partir do uso de tecnologias de comunicação virtuais no espaço físico, além disso, considera também a questão da vizinhança como um espaço cotidianamente compartilhado. Como um novo meio pode potencializar a interação entre sujeitos que compartilham todos os dias um espaço comum (Ver figura 25).

Figura 25 – “Twindow em Fortaleza, Brasil”



Fonte: registro do artista

A ação também traz reflexões sobre o desenvolvimento de dispositivos tecnológicos e interações com as redes sociais virtuais, ao suscitar também um olhar sobre possibilidades de reconfigurações das relações estabelecidas em comunidades urbanas. Portanto, propõe assim, a hipótese de que, embora muitas vezes estejamos bastante conectados a uma rede global, permanecemos desligados, isolados ou mesmo mais automatizados na prática do convívio daquilo que é mais próximo, de nossas casas, do entorno e da vizinhança.

De forma sutil, delicada e afetiva, um pensamento é trazido sobre a rede social que existe também entre vizinhos sem precisamente evidenciar uma relação oposta conflitante entre on-line e off-line, mas como uma contribuição para pensar articulações que envolvem as noções do que é material e virtual, noções de proximidade e distanciamentos e espaço convividos na construção da percepção de comunidade. Como podemos pensar nessas modalidades de muros, portas, janelas e calçadas, nesses processos comunicacionais citadinos para pensar sobre configurações do espaço comum urbano?

## **6.2. Diálogos com Twindow, intervenção com gambiarra tecnológica e domiciliar**

Encontro marcado com André Lopes, 16h, biblioteca do bosque da UFC (Universidade Federal do Ceará), Centro de Humanidades 1, Fortaleza, Ceará. Enquanto o esperava ali pelos bancos, observei mais uma vez o que o jovem artista já produziu, revisei também algumas questões a serem discutidas. Por exemplo, a partir das intervenções apresentadas em seu site<sup>32</sup>, pensei em explorar na conversa e, provavelmente, na abordagem geral sobre seus trabalhos, as relações que o artista articula com a cidade e as tecnologias ordinárias para a construção de percepções entre os sujeitos que a habitam, os lugares produzidos e a coletividade que os envolve. Dessa forma, preparava-me para a primeira conversa dentre outras que aconteceriam com o artista (nas ocasiões seguintes, conversei com o artista via

---

<sup>32</sup> <http://culturadigital.br/andrelopes/>

Hangouts<sup>33</sup>). Trabalhos como Cercadinho Elétrico<sup>34</sup> e Vendido<sup>35</sup>, também despertaram a atenção.

O primeiro trabalho, “Cercadinho Elétrico”, é de uma astuta delicadeza, pois se utiliza de referências visuais já consolidadas no imaginário coletivo de cidades nordestinas como Fortaleza e propõe, a partir de bandeirinhas de São João, uma intervenção sobre os circuitos cada vez mais isolados das residências de grandes metrópoles, sitiadas por câmeras, muros altos, segurança privada, espirais de arame farpado e cercas elétricas.

As singelas bandeirinhas foram instaladas simbolicamente nas agressivas cercas elétricas, que chegam a medir mais de um metro de altura. A decoração interventiva é temporária (a primeira experiência durou 26 horas, segundo o artista) e, com a ajuda do vento, fica mais visível; logo, no entanto, o fio se rompe com a descarga elétrica ou com a própria força do vento, então, soa o alarme. (Ver figura 26)

Figura 26 – “Cercadinho Elétrico”



Fonte: site do artista. Disponível em: < <http://culturadigital.br/andrelopes/> > Acesso em 10 ago. 2016

Já o trabalho “Vendido” se utiliza da simples transformação e deslocação de objetos que já compõem o cenário urbano para trazer reflexões sobre o processo de desocupação de imóveis em Fortaleza, capital que vive um processo de enérgica

<sup>33</sup> Plataforma de mensagens instantâneas e chat de vídeo desenvolvido pelo Google.

<sup>34</sup> <http://culturadigital.br/andrelopes/2012/06/22/cercadinho-eletrico/>

<sup>35</sup> <http://culturadigital.br/vendido/author/andrequintino/>

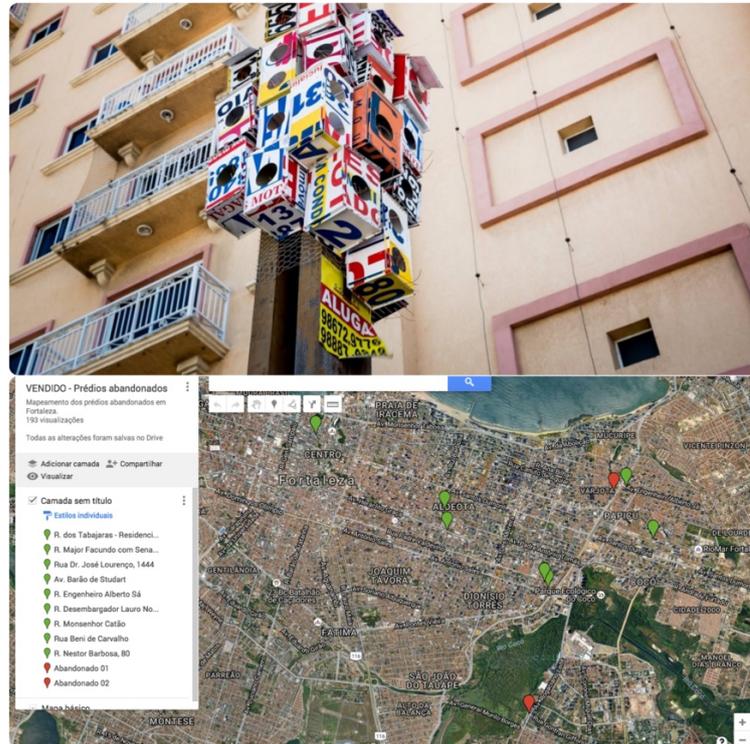
especulação imobiliária.

A “reintervenção”, que começa no entorno da residência de André Lopes até espalhar-se pela cidade através de seus fluxos informativos, consiste em transformar placas imobiliárias para construir “casinhas”, mas as devolvendo para onde foram encontradas, geralmente, nos postes. A placa imobiliária dá origem a uma nova moradia, a de um passarinho, e o local, a partir do objeto da reintervenção, fica mapeado como mais um imóvel desocupado na cidade de Fortaleza.

Outra característica que deixa a proposta mais potente é a multiplicidade de questões próprias da cidade levantadas ao mesmo tempo com a reutilização de apenas um tipo de objeto. Em relação à questão ambiental, por exemplo, podemos pensar nas moradias dos pássaros, ou seja, na quantidade de árvores derrubadas todos os dias para dar lugar a mais asfalto e concreto, além do descarte desses materiais que são abandonados depois do uso. No que diz respeito ao mercado imobiliário, lembramos a especulação, que se evidencia nos valores absurdos dos imóveis e nas discrepâncias sociais e econômicas que envolvem determinadas regiões. Outro elemento que desperta atenção é a significativa presença de placas espalhadas pela cidade, presença a que nos acostumamos.

A ressignificação desse objeto repetido na cidade corrobora para um diagnóstico de intensa transformação urbana. Por exemplo, a conformação adotada que acopla várias casinhas, como mostra a figura 27, traz uma reflexão sobre um processo de verticalização intenso em uma cidade litorânea que privilegia certos espaços e dificulta o convívio em espaços públicos.

Figura 27 – Intervenção “Vendido”



Fonte: site do artista. Disponível em: < <http://culturadigital.br/andrelopes/> > Acesso em 10 ago. 2016

Em “Vendido”, o artista conecta o espaço físico ao espaço virtual urbano ao realizar um mapeamento digital através de um mapa do google. Há, portanto, uma ação “multilocativa” que permite, devido às possibilidades de acesso à ferramenta digital, uma expansão contínua de objetos deixados no espaço físico, já que o mapa pode ser construído de maneira colaborativa, tanto virtualmente como presencialmente.

Nesse sentido, a relação estabelecida entre artista e os fluxos possíveis do espaço urbano permite que qualquer pessoa possa intervir ao apreender a reutilizar tal objeto: o artista disponibiliza pelo valor de 15 reais, um tutorial material e explicativo: uma casa de passarinho em miniatura, no formato de imã de geladeira.

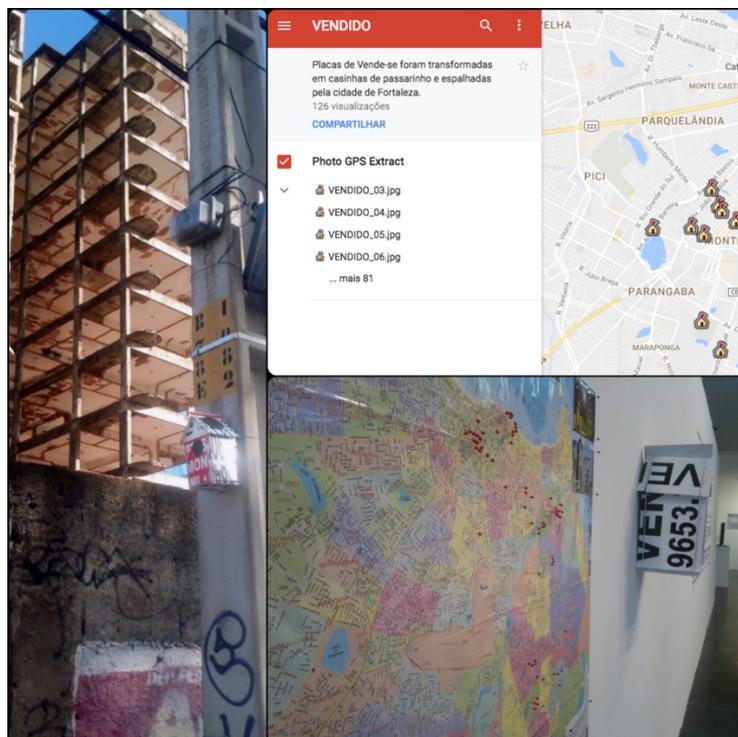
A partir da análise inicial dessas obras, percebe-se que há modalidades e possibilidades de práticas artísticas que fazem o uso ou mesmo transformam lugares ou objetos do cotidiano em mídias locativas. Para as observações seguintes, é importante, assim, pensar em desenvolver uma percepção sobre a prática da

intervenção como forma de reinventar o espaço urbano:

Diferentes trabalhos de arte podem ser qualificados como intervenção, não havendo, portanto, uma categorização única ou fronteiras rígidas que a separem da instalação, land art, site specific, performance, arte postal, arte xerox, mas sim uma confluência entre as tendências. Tomando o significado do vocábulo intervenção – como ação sobre algo, que acarreta reações diretas ou indiretas; ato de se envolver em uma situação, para evitar ou incentivar que algo aconteça; alteração do estabelecido; interação, intermediação, interferência, incisão, contribuição – podemos destacar alguns aspectos que singularizam essa forma de arte: **a relação entre a obra e o meio (espaço e público), a ação imediata sobre determinado tempo e lugar, o intuito de provocar reações e transformações no comportamento, concepções e percepções dos indivíduos, um componente de subversão ou questionamento das normas sociais, o engajamento com proposições políticas ou problemas sociais, a interrupção do curso normal das coisas através da surpresa, do humor, da ironia, da crítica, do estranhamento. A reversibilidade de sua implantação na paisagem, seu caráter efêmero, é outras características das intervenções.** (INTERVENÇÃO, 2016, p. 1 – grifo nosso).

Com a experiência de “Vendido”, André Lopes percorreu também espaços expositivos, ampliando ainda mais a proposta da intervenção e ensaiando espaços possíveis da cidade, trazendo-lhes para as galerias (ver figura 28).

Figura 28 –“Vendido: Perambular, experimentar e correr perigo”



Fonte: exposição de encerramento do programa de pesquisa em artes visuais da Vila da Artes na galeria do Centro Cultural do Banco do Nordeste, Fortaleza-CE.

Voltemos à biblioteca: enquanto subíamos as escadas, apresentei para André Lopes um panorama do que já fora produzido até então nesta pesquisa. Já havia analisado alguns trabalhos de David da Paz e Cecília Andrade. Seguimos conversando sobre a vivência coletiva de cidade entre André Lopes e o Grupo Balbucio, o coletivo dos cinco jovens artistas altos e magros que entre 2003 e 2011 desenvolveu trabalhos com foco nas intercessões entre Comunicação, Corpo e Arte. O grupo, que nasceu como um projeto de extensão da Universidade Federal do Ceará, rapidamente expandiu suas atividades além dos muros da UFC, ocupando e intervindo na cidade de Fortaleza. Destacam-se trabalhos como a “Máquina Glossolálica”<sup>36</sup>, “Cores Berrantes”<sup>37</sup> e “Jardins das Flores”<sup>38</sup>.

André Lopes comentou que as obras produzidas apenas por ele, pós-

<sup>36</sup> <http://balbucio.com/balbucio/?p=9>

<sup>37</sup> <http://balbucio.com/balbucio/?p=293>

<sup>38</sup> <http://balbucio.com/balbucio/?p=3054>

coletivo, não têm relação direta com a performance – tema constantemente abordado no Balbucio -, mas avaliou importante participar de um grupo que agenciou tantos temas os quais não fazem parte da sua “essência” enquanto artista.

Percebo, então, a partir daí, que a personalidade das práticas artísticas de André Lopes, passando, inclusive, pela experiência do Balbucio, atravessa o mote da gambiarra como inquietação em relação às tecnologias mais ordinárias utilizadas no cotidiano: das redes sociais virtuais ao espaço dos muros e das calçadas; dos dispositivos móveis ao dispositivo da fala e da escrita; das possibilidades de comunicação das janelas ou da arquitetura de uma casa às pequenas máquinas sonoras programadas com arduino<sup>39</sup>; das práticas colaborativas que atravessam mapas físicos e virtuais.

Nesse sentido, podemos talvez inferir que quanto mais tecnologias disponíveis, mais possibilidades de relações criativas podemos estabelecer com o espaço da cidade. Trazendo essa discussão para o campo da arte, da tecnologia e da comunicação e para que fique claro, a gambiarra se apresenta aqui de acordo com o sentido de improviso, atividade que requer criatividade a um baixo custo. Configura-se, logo, como uma opção estética, uma intervenção alternativa.

Ao pensar especificamente no conjunto dos trabalhos de André Lopes, o resultado desse improviso e da materialidade de objetos deixados ou expostos na cidade pode provocar relações de conflito e “indeterminismos”, permite atualizar, subverter ou problematizar espaços cotidianamente habitados:

[...] a contingência como tempo significante de estratégias contra-hegemônicas não é uma celebração da “falta” ou do “excesso”, ou uma série autoperpetuadora de ontologias negativas. Esse “indeterminismo” é a marca do espaço conflituoso mas produtivo, no qual a arbitrariedade do signo de significação cultural emerge no interior das fronteiras regulares do discurso social. (BHABHA, 2010, p. 241-242).

Artistas como Hélio Oiticica apresentam práticas artísticas criativas e produzem discursos sociais contra-hegemônicos com pouquíssimos recursos, lembremos dos Parangolés, uma de suas criações artísticas mais conhecidas. É nesse sentido que me refiro à gambiarra como possibilidade criativa, tecnológica,

---

<sup>39</sup> Plataforma colaborativa de hardware livre que torna acessível a prototipagem eletrônica com uma linguagem de programação padrão. Uma ferramenta básica de baixo custo para o uso de artistas e usuários quaisquer.

potente e de baixo custo. Para esta análise, ainda, reafirmo um contexto de acelerada proliferação de novas tecnologias e práticas colaborativas que atualizam e possibilitam usos criativos em infinitas novas relações com a cidade.

Além de uma opção estética, o trabalho com o improvisado ou mesmo com o conceito de gambiarras é uma forma de viabilizar a produção de André Lopes, que apresenta uma arte atuante na escala corporal e a partir de uma “relição afetiva” com espaços cotidianos:

O que hoje chamamos de intervenção urbana envolve um pouco da intensa energia comunitária que floresceu nos anos de chumbo. Os trabalhos dos artistas contemporâneos, porém, buscam uma reificação afetiva com os espaços degradados ou abandonados da cidade, com o que foi expulso ou esquecido na afirmação dos novos centros. Por meio do uso de práticas que se confundem com as da sinalização urbana, da publicidade popular, dos movimentos de massa ou das tarefas cotidianas, esses artistas pretendem abrir na paisagem pequenas trilhas que permitam escoar e dissolver o insuportável peso de um presente cada vez mais opaco e complexo. (MELENDI, 2016).

### 6.3. Corpo-casa, corpo-interface e corpo-cidade

Ao pensar nas questões já colocadas aqui, considero que, em “Twindow”, a janela, a casa pode ser vista também como uma mídia locativa e analógica: André Lopes converte sua casa e sua janela em uma mídia locativa que, neste caso, não é necessariamente equipada com um sistema GPS a partir de um *smartphone*, como vimos em outros trabalhos até agora. Para ilustrar isso, vejamos a concepção desenvolvida pelo artista em relação ao espaço da “mídia-casa” e seu entorno:

[...] a casa parece ser o espaço privilegiado para a construção de relações entre o lugar, o indivíduo que o habita, a coletividade que o rodeia (vizinhos, demais moradores da casa) e a história vivida pelas paredes que o delimitam, definem e demarcam. (LOPES, 2012, p. 3).

A abordagem de Lemos (2007) sugere que as mídias locativas podem ser dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo da informação está diretamente ligado a uma localidade e que esses processos de emissão e recepção de informação partem de um determinado local. Nesse caso particular, a casa torna-se um dispositivo físico com uma estética visual digital ao assumir a projeção de sentidos vividos na dinâmica de uma esfera virtual, ao mesmo tempo que potencializa a comunicação do entorno, da vizinhança, modificando a arquitetura. Vale citar aqui também a

elaboração do conceito de mídias móveis e mídias locativas pensada por Santaella (2011, p. 134-135):

[...] referem-se a um conjunto de tecnologias que se constituem em um sistema aberto e dinâmico com todas as características dos sistemas complexos: fluxos caóticos, turbulência, instabilidade, mas também emergência, adaptação e auto-organização. [...] Esse sistema dinâmico que deu origem à era da conexão onipresente, da mobilidade contínua e da realidade mista e aumentada em meio à computação ubíqua, pervasiva e sensiente. A conexão é onipresente porque, mesmo quando os usuários se distraem, descansam ou dormem, a conexão continua ativa. A mobilidade é contínua porque ela está em permanente estado de disponibilidade, mesmo quando o dispositivo está parado, além de que as nuvens invisíveis de bytes movimentam-se ininterruptamente. A realidade é mista, pois mistura inextricavelmente o mundo virtual feitos pelos bits de informação com o mundo da matéria física. É também uma realidade aumentada, pois objetos cotidianos e lugares estão sendo aumentados com processamento de informações que dilatam sua disponibilidade.

Portanto, podemos compreender, de acordo com o contexto descrito acima e também a partir da percepção de André Lopes, que há uma espécie de “rediálogo”, ou seja, uma tentativa de comunicação que modifica o entorno e o espaço comum da cidade a partir da transformação visual de sua própria casa. É possível, então, emparelhar nessa discussão o conceito de “site-specificity” de Kwon (1997), pensando em todo o seu contexto crítico histórico – passando pela obrigatoriedade da presença do espectador no lugar para dar completude à obra até outras operações mais complexas que passam pelo *informational site*, elaborado pelo autor James Meyer –, com a metáfora de De Certeau (1990) sobre como o pedestre ou o artista pode “praticar” a cidade por meio do ato de caminhar. Nesse caso, não só a partir de uma caminhada, mas intervindo no espaço onde a caminhada acontece, nas calçadas, na própria “casa texto”, “casa vídeo”, “casa foto” e nos fluxos sócio comunicacionais existentes no entorno:

“[O funcional site] é um processo, uma operação que ocorre entre sites, um mapeamento de filiações institucionais e discursivas e os corpos que se movem entre eles (o do artista sobretudo). É um site informacional, um local em que se sobrepõem texto, fotografias e vídeos, lugares físicos e coisas... É algo temporário; um movimento; uma cadeia de significados carente de um foco particular.”. O que significa que agora o site é estruturado (inter) textualmente mais do que espacialmente, e seu modelo não é um mapa, mas um itinerário, uma seqüência fragmentária de eventos e ações ao longo de espaços, ou seja, uma narrativa nômade cujo percurso é articulado pela passagem do artista. Similar ao padrão de movimento nos espaços eletrônicos da internet e do espaço cibernético, que de forma parecida são estruturados para ser experimentados transitivamente, uma coisa depois da

outra, e não como simultaneidade sincrônica, essa transformação do site textualiza espaços e espacializa discursos. (Mayer apud Kwon, 1997, p. 172)

André Lopes assume, assim, a ausência do corpo em seus trabalhos individuais. Percebemos, logo, a presença marcante do objeto. No entanto, acredito que no caso de “Twindow” há uma extrapolação das fronteiras corpo-cidade-informação-afetividade-objeto que se combinam e tornam-se também espaço público urbano. O objeto compartilhado é experiência de vida adaptada para os novos tempos, de acordo com a linha benjaminiana (2012) de pensar, é parte da afetividade do artista e de sua relação com a cidade de Fortaleza. Nesse sentido, o corpo do artista transfigura-se para o objeto, combina-se com a casa, é o caso de Twindow. Logo, intervém e atua, pensando na acepção do filósofo McLuhan (1964), munido de “próteses tecnológicas”.

Em “Frases Instantes” (2003), intervenção de Erica Zingano, depois de negociar com instituições públicas a veiculação de frases poéticas em luminosos de trânsito, sob a jurisdição da CTAFOR (Controle de Tráfego em Área em Fortaleza), a artista conseguiu ocupar somente um deles por apenas uma única noite na Av. da Universidade, bairro Benfica, ato que trouxe inquietações afetivas que dizem respeito às suas relações com a cidade de Fortaleza. O tema proposto pela artista levava em conta as relações entre cidade e seus fluxos e suas velocidades e percepções do espaço urbano cotidianamente habitado. (Ver figura 29)

Figura 29 – “Frases-Instantes” (2003) – “Transitoriamente cidade à revelia”, uma referência à obra “Grande Sertão Veredas”, de João Guimarães Rosa



Fonte: Disponível em: < <https://mileumanotas.wordpress.com/2003-2/exposicao-54-salao-de-abril/> >  
Acesso em 30 de agosto de 2016.

Cada letreiro, com apenas 32 espaços, permitindo 16 dígitos e formando duas linhas, compunha o suporte onde 13 “frases-istantes” foram propagadas e formaram, por apenas algumas horas, a comunicação de trânsito de Fortaleza. Frases curtas e poéticas como “Passos Perpasm”, “Luminocidades” e “Idas e Avenidas” alteraram efemeramente os usos das mídias cotidianas e recontextualizaram sutilmente imaginários urbanos de tempo e de espaço, potencializando distintas apropriações culturais.

Ao pensar em “Twindow” ou em “Frases-Instantes”, partimos de uma consciência da vida cotidiana. É nesse sentido que procuramos situar socialmente e encarnar espacialmente as significações. Assim o corpo do artista mistura-se à obra, carregada de afetividades e inquietações, e a obra, por sua vez, mistura-se ao espaço público da cidade:

A noção de cotidiano como que “costura por dentro” as relações entre as ações culturais, as práticas sociais e os espaços nos quais ocorrem, situando o trato com a espacialidade não como um pano de fundo daquelas, mas como uma sua dimensão constituinte. A cultura é socialmente situada e espacialmente vivida. Suas significações são espacialmente “encarnadas”, sendo o valor cultural dos objetos e obras não imanentes a estes, mas sim tecido e nervurado nas relações sociais que lhes dão sentido. (PALLAMIN, 2000, p. 29).

Assim, em “Twindow”, por meio de uma interface criada a partir do espaço material da casa e da estética do espaço digital que compreende as redes sociais virtuais, o artista negocia e entrecruza corpo e máquina, interface e cidade. Santaella (2003, p. 92) desenvolve uma noção sobre interface da seguinte maneira: “Interfaces são zonas fronteiriças sensíveis de negociação entre o humano e o maquínico, assim como o pivô de um novo conjunto emergente de relações homem-máquina”.

A artista contemporânea Jenny Holzer explora espaços públicos para projetar ideias. A força poética, social e política carregada em curtas frases que aborda temas do cotidiano, como sexo, guerra, morte ou amor, e revela um novo lugar que passa pela esfera do íntimo, criado por uma relação “homem-máquina” e interface-idade, ao serem materializadas essas frases em letreiros, painéis eletrônicos, placas luminosas ou em projeções em prédios públicos. Alguns sentimentos totalmente relacionados a problemas cotidianos ou à relação com a cidade são projetados com

a simplicidade de poucos caracteres e, assim, reformulam as próprias relações entre corpo e espaço urbano (Ver figura 30).

Figura 30 – Colagem com intervenções da artista Jenny Holzer



Fonte: colagem feita a partir das fotos do site da artista. Disponível em: <  
<http://www.artnet.com/artists/jenny-holzer/> > Acesso em 10 ago. 2016

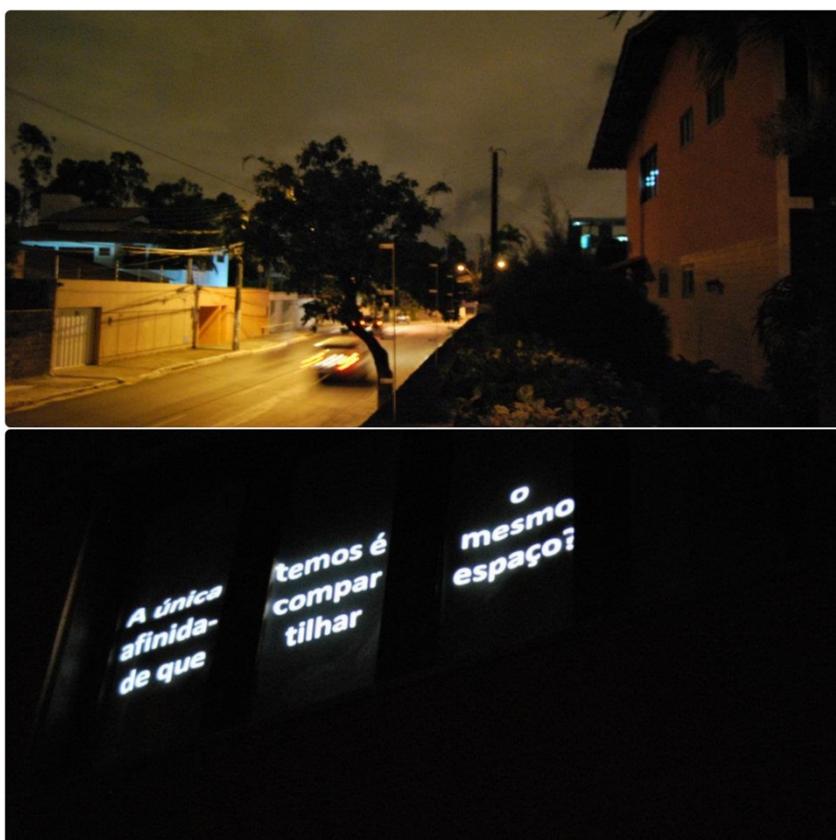
Nesses trabalhos, percebemos como as formas múltiplas em que o corpo habita e ocupa a cidade modificam a arquitetura e a paisagem urbana, relações que atravessam o tempo e constroem a figura das cidades, vistas historicamente em “Carne e Pedra”, de Sennet (2003). Portanto, pode-se afirmar que corpo e interface articulam-se em construções de novas temporalidades e espacialidades para contribuir com a percepção da vida, visto que a operação corpo e máquina compõe e cria lugares de variadas maneiras e se estabelece no ato também de apreender os fluxos possíveis, tempos e os espaços urbanos.

Logo, de alguma forma, o objeto maquínico vence o tempo da cidade, supera as dimensões físicas do corpo, infiltra-se nas dinâmicas dos fluxos informativos e imprime seu próprio ritmo, sensibiliza e produz novos significados. Este provoca

uma fissura no espaço-tempo caótico urbano: “Artistas não fazem simplesmente uso dos dispositivos tecnológicos. Perscrutam as intimidades do seu uso: veem, ouvem e pensam com a sensibilidade em estado de alerta”. (SANTAELLA, 2011, p. 145).

No caso de Twindow, a interface criada temporariamente faz com o que os vizinhos ou transeuntes daquele lugar leiam perguntas que só serão respondidas no mesmo instante ou, quem sabe, ao longo de suas vidas. “A única afinidade que temos é compartilhar o mesmo espaço?”. É o que diz uma das frases projetadas (ver figura 31).

Figura 31 – Colagem com “Twindow em Fortaleza, Brasil”



Fonte: Disponível em: < <http://culturadigital.br/andrelopes/2012/01/10/twindow/> > Acesso em 10 ago.

2016

O objeto locativo criado através da elaboração de uma nova interface é um processo de André Lopes para com Fortaleza. O tal objeto de arte torna-se vivo, torna-se cidade e, prontamente, uma inquietação particular é projetada, externalizada. Para André Lopes, é complexo e difícil vislumbrar a cidade enquanto todo, mas é mais possível pensar Fortaleza a partir dos dez quarteirões que estão ao lado de sua casa,

essa é a Fortaleza local experimentada pelo artista que reverbera em outras Fortalezas. Vale apresentar uma assimilação (esta apresentada a mim por André Lopes durante essa tarde na biblioteca) para pensar o espaço da casa enquanto objeto de arte, de técnica ou de comunicação.

A casa parece falar com a rua, com as casas vizinhas, com os monumentos imponentes, com a ponte sobre o rio e com a linha do comboio, com as grandes avenidas. A casa não para de falar e de relacionar-se com estas coisas, de remeter a outras coisas, de dar acolhimento. No espaço que lhe é próprio, no solo que a recebe, nas formas, às vezes inauditas que ocupam o lugar que lhe foi atribuído. Onde situar o fim da casa? Onde traçar o seu limite? [...] E, no entanto, a casa coloca limites, barreiras ao público, ao 'para todos'. A porta fecha-se deixando dentro o privado, o que não queremos que se veja, o que não se partilha, o que separamos dos demais, da rua, dos outros, tudo isso que faz da nossa casa um apartamento. Do mesmo modo fechamos também as janelas e dentro delas, dentro da casa, dentro do problema, fica selada a passagem aos que não são bem-vindos. Barreira e problema. (GUERREIRO, 2011, p. 19).

A partir da análise dessas obras, também é possível perceber que há uma relação direta de “Twindow” com a forma como a artista vê as limitações das tecnologias e tenta criar por meio da construção e desconstrução – territorialização, reterritorialização e desterritorialização – das possibilidades de usos de equipamentos eletrônicos do cotidiano. Ou, ainda, dar outros significados para os objetos ou máquinas. Logo, a vontade parte da questão tátil, de mover algo de um lugar para o outro, pegar e mexer, conhecer mecanismos e entender o pensamento sobre as máquinas, entender os processos os quais elas são feitas.

As frases projetadas na interface criada de “Twindow” sensibilizam para reflexões sobre temas como propriedade privada, ocupação de terrenos, territórios, poluição ou para a própria questão da interface e de territórios coexistentes a partir do surgimento das redes mediadas pela internet. O artista tenta criar pontos de potência nessas temáticas que se desprendem de sua janela até alcançar os caminhos admissíveis da comunicação no espaço urbano. A ideia parece ser sair um pouco do automatismo das relações do dia a dia, brincar com esse cotidiano e pensar em um jogo que pode parecer bobo, mas de fato é uma brincadeira entre vizinhos.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa, refletimos, a partir da apresentação e análise de práticas artísticas realizadas na cidade de Fortaleza, sobre tensões, atravessamentos e noções de espaço urbano, cada vez mais problematizadas por variadas possibilidades de relações, apropriações e invenções.

Considerando-se um cenário composto por intensos movimentos de camadas de fluxos informativos, percebemos aqui uma urbe conectada, caracterizada por sobreposições e cruzamentos de lugares e informações, movimentada por processos que compreendem a passagem e a construção da percepção de cidade a partir dos movimentos dos corpos que, por sua vez, integrados às máquinas ou às tecnologias, produzem novos limites, alcançam e tensionam fronteiras, extrapolam demarcações simples, usuais ou hegemônicas do espaço social, informativo, material e eletrônico vivenciado na atualidade.

Percebemos também que a configuração atual da figura cidade como campo ampliado da arte e da comunicação, conectada e atravessada, modificada e tensionada pelas diversas redes de informação, pode ser transformada e constituída não apenas por trocas massivas de informações, mas por experimentos e realização de processos criativos, colaborativos e potentes, que produzem novas inteligências, criam vetores e zonas de reflexão, intercambiam saberes cotidianos.

No trabalho “Descalços pelo Caos”, agenciado por David da Paz, notamos que o movimento nômade dos corpos e da cidade pode estar associado a assimilações que passam também pelo uso de dispositivos móveis em relação direta com a dinâmica das redes existentes e com o lugar. No entanto, a partir de práticas colaborativas e da performance geolocalizada e conectada a uma abordagem poética de vídeo, percebemos que é possível ultrapassar a lógica da mobilidade dos dispositivos e das mídias apenas como forma de localizar um indivíduo em um mapa digital conectado ao espaço físico para, assim, empoderá-lo como sujeito – seja artista ou participante da experiência – definidor, escritor e agente modificador de territórios urbanos.

Já na “Excursão Pajeú”, tornam-se mais claro ainda, a partir das questões que foram abordadas e que suscitam o trabalho, processos de transformação (ou de apagamento) que compõem a história da cidade de Fortaleza, contaminada, muitas vezes, por discursos uníssonos, repetidos e, assim, instituídos, ou seja, nem sempre

condizentes com a realidade, contrapostos à experiência do saber vivido, incorporado a partir da vivência do lugar ou, no mínimo, de uma passagem mais crítica por ele. A experiência de participar de uma “Excursão Pajeú” permitiu um olhar mais crítico e mais contestador sobre as estruturas informativas, de poder ou de apropriação, sobre os possíveis usos de ferramentas tecnológicas e ocupações dos espaços ciberurbanos.

Em “Twindow”, proposta artística de André Lopes, ampliamos o olhar sobre as fronteiras possíveis da arquitetura material informativa das casas, dos muros, das ruas e das calçadas, conectadas também às redes sociais virtuais, relacionadas com o entorno e com a vizinhança, a partir de sutis e refinadas modificações ou intervenções que ajudam a diagnosticar modos de viver e pensar o espaço social existente ou, ainda, refletir sobre as dinâmicas das comunidades nas configurações atuais das cidades.

A experiência intercambiada e produzida nesta pesquisa manifesta que é preciso construir, constantemente e pelos mais variados caminhos, redefinições da noção de cidade, devendo-se considerar sua complexidade e sua natureza cambiante e em constante transformação. A compreensão de cidade é permeada também por sutilezas, pela poética do movimento dos corpos e dos objetos ou pelo que fica, pelo que resiste; compreende o cruzamento ou ajuntamento atual – confuso, impreciso, disputado e nem sempre sistemático – entre carne, pedra, máquina e redes eletrônicas; a compreensão de cidade atravessa, ao mesmo tempo, a dinâmica das redes e dos fluxos informacionais, passa pela relação entre mobilidade e territorialidade e por pensamentos mais flexíveis, porém críticos, sobre espacialidades, materialidades e temporalidades; passa, assim, pelas probabilidades de criação e invenção de novos sujeitos em novos lugares.

Por fim, a vivência desta pesquisa é uma forma de se posicionar, resistir e até de se contradizer, mas como tentativa de desvendar mais um olhar sobre a cidade, enquanto exercício crítico para compreendê-la, construí-la e fazer parte dela.

## REFERÊNCIAS

- ABRUZZESSE, A., A. Bonomi. **La città infinita**. Milão: Mondadori, 2004.
- AMÂNDIO, Sofia. **Entrevista com Bernard Lahir**: do homem plural ao mundo plural. São Paulo: *Análise Social*, 202, XLVII (1.o), 2012.
- AZEVEDO, Paulo E., **A cidade apresenta suas Armas**: o artista como agente político na cidade. *Performatus*, eletrônica, n. 8, jan. 2014.
- BACHELARD, G. **A Poética do Devaneio**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1996 (Original publicado em 1960).
- \_\_\_\_\_. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2000 (Original publicado em 1957).
- BAIO, César. **Máquinas de Imagem**: arte, tecnologia e pós-virtualidade. São Paulo: Annablume, 2015.
- BAMBOZZI, L.; BASTOS, M.; MINELLI, R. **Mediações, tecnologia e espaço público**: panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.
- BARREIRA, Irllys. **Cidades narradas** – Memória, representações e prática de turismo. Campinas, SP: Pontes Editores, 2012.
- BEGUOCI, Leandro P. “Entre o museu e o outdoor.” *In*: **Super Interessante**. São Paulo, n. 216, p.79-82, ago. 2006.
- BENJAMIN, W. **Magia e Técnica, Arte e Política**: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Volume I. 8. Ed. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense. 2012.
- BHABHA, K. Homi. **O local da cultura**. Belo Horizonte: editora UFMG, 2010.
- BUENO, Cláudio Pereira. **Que Lugar É Este?** Dissertação (Mestrado em Artes Plásticas) – Escola de Comunicações e Artes (ECA) – Universidade Federal de São Paulo (USP). São Paulo, 2010.
- CARERI, Francesco. **Walkscapes**: O caminhar como prática estética. I Ed. São Paulo: Ed. G. Gili, 2013.
- CASTELLS, Manuel, **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.
- COVERLEY, Merlin. **A arte de caminhar**: o escritor como caminhante. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- CURTO-CIRCUITO (Org.). **Instigantes Diapositivos do Desejo**: Texto Recombinante. 2005. Disponível em: <<http://coletivocurto-circuito.blogspot.com.br/2008/12/intigantes-diapositivos-do-desejo.html>>. Acesso em:

09 ago. 2015.

CURTO-CIRCUITO (Org.). **Situacionautas**. 2010. Disponível em: <<http://coletivocurtocircuito.blogspot.com.br/2010/12/situacionautas.html>>. Acesso em: 08 ago. 2015.

DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix. **Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia**. Vol. 5, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens Pós-urbanas**. O fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume (Coleção ATOPOS), 2009.

DUARTE, Fábio; MARCHI, Polise Moreira de. Fantasmagorias, vitrines, infiltrações: ensaio sobre as tecnologias e a cidade. *In*: BAMBOZZI, L.; BASTOS, M.; MINELLI, R. (Org.). **Mediações, Tecnologia e Espaço Público**: Panorama Crítico da Arte em Mídias Móveis. São Paulo: Conrad, 2010.

DUCHAMP, Marcel. O Ato Criador. *In*: BATTCKOCK, Gregory. **A Nova Arte**. São Paulo: Perspectiva (coleção Debates), 1986, p.72-74 [original do artigo de Duchamp: 1957].

FONTES, Gabriela; GOMES, Icléa. **Cibercidades**: as tecnologias de comunicação e a reconfiguração de práticas sociais. Londrina, v. 18, n. 2, p. 60 – 76, maio/ago. 2013. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/download/16161/13073>> Acesso em: 30 jun. 2016.

GUERREIRO, Julian S; TAVARES M. e ROCHA, Paulo M – **Pensar a casa**: conferências da Casa, 1. Associação Casa da Arquitetura: Matosinhos, 2011.

INTERVENÇÃO. *In*: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2016. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo8882/intervencao>>. Acesso em: 1 set. 2016.

JIMENEZ, Marc. **O que é estética?** São Leopoldo, RS. Ed. Unisinos, 1999.

KUNSCH, Graziela. **A rampa antimendigo e a noção de site specific ou Andrea Mararazzo no Soho**. Disponível em: <<http://www.corpocidade.dan.ufba.br/arquivos/resultado/ST2/GrazielaKunsch.pdf>> Acesso em 10 set. 2016.

KWON, Miwon. **Um lugar após o outro**: anotações sobre site specificity. Revista online Outubro, 1997. Disponível em: < <https://vmutante.files.wordpress.com/2014/08/7-kwon-miwon-um-lugar-apc3b3s-o-outro-em-portugues-artigo-imprimir.pdf> > Acesso em 10 ago. 2016.

LEMOS, A. Cibercidades, *In*: Lemos, A., Palacios, M. **Janelas do Ciberespaço**. Comunicação e Cibercultura. Porto Alegre, Sulina, 2000.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 2002.

\_\_\_\_\_. **Mídia Locativa e Territórios Informacionais.** Estéticas Tecnológicas. 2007. Disponível em: < [http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia\\_locativa.pdf](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf) > Acesso em: 20 out. 2012.

\_\_\_\_\_. **I connect, therefore I am!: places, locales, locations and informational territorialization.** 2015. Disponível em: < <http://hdl.handle.net/10316.2/38250> > Acesso em: 16 fev. 2016.

LOPES, André. **Entorno: Experimentações e Intervenções na Vizinhança.** 2012. Disponível em: < <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/9920/1/Dissertacao.pdf> > Acesso em: 15 jun. 2016.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Michel Serres e os cinco sentidos na comunicação.** *Novos Olhares*, ano 8, nº.16, p.5-19, 2º semestre de 2005. Disponível em: <[www.revistas.usp.br/novosolhares/article/viewFile/51413/55480](http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/viewFile/51413/55480)> Acesso em: 2 jul. 2015.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Editora Cultrix, 1964.

MELENDI, Maria Angélica. **Intervenção Urbana.** Disponível em: <http://www.intervencaourbana.org/> Acesso em 15 ago 2016.

MILLS C. Wright. A promessa. In **A Imaginação Sociológica.** Rio de Janeiro: Zahar Editores 1965, p. 9-32.

PALLAMIN, Vera M. **Arte urbana.** São Paulo: Annablume: Fapesp, 2000.

PAZ, David da. **Narrativas cartográficas.** Disponível em: <<http://aparelhosensibilis.blogspot.com.br/2012/08/narrativas-cartograficas-por-fortaleza.html> > Acesso em: 9 de junho de 2014.

PRESSE, France. **Realidade aumentada apaga fronteira entre o mundo real e imaginário.** Folha de São Paulo. Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/tec/1057469-realidade-aumentada-apaga-fronteira-entre-o-mundo-real-e-o-imaginario.shtml> > Acesso em 10 de junho de 2014.

SANTAELA, Lúcia. **As ambivalências das mídias móveis e locativas.** In: BEIGUELMAN, Gisele e LA FERLA, Jorge (Orgs). *Nomadismos tecnológicos.* São Paulo: Ed. do SENAC, 2011

\_\_\_\_\_. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_. **Culturas e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. **Estética:** de Platão a Peirce. São Paulo. Experimento, 1994.

SENNET, Richard. **Carne e Pedra:** O corpo e a cidade na civilização ocidental. Rio de Janeiro: Record, 2003.

SERRES Michel. **Os cinco sentidos:** filosofia dos corpos misturados. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

SIBILIA, Paula. **O Homem Pós-Orgânico:** corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

\_\_\_\_\_. **O Homem Pós-Orgânico.** Rio de Janeiro: Contrapontos, 2015.

YEREGUI, Mariela. Móveis em movimento: corpo e território na cena pós-midiática. *In:* BEIGUELMAN, Gisele e LA FERLA, Jorge (orgs). **Nomadismos tecnológicos.** São Paulo: Ed. do SENAC, 2011.

**ANEXO A –  
Entrevista com David da Paz  
18/08/2015 – UNIFOR**

**Allan** – Eu queria saber primeiro da tua trajetória como artista. Um dia desse eu conversei com o Grude, e tal, e ele falou que vocês fazem um trabalho juntos, e aí ele te conhecia do skate, que tocava numas bandas punk. Eu queria saber mais como foi essa tua trajetória, até tu chegar numa configuração lá do Coletivo Curto Circuito.

**David** – É isso mesmo. Eu comecei no campo da arte aí trabalhando, pensando a arte, política, junto ao movimento punk, essa coisa de anarquista, tocando numas bandas de hardcore, pensando essa coisa da propaganda política anarquista a partir da banda de hardcore e tal. Só que de uma forma bem também espontânea mesmo né? Era bem jovem e isso era, que eu andava com a galera que andava de skate, todo mundo curtia um rock n'roll, todo mundo tocava em banda. Então era meio natural entre a galera que eu andava assim, se aventurar no campo da música mesmo sem saber tocar, que era essas coisas hardcore e tal. Então isso foi me dando gosto também de aprender a tocar, gostar de escrever, escrever letras e aí a partir de poemas, às vezes os poemas que viravam letras. Foi uma época em que justamente eu me bati com o Grude, conheci o Airton Lima e tal, e a gente montou o Outro lado da coisa. Aí a banda de hardcore acabou e deu espaço pra essa história do Outro lado da coisa que era um grupo performático, um dos primeiros grupos a trabalhar com performance. Falar de performance em Fortaleza era muito raro, você ouvir a galera falar de performance, falar na performance como uma linguagem artística. E aí a gente tava aí, a gente já tava lendo Renato Cohen (?), outras coisas, e aí foi se embrenhando nesse campo da arte interdisciplinar, de pensar de forma transtécnica, de pensar o uso de várias linguagens: poesia, música, artes visuais, numa apresentação ao vivo. E aí a gente ficou alguns anos trabalhando, fazendo isso, foi muito interessante porque a gente produziu muito, a gente era muito criativo, reuniu muita gente também, fiz outras amizades, conheci uma galera que também tinha poucas habilidades com arte, mas que quando a gente desenvolvia alguns projetos isso funcionava bem porque a gente, saca, era tipo um esquema de juntar força, essa coisa também surgindo com os músicos coletivos. Ninguém falava nem em coletivos nessa época, a galera falava de grupo.

**Allan** – Que época era essa?

**David** – 2003, 2002, por aí. Aí com essa época aí, mais ou menos, o Outro lado da

coisa acabou e eu fui fazer um trabalho mais solo, trabalhando ainda com música eletrônica, música eletroacústica e tal, uma coisa que aprendi muito com o Lindemberg, que era um dos componentes do Outro lado da coisa, um cara que foi um dos primeiros a falar de música eletroacústica em Fortaleza e tal, John Cage, esse tipo de coisa. Daí eu comecei a fazer um trabalho solo que eu chamei de *Teatro de Operações Espetaculares*. Aí com isso, eu tava lendo muito Guy Debord, situacionistas e tal, a coisa da ideia de intervenção como uma forma de romper com a passividade. Com isso eu viajei com a performance que eu tinha pra Belo Horizonte, fiz um roteiro Belo Horizonte – São Paulo – Rio de Janeiro.

**Allan** – Qual era o nome dessa performance?

**David** – Se chamava O tempo das coisas. Trabalhando com esse conceito de psicogeografia e performance, isso aí foi o que eu me dediquei bastante nessa época. Então eu saí desse campo do palco, da performance de palco, da performance de apresentação mais convencional e fui desenvolver ações de intervenção na rua, na cidade. Eu chamava isso de *Teatro de Operações Espetaculares* e tal. O Espetaculares era uma oposição a essa ideia de espetáculo tão falado pelo Debord, pelos situacionistas, então ficava pensando em microações na cidade que rompessem com essa lógica de passividade e que injetassem algumas pequenas pérolas críticas no imaginário coletivo, de quem passasse, do “público ocasional” que eu chamei. Aí eu comecei a teorizar bastante, nessa época, estudar muita coisa sobre essa coisa de performance, cidade, performance urbana e daí surgiu o Coletivo Curto Circuito, mais ou menos em 2004. Depois de ter passado pelo EIA (seria o 19º Encontro Internacional de Audiologia ocorrido em Bauru em 2004?) em São Paulo, pela Zona de Ocupação Cultural em Belo Horizonte.

**Allan** – É o *Sinfonia das máquinas*?

**David** – O *Sinfonia das máquinas* foi mais ou menos nessa época d’O *Outro Lado da Coisa*. Pra mim o *Sinfonia das máquinas* ainda é O *Outro Lado da Coisa*, é só tipo, saiu uma galera, continuou uma galera e mudou o nome. Claro que depois d’O *Outro Lado da Coisa* a gente ficou tentando fazer alguma coisa, acertar de algum jeito na linha dos projetos que a gente desenvolvia com música experimental, performance e artes visuais, sendo feita ao vivo, o artista manipulando os signos e tal.

**Allan** – E era mais palco nessa época?

**David** – Era mais estrutura de palco, estrutura de apresentação, não necessariamente palco convencional mas qualquer tipo de lugar que desse pra montar uma

apresentação, um tipo de palco qualquer. E aí isso acabou, esses projetos acabaram, eu investi mais numa carreira solo, criei esse projeto Teatro de Operações Espetaculares e viajei uma época com isso. Fui colhendo muita informação, participando de ações, de eventos que falavam dessas questões da intervenção urbana, das poéticas da cidade e tal, e surgiu o Coletivo Curto Circuito. E aí o Coletivo Curto Circuito foi de 2004 até 2010 digamos mais efetivamente. Foram muitas ações, uma variedade muito grande de intervenções. A gente trabalhava com todas as possibilidades possíveis e que a gente conseguiu imaginar pra fazer uma intervenção. Desde performance a trabalhos, desde pinturas murais, a gente tava sempre tentando inovar nos conceitos, pensar de fato o conceito e a sua especificidade na sua aplicação na cidade. Não se limitar só a essa coisa que a galera chamava de arte urbana, ou chama sabe? Então a gente trabalhou muito durante uma época, era eu, o Airton e a Naiana, mas na grande maioria era eu que agitava mesmo, eu que pensava os projetos. Boa parte dos projetos fui eu que desenvolvi, às vezes eu desenvolvia a ideia e chegava pra galera: Oh, vai ter aqui e tal, vamo participar? E a galera: Beleza! Juntava um grupo de pessoas, sempre tinha muita gente falando pra mim: Ah, eu quero participar de uma ação! Eu gostaria de participar de uma intervenção urbana! Então eu sempre pensava nessas pessoas como pessoas possíveis a serem envolvidas numa ação.

**Allan** – Como é que tu vê essa ideia de coletivo? Como é o Coletivo Curto Circuito?

**David** – O Coletivo pra mim era um coletivo de ideias. Por exemplo, imagina que tu trabalha com Nietzsche, com Debord, com Paul Virilio, são autores né, autores que já morreram, às vezes, autores que escreveram e eles deixaram boas ideias. Então, pra mim, o Coletivo é uma ideia, uma junção de ideias, é onde essas ideias se reúnem e acontecem. Não é um coletivo de pessoas, é mais uma subjetividade de grupo, é mais um agenciamento coletivo de enunciação, então não é muito feito por pessoas não sabe? Claro, eu agenciava mais isso, então já teve ações que a gente fez que envolveram dez pessoas, outras oito. Então às vezes a gente conseguia uma grana e dividia também. Tem essa coisa do público também, que eu gostava muito de trabalhar esse conceito de espaço de performance nas performances, que eram espaços que você criava ali, o artista propositor, e permitia que o público na sua interação também desenvolvesse uma certa performance. Então esse coletivo se estendia no público, durante muito tempo o que alimentou o Coletivo Curto Circuito foi isso, não necessariamente foram essas pessoas que se diziam Coletivo Curto Circuito. A gente

nunca foi de fazer aquelas coisas, ah, reuniões do Coletivo, panana nananan, quem quiser participar, não, nunca foi assim. Sempre foi um projeto muito em torno de uma ideia, bem fechada até, na realidade a gente nunca foi uma coisa muito aberta. Na realidade não era só chegar e simplesmente participar do Coletivo Curto Circuito. Quem participou ou foi porque foi convidado ou porque a gente achou interessante o projeto e agregou.

**Allan** – A gente que tu fala é tu, a Naiana e o Airton?

**David** – É, na verdade quando eu falo a gente eu falo muito eu e o projeto. (riso)

**Allan** – Qual a diferença que tu vê desse começo do Coletivo Curto Circuito, que eu vi lá que tinha o Alexandre Mourão e o Grude...

**David** – Não, o Alexandre, ele participou de ações, o Grude acho que, como assim?

**Allan** – É que eu vi um texto lá que tinha o surgimento do Coletivo, tinha o Alexandre e o Grude lá.

**David** – Não. Não conheço não esse texto. (riso)

**Allan** – Vou te mandar depois. Aí eu queria saber qual é a diferença que tu vê da formação de coletivo, do que tu entendia de coletivo na época do começo e hoje, o que tem de diferente?

**David** – Não, pra mim, assim, não mudou muita coisa não. Na realidade o Coletivo Curto Circuito foi mais uma experiência na época pra gente também se aventurar nesse universo das intervenções, das artes de intervenção, num lugar de pesquisa e hoje ele é ativo na medida de que a gente só mantém gerenciando os trabalhos, os vídeos que foram feitos, as imagens que foram feitas. Hoje a gente não trabalha mais com o Coletivo Curto Circuito porque a gente chegou num ponto que só é interessante fazer aquilo da forma que a gente quer de fato.

**Allan** – A gente que tu fala, de novo, é tu?

**David** – Não, eu falo quem de alguma forma é dono dessas ideias, quem de alguma forma reivindica essas ideias, quem um dia se pronuncia Coletivo Curto Circuito. É claro que quando isso acontece geralmente quem se pronuncia sou eu, mas se essas pessoas que participaram, que tem uma ideia envolvida, que desenvolveram algum projeto e elas se reivindicam parte disso, é parte delas. Mas, no geral, quem gerencia isso mesmo sou eu, quem gerencia esse material todo sou eu, quem administra e tal. A minha ideia de coletivo não mudou não, apesar de que hoje não me interessa tá trabalhando nesse formato, tô num outro contexto.

**Allan** – Apesar de tu trabalhar muito com o nome Coletivo né?

**David** – É. Hoje você percebe que também, não só eu, mas a época mudou. Hoje a galera fala muito em laboratório. Apesar de que eu tô trabalhando com outra poética, ainda trabalhando com cidade, meu interesse tá mais focado nessa questão da arte digital, da arte e das novas tecnologias e isso não era o interesse do Coletivo Curto Circuito, era interesse meu dentro do Coletivo. E o Coletivo de alguma forma acabou para que a galera pudesse dar vazão a esses interesses individuais. O Airton tem um interesse outro, por exemplo, a Naiana também tem um interesse outro e cada um hoje tá desenvolvendo esses interesses.

**Allan** – Acabou mais ou menos quando?

**David** – 2010, é onde você tem a última postagem no blog do Coletivo, com um evento que foi o Arte, cidade e direitos humanos. A gente fez um trabalho que também foi um trabalho já voltado pra essa coisa do uso da tecnologia pra intervenção urbana e é isso.

Hoje o meu trabalho, eu to interessado no que eu to chamando de Minimídias Labnômade, que não é um coletivo, na verdade é um laboratório que trabalha com as poéticas nômades, relacionado a essas tecnologias móveis.

Allan – Então hoje tu trabalha mais com o teu nome mesmo e o Coletivo Curto Circuito, às vezes como é que tu vê? É um tipo de... Como o Coletivo teve uma história, é lógico que se tu precisar de algum material pra fazer algum tipo de trabalho...

**David** – Claro, é parte do meu histórico, é parte do meu portfólio o Coletivo Curto Circuito. Eu uso como portfólio, as ações do Coletivo, ao mesmo tempo, sempre foram ações independentes do coletivo. Hoje qualquer ação do Coletivo Curto Circuito pode ser ativada porque enfim...

**Allan** – Tu pode dizer que é do Coletivo...

David – É, posso fazer com outro nome, o que seja. Até porque foram conceitos que eu desenvolvi, são ideias que eu criei, não há nenhum problema. Só hoje não venho trabalhando mais com essa ideia de coletivo, nem tampouco Coletivo Curto Circuito, a não ser como histórico de ação, como histórico de trabalho.

**Allan** – Hoje é o David da Paz né?

**David** – É, hoje eu tenho usado o meu nome mesmo e como estrutura eu tenho trabalhado com o Minimídias Labnômade que é uma coisa que eu to realmente interessando em desenvolver.

**Allan** – O que seria esse Minimídias?

**David** – O que é né, porque o Minimídias ele foi lançado em 2012, 2013, em Madrid,

em dezembro de 2013. É um laboratório que ele tenta, um laboratório voltado pra prática de arte digital através da utilização de dispositivos móveis, dispositivos sem fio, minimídias e aí existe esse conceito de minimídias aplicado às tecnologias emergentes. Eu tenho trabalhado com isso, o uso dessas minimídias pra desenvolver arte, arte performativa, arte espacial, quando eu digo espacial eu to falando da espacialidade né, e arte digital. Já foram desenvolvidos uma série de projetos nessa linha, desde todo esse projeto que eu chamo de Cartografictions, que são cartografias ficcionais, trabalhos com mídias locativas.

**Allan** – Ele tá dentro do Minimídias?

**David** – É. Um projeto mais amplo que eu chamo de e-Espaço Liso 2.0, agora a gente vai pra versão 2 que é uma espécie de mostra, festival, sei lá, a gente não chegou ainda bem na definição do que é. Mas é um lugar que abriga residências, topocríticas portáteis, que é uma espécie de exposição em arte digital, que trabalha com esses conceitos de territórios informacionais, cyberespaços. Só que tudo isso, pra mim, é só uma extensão já do meu pensamento em torno da cidade, então eu só estendi pensando a cidade e essa camada que o André Lemos chama de cyberurbe. Então to muito interessado nisso também, pensar não só a intervenção urbana, mas também a intervenção cyberurbana. Desde 2012 eu venho nessa pesquisa, comecei a desenvolver essa pesquisa de uma forma mais clara, de uma forma mais concisa dentro de um programa de pesquisa da Vila das Artes que eu fui selecionado, então desenvolvi o projeto Narrativas Cartográficas. Então foi ali que surgiu o Minimídias, pra mim, porque eu imaginei: eu to desenvolvendo um projeto que ele tem um aparato tecnológico, o que desenvolve esse aparato tecnológico dentro do meu projeto? Então surgiu o Minimídias Labnômade que é um laboratório que resolve e desenvolve essa tecnologia. Com isso eu comecei a desenvolver oficinas também, a socializar esses conteúdos, então o Minimídias passou a ser esse lugar que também abriga essas oficinas. É uma série de serviços aplicados a arte digital, não só a obras digitais mas também oficinas nesse contexto, desenvolvimento de dispositivos para trabalhos de arte de outras pessoas também, coisas nessa linha. Já desde 2013, formalmente, o Minimídias Labnômade existe. Em 2014 a gente fez uma ação onde eu fiz a curadoria, onde o Minimídias assumia essa organização, em Madrid, na Praça do Mídialab Prado (?). Depois, no mesmo ano, a gente fez isso na Bienal Internacional de Dança. Então isso tudo, é claro, ainda é bem embrionário, to bem no plano do desenvolvimento, to estudando agora justamente Análise e desenvolvimento de sistemas pra de fato,

pensando a arte como uma espécie de sistema, a obra de arte como um sistema. Já desde 2012 eu venho pensando nisso, minha obra como se fosse um sistema que envolve várias partes, várias etapas de produção, como uma espécie de logaritmo, algoritmo que você vai passo a passo desenvolvendo.

**Allan** – O Cartografictions é todo esse teu pensamento então?

**David** – É um projeto o Cartografictions, é um dos projetos do Minimídia. Então dentro do Minimídias existe uma série de projetos de oficinas.

**Allan** – Esse da Bienal de Madrid?

**David** – É o Topocríticas portáteis. Só que o Topocríticas portáteis hoje é uma espécie de projeto de exposição que tem um conceito em arte digital, uma espécie de galeria ubíqua, sem paredes e que trabalha com uma espécie de ocupação do espaço através de uma camada de uma bolha digital, é uma exposição que você acessa através dos celulares, é algo assim. Hoje ela é parte de um projeto maior que eu chamo de e-Espaço Liso 2.0, que tá agora na sua versão 2, que a gente vai realizar agora na Casa de Cultura Digital. Tem outro projeto também do Minimídias que é o Mapas e-Speciais que é um apperformance. Então eu já tenho trabalhado com esse conceito aí que é o de apperformance, trabalhando performance mídia locativa, performances geolocalizada, ou performances geoespaciais, performances telemáticas. A gente tem sido precursor nessa forma de trabalhar uma espécie de performance midiaticizada, eu pesquisei muito. Fiz esse projeto também em Londres, fiz em algumas residências na Espanha, em Santiago de Compostela, no Artropocode, todos lugares que de alguma forma tão pensando essas novas práticas artísticas que se relacionam com as novas tecnologias, que são desenvolvidas dentro dessa lógica laborial, laboratorial na realidade. Eu to muito interessado nessa prática do laboratório como ateliê artístico, laboratório tecnológico como ateliê artístico do artista tecnológico, algo assim. Eu to interessado nessa prática não só como uma prática minha como também no sentido das políticas públicas que envolvem essas práticas, então eu também to envolvido nessas coisas relacionadas a plano setorial de cultura municipal e tal, todas essas paradas. To interessado do desenvolvimento disso também na cidade de Fortaleza como um campo de formação de artistas, porque também sempre me interessou esse lugar da Pedagogia, o lugar da Educação na Arte porque eu acho que a arte educa, o artista ele é um pesquisador que, ao mesmo tempo, tá sempre socializando isso, sempre passando através do seu trabalho ou mesmo através das oficinas, através de projetos de formação. Isso é um campo que tá sempre presente no meu trabalho e o

Minimídias tem tatuado nesse contexto também, da formação.

**Allan** – Quais são as tuas influências de arte? Tu já falou do Jodorowsky, falou muito dos situacionistas...

**David** – É, eu sempre pesquisei muito, me interessa muito toda essa tradição, esse universo também hoje, já do contemporâneo, da arte do andar, da arte de andar, das poéticas de andar e isso vai se relacionar também com o que se chama de arte locativa, também é uma parte da arte urbana, da arte cidade, então eu sempre gostei muito de tudo isso, saca. O Jodorowsky eu gosto muito por essa questão relacionada a magia, tecnomagia, o shamanismo, eu acho que esse artista tecnológico ele também é muito shaman também pra fazer a tecnologia como algo encantador, que passa uma certa magia. Inclusive tu tá com um livro meu do Jodorowsky né?

**Allan** – Tô, to...

**David** – Tá aí?

**Allan** – Tá lá no carro.

**David** – Show!

**Allan** – Eu queria saber como é que tu vê essa relação dos artistas que passam pelo Minilab ou pelo Coletivo Curto Circuito. Como é que tu vê, por exemplo, mais especificamente esse da Bienal de Dança, que passou a Marcelle, o Jotapê, o George...

**David** – É por exemplo, é que o Cartografictions sempre foi um projeto colaborativo, ele não existe sem a colaboração. Então o que eu desenvolvi é uma espécie de metodologia onde a relação com outras pessoas vai desenvolver uma obra interdisciplinar, transmidial, transtécnica, colaborativa, situada na forma de aplicação pra dispositivo móvel. Por exemplo em Londres eu trabalhei com uma equipe que quase envolvia trinta pessoas, mais ou menos, na primeira vez que eu fiz também envolveu uma série de quase dez pessoas lá no MSST. Então é um trabalho que não existe sem o coletivo, é justamente um trabalho que eu gosto de fazer, produzir, por isso que o lugar da residência, o lugar do laboratório, onde várias pessoas se encontram durante vários dias e produzem algo é o que me interessa, porque é o lugar ideal pra eu produzir minha obra.

**Allan** – Porque é uma coisa que não tem uma duração muito grande mas...

**David** – É, pode ter, pode ter várias durações. Quanto maior a duração, maior a qualidade, maior o envolvimento das pessoas né. Esse projeto, por exemplo, da Bienal mesmo, que a gente conseguiu trabalhar uma semana direto num regime de

residência e tendo algumas horas de trabalho, foi super produtivo e foi uma obra bem sucedida, um trabalho bem sucedido. Esse trabalho de Londres a gente também passou quase duas semanas produzindo, também trabalhando o dia inteiro sempre, manhã e tarde, manhã e tarde, tendo quatro equipes de trabalho, cada equipe envolvendo cinco a seis pessoas. Então foi muito produtivo com isso assim, você tem muitas ideias, as pessoas sempre têm várias ideias, cada artista contribui de maneiras diferenciadas. Por exemplo, tem hora que é um laboratório mais só de música, tem hora que você vai trabalhar só na produção das mídias, tem uma hora que você vai trabalhar só a programação, outra hora que você vai trabalhar essa coisa de andar pela cidade, desenvolver a performance urbana, filmar. Então são várias etapas que envolvem uma equipe gigantesca e eu quero cada vez ampliar e melhorar essa relação de trabalho, entender melhor essa relação de trabalho como uma relação possível e necessária pro desenvolvimento de uma obra complexa.

**Allan** – É, nem todo mundo precisa ter, por exemplo, pra trabalhar com essas mídias locativas, um conhecimento sobre tecnologia que você tem. Mas aí se tu potencializasse...

**David** – É, porque o meu interesse, que eu quero trabalhar, quando eu chamo os artista pra trabalhar comigo, o meu interesse é mais nas suas habilidades propriamente artísticas mesmo. Eu gosto muito de trabalhar com bailarinos e com performers que trabalham nesse contexto de teatro de dança, me interessa muito. Então boa parte dos artistas que eu trabalhei, no caso, por exemplo, o George Sander é um artista que eu trabalhei muitas vezes, que, inclusive, veio de São Paulo agora trabalhar comigo, que se eu pudesse taria presente em todas as performances que eu faço, porque é um cara muito rico, tem uma formação muito boa tanto em teatro quanto em dança e vem da biologia. Então é um cara que tem um conhecimento muito amplo e é o que me interessa, esse conhecimento interdisciplinar, multimídia, no desenvolvimento da obra. Em Santiago de Compostela eu fui trabalhar com duas bailarinas, interessa muito essa galera pra se gerar as ficções no espaço, na cidade, eu gosto de trabalhar a partir das performances urbanas.

**Allan** – Como é que tu vê essa relação da câmera com, por exemplo, aquele da Bienal teve uma relação muito forte ali com o corpo-câmera né, com a câmera e o espaço...

**David** – É, eu estudei muito também vídeodança, eu sempre gostei muito de pensar a câmera dentro de um processo que se estende dentro da performance. Então já teve performance minha que eu usei câmera acoplada ao corpo, microcâmeras, de

sempre tá pensando o performer como aquele que filma, de pensar esse registro dentro da performance, estendido ou mesmo da câmera escondida como uma forma de não ser captada, vista. Enfim, muitos desses vídeos, quando eu pensei a partir das performances, foram pensados a partir de poéticas próprias, câmeras subjetivas, fazer com que o expectador sinta essa sensação do movimento, toda aquela coisa. Claro que isso tudo é muito difícil de fazer, requer muita habilidade, muita prática e muito estudo, mas ao longo do tempo você vai melhorando, vai entendendo e vai também se desenvolvendo nesse campo.

**Allan** – Eu percebi que tinha um cuidado, por exemplo, na hora que a gente tava filmando, por exemplo, ah o expectador ou o interator, não sei como é que tu chama, chegou aqui nesse lugar então se ele tá aqui a câmera tem que tá aqui...

**David** – Eu hoje tenho chamado de usuário, o usuário, já que eu to propondo uma espécie de serviço, algo que o cara possa se apropriar, tenho usado isso também porque já são termos aplicados por outros pesquisadores ou artistas relacionados às hipermídias, às mídias interativas. Mas interator também é bom, tem muitos termos aí. Eu sempre chamei de público ocasional, mas era no outro contexto das performances relacionais.

**Allan** – E aquela performance que tu faz, que tu falou que é um tipo de pichação ciberpunk?

**David** – Isso são trabalhos com o GPS desenho, a ideia de você usar o GPS, usar programas que criam crackers, criam rastros e usar isso pra criar formas almeçadas, pra criar traços, desenhos com isso. Então eu escrevi, comecei a desenvolver poemas urbanos, poemas e comecei a trabalhar isso porque vi que tinha uma linguagem própria, é um rabisco, bem como as pichações difíceis de ler. Apesar de que existe uma linguagem ali, então eu comecei a chamar de pichação ciberpunk, pra brincar um pouco com isso.

**Allan** – Em relação aos aplicativos que tu trabalha, é o HiperGeo, o Psicogeo...

**David** – É, eu trabalho principalmente com uma plataforma que se chama Walking tours. O Walking tours é uma plataforma que envolve uma série de aplicativos, eu uso todos eles nos meus projetos. O Psicogeographic tours pra derivar, pra investigar, o Cartógrafo livre pra mapear os lugares e o HiperGeo pra ler os hipergeos, os hipergeos são cartografias digitais que são programadas onde tem os conteúdos, as mídias a serem acionadas. Mas eu já usei outros, eu já trabalhei com a galera no Notours, lá na Espanha, que é um esquema que eles chamam de reality aurality, é tipo realidade

aural, algo assim, que trabalha nesse mesmo princípio do GPS como sensor urbano que aciona uma mídia, só que esse é mais focado pra música. Eu já desenvolvi o Parangolé Soundsystem com eles, o que eles gostaram muito, lá no site deles eles falam que eu revolucionei a plataforma na medida que eu criei uma festa coletiva, saindo da lógica em que você usa o fone de ouvido pra escutar com o celular e em vez disso você liga o celular num amplificador, criando uma festa coletiva.

**Allan** – Tu fala muito dos situacionistas, eu vejo que é uma influência bem forte, de andar e tudo. Como é que tu acha que o Coletivo Curto Circuito, o David da Paz com o Minimídias agora, ele atualiza esses tipos de trabalhos, que talvez não foram todos realizados mas pelo menos foram pensados pelos situacionistas.

**David** – Sempre me instigou muito essa coisa, eles sempre falaram muito nos mapas subjetivos, nas cartografias e tudo mais. Eles têm algumas coisas que eles produziram, mas no contexto do que se fala sobre o uso dessas poéticas, você vê pouco de forma prática. Sempre me interessei em trazer isso como um aspecto prático de gerar uma cartografia, um mapa subjetivo, um mapa afetivo, o que seja.

**Allan** – Como é que tu acha que atualiza esses trabalhos?

**David** – Através das obras. Você pode, na medida que você tem um GPS desenho desses, por exemplo, que você tem todo um universo da psiquê ali, que é instaurada dentro de um mapa ou que traz uma reflexão crítica sobre esse mapa, sobre o território, sobre o lugar. Apesar de que eu não me considero um situacionista, só é, foi uma instigação pra mim, é uma instigação. A questão também da teoria crítica aí, da política, da forma como eles falaram, da forma como eles veem, a ideia da criação de situações, isso tudo, pra mim, sempre me interessou muito, a ideia de intervenção, tudo isso. Eles influenciaram não só a mim, mas toda uma geração de artistas, artista que hoje veem falando sobre intervenção urbana, sobre cidade, tudo isso não tem como falar sem passar por eles, entendeu? Então eu sou mais um. Mas eu tenho várias outras influências que, inclusive, vão chocar com o que eles pensam, que eles mesmos vão se chocar com o universo da arte e eu acho que o universo da arte é um lugar super político e que me interessa. E o artista pra mim é esse ser político.

## ANEXO B

### **Transcrição de entrevista com David da Paz realizada na Escola Porto Iracema em 8 de junho de 2016, com as presenças de Claudio Bueno e Cecília Andrade**

**David:** Aí né, basicamente você só fazia isso aí ele tá pulsando aqui aí ele tá mandando o seu sinal pra uma página da internet que fica registrando todo o seu *tracking*, então a ideia era que a galera, coletivamente, várias pessoas com cenário pudessem fazer desenhos, almejados ou não, mas basicamente aleatório. Então era uma espécie de app performance, performance aleatório. E junto a isso o projeto ainda era mais louco e audacioso, porque ainda tinha uma semana de residência aqui que a gente produziu um dos trabalhos que a ideia que a gente quer te mostrar que se chama *cartografitions* - descalço pelo caos. Então é... são sete performances geo localizadas e tal ou vídeos performances que você pode ver através do aplicativo no caso do hipergeo. Né, então o hipergeo é um aplicativo que a gente usa para ler essa cartografia que tá no caso na nova plataforma que o xxxx tá trabalhando é baseado em xxxx então você vai lá na nuvem, cria o seu projeto e aí o aplicativo lê esse projeto. E o outro a ideia era de mostrar o que eu fiz há muito tempo atrás que é o Arte, Cidade e Direitos Humanos, para mostrar uma cena de cada, eu imaginei isso assim de repente, porque xxxxxxxxx é muito grande. São sete cenas então o percurso é... e o... aí então um seria usando esse esquema com internet e o outro seria usando sem internet. Um trabalhando com vídeo e o outro trabalhando com fotografia e som né assim... ambos são áudio visuais né.

Botar logo pra... olha aqui ele já... existe uma pressão também desse arte, cidade e direitos humanos que eu fiz pra... olha aqui abriu o descalço pelo caos. Provavelmente ele tá... ele mostra uma informaçãozinha, tipo dizendo o que é o projeto... não sei se ele vai voltar direto... pronto aí ele vai buscou na nuvem... ok aí ele tá dizendo que a cena mais próxima aqui seria essa *out5*, que gera esse esquema setenta e dois metros e tal... eu achei muito interessante, trabalhando essa ideia de como essa, como o compass, a bússola, ela seria essa, esse momento de transição que a pessoa pode ir também até a cena, então como esses... essas transições passam a fazer sentido, como se fosse de um filme montado, ou um filme xxxx sabe, tipo uma montagem. Então eu tenho viajado nessa coisa, nessa possibilidade de criar dramaturgia com isso assim.

Eu acho um dos projetos mais assim pra esse sentido que eu fiz assim foi um, antes

desse da bienal eu fiz em Londres com quatro companhias de dança, teatro... Tinha uma que trabalhava com essa coisa meio de bufões, meio de circo e tal, então cada grupo ele se propôs a fazer uma espécie de narrativa, construir essa narrativa, e construir uns vídeos juntos, construir esse processo áudio e tal, que é um trabalho também de edição, de mídias e tal. É... O trabalho também, praticamente essa mesma metodologia que a galera sugere pra plataforma do hipergeo e tal. Mas já criei um repertório próprio pra pensar essas... essas... o percurso que o usuário vai fazer.

**Claudio Bueno:** Como é que você pensa um pouco da tua profissão, de um jeito xxxxxx da arquitetura, da tua produção, do teu modo de pensar, dos seus interesses, meio como curiosidade de... de....

**David:** Eu acho... a primeira vez que eu fiz o... que eu usei o hipergeo, foi fazendo um projeto que se chamava car... sujeitos sujeitados, cartografias do poder. Então eram dezesseis performances, escolhidas a partir de dezesseis espaços que eram o que a gente selecionou como é... arquiteturas do poder que de alguma forma aquela arquitetura representava um tipo de sujeição, ou gerava um corpo, é... ou que... e qual era o gesto que esse corpo teria ou pode ter de sujeição a essa... arquitetura. Então essas performances seriam... foram essa imagem. Então a gente saia derivando, na realidade não derivando assim, mas a gente saia caminhando pela cidade por esses pontos e em cada lugar a gente chegava e contava uma performance, bem imagética, quatro performances e tal e... saía, ia para cada um ponto desse e fazia uma performance. No final a gente queria mostrar que essa coleção de performances era uma espécie de cartografia do poder da cidade de Fortaleza, seja ele é... governamental, ou seja através de uma marca que eu acho que hoje é o poder também que de alguma forma tá expresso através das empresas e já quase que convertem como signos da cidade. Então essa parada da... era... sempre foi um elemento muito forte de você... os signos que ocupam a cidade como elementos para construir a narrativa, né, então assim é... pra mim esses elementos pra pensar as ficções pois é, [**Claudio Bueno** interrompe] Saca assim... é... em outros momentos assim...o trabalho que a gente fez no meio da floresta e tal e na fumaça lá na estação da arte de tecnologia no projeto da nuvem, com o Bruno é... Então a gente observou que a cida... que todo aquele lugar é desmatado [**Claudio Bueno** interrompe] pois é, já tinha visto... teu trabalho, inclusive já instalei o redes...

**Claudio Bueno:** É, tem que atualizar ele, tá falhando...

**David:** mas também já fazia... claro, muito tempo e eu entendo que essa coisa

também tem a ver com o lugar então assim por exemplo, esses trabalhos eu faço então depois que eu fiz ali e passou aquele momento de experimentação, apesar de... é como se uma obra se instalasse e virasse obra aquele lugar, por exemplo esse trabalho do dragão do mar depois que a gente fez, ele pode ser acessado a todo momento inclusive virar parte da programação, apesar de que não existe essa visão ainda pra isso e a galera não acessa, você tem que ficar a todo momento: “ei vamo”... sabe criando esse estado de prontidão, mas... então lá a gente fez... criou uma performance é... pensada sobre essa coisa de o espaço ser essa coisa totalmente descampado pelo boi, então assim, era de alguma forma era essa a arquitetura, então você tava pensando nessa arquitetura no meio da...

**Claudio Bueno:** O boi é o poder, né. Não o boi em si, mas o estilo de vida dele...

**David:** Sim... então a ideia de pensar... essas... também... essa coisa de uma forma... sei lá... já que a gente tá falando de narrativa sensoriais então você tá pensando nesse signos também de uma forma inclusive até em relação a sua invisibilidade então assim ou como ele ainda se manifesta ali, ou como você não percebe esse corpo que expressa... em Madrid, eu fiz um projeto em que eu limpava o prédio da presidenta lá, no caso era a presidenta, na época, e eles tavam falando, tava um momento de crise, eles tavam descobrindo a corrupção no meio... né agora e tal, uma coisa assim então, tavam falando dessa coisa da ficha limpa e eu pegava e fiz uma performance em que eu limpava o prédio inteiro com a minha xxxxxxxxxxxx nesse momento você não podia fazer ações, manifestações, você podia ser preso então, isso era como uma estratégia de manifestação que se manifestava através da performance. Então era tipo assim: meu corpo, a minha política e eu vou desenvolvendo, vou traçando e vou é... criando esses códigos, então na... pra quem passava na rua na hora ele identificava. É porque você também tava criando um corpo que era aquele corpo no cotidiano né então é... isso sempre teve presente na minha pesquisa assim, de pensar essas ações como inserção no cotidiano, ou de... a partir do cotidiano é... como você consegue falar com um cara de uma forma mais próxima, sem, é... então, enfim aí também você vai ler muita coisa... eu gosto muito disso também por essa é... mais do que desenvolver um urbanismo, eles desenvolveram uma teoria crítica humana, né... é pra pensar... eu gosto, eu me interesso bastante. E eu acho que tem haver com isso assim pelo menos quando eu penso nessas narrativas, quando eu penso em construir uma performance é... no espaço urbano, uma performance urbana, é... são esses os elementos que me interessam, como elementos pulverizadores assim... o que faz esse lugar, quais são

as tensões que são provocadas nesse lugar e a deriva... que aí tem outro software, que na realidade eu uso todos esses softwares que existem hoje disponíveis na plataforma do hipergeo que é o xxxxxxxx plus e o cartógrafo livre que são todas ferramentas livres, uma permite você mapear, apontar o lugar, é, o outro... derivar pro lugar então é uma espécie de psicogeografia generativa que ele... permite você... se você não... imagina “porra, pra onde eu vou?”, então você pode ligar ele e ele passa a ser um dispositivo que gera pontos aleatórios e esse estado de prontidão muitas vezes também permite que você consiga... saca assim... acho que quase um treinamento... algo que você treinou muito... calejou bastante o pé pra conseguir criar esse estado de prontidão de... criar, de achar... de... quase como um estado mágico assim né... o tecnoxamanismo que eu gosto, acho interessante também o conceito que... e acho interessante pensar o performer aí ou esse...programador... **[Claudio Bueno interrompe]** xxxxxxxx é a xxxxxxxx também é parceira também, é uma grande amiga... eu participei do tecnomagia e tecnoxamanismo assim, que são eventos que...eu acho assim também... pelo menos... por essa galera aí que passa xxxxxx e xxx da reciclagem assim... o esquema de conseguir apanhar uma parte dessa produção assim, e eu acho muito interessante, fico de cara assim porque, você pensar, sei lá, por exemplo, índios de programadores assim, o que pode sair aí, xxxxxx a galera bebendo uma ayahuasca e saindo pra ativar uma fonte d’água que tava ali morta sabe assim... que na realidade... então isso me interessa pra também nessa construção que eu acho...

**Cecília Andrade:** E da tua trajetória assim... o que... como é que você chegou é... a trabalhar agora com esses aplicativos, a trabalhar com a parte de mídia, que trajetória foi essa que tu construiu? Que te levou...

**David:** Tem um ano que eu estou estudando programação mesmo na UNIFOR fazendo análise e desenvolvimento de sistemas assim e eu acho massa assim porque eu já fazia análise de código assim, tipo eu já ficava analisando esses códigos, tipo pegando vários projetos aí que são... e olhando os códigos, analisando, entendendo que ali também existe um ecossistema que é reutilizável, que é sustentável e tal e... é... mas pra mim foi assim, eu acho que tem... assim, ninguém imagina que realmente existia esse artista da computação ali, ele... e surgiu a invenção do computador, e o cara podia ligar o computador ali na tomada e produzir o trabalho louquíssimo uma coisa, é... tipo música eletroacústica e tal, ou... e com essa possibilidade que você tem hoje de... e aí vem os laptops e já da uma liberdade maior e aí já surgem ainda

esses celulares que são computadores inteligentes super minúsculos com processadores já super avançados então pra mim foi uma possibilidade como artista computacional ou artista digital de ganhar a cidade. Eu já tava assim já, há bastante tempo fazendo... participando de eventos como way, ou a semana experimental urbana. Então pra mim foi uma possibilidade de agregar uma ferramenta ao meu trabalho de artista urbano, é... e poder me conectar, poder saca assim... é... é... de repente ter um player ali na bateria, ter vários sensores que... tipo assim que precisar... é, enfim, ter que conectar ou criar uma traquitana imensa pra... então assim, eu acho também tem... e outra é uma percepção sobre cotidiano, assim então, é, se imagina que a galera nas cidades tá sempre é... acessando esses dispositivos então porque... com uma arte ali acessível também nesse espaço de deslocamento, ela é um... ela pode ser muito potente assim.

**Claudio Bueno:** É... Eu sei que são perguntas que não tem uma resposta muito imediata assim, mas como é que você entende tua produção dentro do que é reconhecido como o circuito da arte de um jeito mais abrangente assim?

**David:** É... na realidade eu não participo dessa produção assim é... apesar de que em momentos eu...

**Claudio Bueno:** Eu tô perguntando coisas que pra mim também são questões, tá... Então... (risos) Fique à vontade pra...

**David:** Tá, assim eu já... em alguns momentos eu participo desses circuitos assim, mas boa parte dos projetos que eu desenvolvi eles acontecem mais sei lá no contexto de laboratórios porque eu acho que é uma coisa que também tá...

**Claudio Bueno:** Você não pensa no trabalho, você não necessariamente se interessa, como XXXXX é, da arte assim, você publica um XXXX

**David:** Não assim, eu... Como o cartografitions que é o projeto que eu tô mais envolvido com ele, geralmente eu desenvolvi ele em residências, né. Então teve convocatório, então você é selecionado eu fui convidado e tal. Nesse projeto em Londres eu fui convidado para uma galeria que eu fui fazer um evento

**Claudio Bueno** interrompe: Qual?

**David:** É o *airbyte*. Eles... Normalmente... eles já tão na quinta edição do festival de performance e dança e todo ano eles convidam um artista digital pra fazer um projeto com bailarinos e como eu tava... como eu tô trabalhando com essa ideia, com esse conceito de app performance, um tipo de performance mediada por aplicativo ou uma performance midiaticizada assim, então funcionou assim, foi um encontro, é... apesar

de que mesmo na galeria assim, eu ainda não sei como esse trabalho ele...como eu exibio isso, como o público vai acessar ele, então eu tô descobrindo que eu, em alguns momentos eu crio quase com momentos assim, performances que eu me coloco ali como um xamã e que eu fico fazendo esses percursos é... mediados pelo artista, né, então isso eu vi que é algo que funciona dentro desse espaço assim, de uma galeria, de um festival enfim... então isso acontece mas é sempre um choque assim...

**Claudio Bueno:** xxxxxxxxxxxx

**David:** É, vds trabalhos assim, é muito difícil, e é até interessante esse momento que tá acontecendo aqui porque é tem um tempão que eu venho com esse projeto aqui sabe assim, então quem me trouxe aqui foi a bienal de dança mas não foi através das artes visuais apesar de que eu acho que é um projeto que tem artes visuais...inclusive na sua... eu acho mais raiz assim, ele tá mais situado aí assim... então eu... boa parte também da produção aconteceu nesse... é, viajando que eu acho que tem muito a ver com isso... porque se eu tiver viajando eu tô produzindo é... não quer dizer que eu to exibindo assim, nem tampouco... então muitas coisas assim, por exemplo, eu fiz um projeto em Recife que era... chamava narrativas cartográficas e tal é num sala... numa residência dessas da FUNCAP, eu acho, fundaf... e que pouca gente exibiu esse trabalho e eu fui lá produzi bastante mas poucas vezes eu exibio então eu acho que to pensando em fazer um momento agora de parar e criar, esses... distribuir e divulgar essas cartografias, como essas experiências tipo assim ah, já que já tá pronto não preciso mais produzir esse trabalho, preciso mostrar fazer a galera experimentar.

Entrevistadora: David, e como é que tu pensa em termos de registro dos seus trabalhos? Como é tua relação com eles?

**David:** É, o que der pra registrar eu registro [risos] É tipo isso.

**Claudio Bueno:** [ri] Não, foi interessante como... É como a gente falou ontem do... sobre a tua performance, né. xxx o Flávio de Carvalho, o meio como ele achou de registrar a performance dele foi criar um livro, um contexto que dá a performance e que na verdade ele já é um produto que não é mais a performance, é um outro tipo de criação...

**Cecília Andrade:** Tipo uma tradução, né.

**David:** E é também nesse momento que eu uso pra falar do trabalho assim como quase criando outra performance, XX Fabiano chama isso de atos de fala e tal, e o pessoal da plataforma chama de xxxxxx ou uma espécie de XXXX... É...

**Claudio Bueno:** Eleonora Fabian eu adoro, assim... Tem algumas falas dela que é...

xxxxxx

**David:** Em dois mil e doze, ela... ela... quando eu tava desenvolvendo, começando esse projeto com mídia locativa, ela acompanhou esse projeto por um único problema que a gente teve com Artes Visuais da Vila das Artes que foi um laboratório do caralho a gente teve que quem acompanhou nossos projetos foi Ramiro, Glória Ferreira, XXXXXXX, a própria xxxxx e eles traziam a pesquisa deles, apresentavam o trabalho deles pra gente em forma de curso e a gente apresentava nosso trabalho pra eles e eles davam dicas e tal. É... E aí foi a partir daí que eu comecei a pensar porque eu já fazia isso, às vezes eu apresentava trabalho, eu apresento com a máscara e tal... então essa coisa da performance é algo que tá muito presente e também existem performances, principalmente essas performances que foram feitas em espaços públicos, muitas vezes elas voltavam pra espaços como galerias através de uma fotografia onde o artista, ele narrava aquilo e tal e durante um tempo... eu ainda uso, né. O blog assim, então eu fazia muito as ações e era quase assim. Eu fazia, entregava tudo o que eu registrava e criava como uma espécie de caderno de viagem então às vezes você vê ali tudo muito como uma espécie de cronologia e assim tudo muito, cada trabalho um trabalho um, ação dois, ação três, tipo muito assim como uma forma também de organização interna, então é... e principalmente nessa época aí eu era muito *freak* então era tipo assim passava uma semana num lugar fazia dez intervenções e ainda ia pra todos os buracos e festas e.. então, tinha um espírito jovem muito grande.

**Claudio Bueno:** XXXXX... Você participou da XXXX?

**David:** Não, participei não...

**Claudio Bueno:** Quantos anos você tem?

**David:** Nessa época... Eu tenho trinta e três. Mas foi assim, por exemplo, acho que nessa época assim, era uma época o que dois mil e quatro...? Por aí, Dois mil e...

Entrevistador: XXXX Mas o que tava no auge da arte móvel acho que era 2008, 2009... 2010. Eu participei XXXXX, com o dinheiro do prêmio, eu dividi as locativas do XXXX, e de 2010.

**David:** Mas os primeiros trabalhos que eu fiz assim no Brasil, pelo menos, disso foi tipo em 2004 no xxxxxxxxxxxx que era tipo... tinha ônibus nômade, tinha uns trabalhos com táxi, umas bicicletas com GPS, tipo essas coisas desenho com GPS e tal e eu gostava pra caralho mas na realidade eu acho que comecei a usar mesmo computador de ter um computador em casa em 2005. Então pra mim tecnologia é uma

coisa assim... pra fortaleza... A gente tocava... Fazia música eletrônica pra galera, a gente tinha um *groovebox* que rodou na mão de todo mundo nessa cidade assim, entendeu... um *groovebox* que era... tinha ali... [Entrevistadores comentam] não era... então assim, era na mão de um cara e tinha aquela banda e aquela banda se garantia porque só eles tinha aquele equipamento, então...

**David:** Eu comecei a namorar e eu era designer e gráfico e ela tinha um computador então a gente começou a compartilhar quando a gente se casou. A gente começou a juntar, a gente ia pra casa do Lindemberg, ele tinha um computador, esse cara que apresentou pra gente ele música eletroacústica em fortaleza se você for ver, por exemplo, a importância de que o chico Science era o cara que tinha internet no xxxxxx porra a galera não fala disso ainda era aquela um ponto zero mas pô e a galera ia lá pra casa dele e rolou o movimento. Então assim a gente tinha o fórum de música experimental que foi quando pra mim eu tive esse contato com essa coisa de pensar, computador e tal, mas antes disso dez reais a gente comprava... e fazia arte do caralho e tava pensando tipo assim nem se a gente tivesse uma câmera... meu irmão, se a gente tivesse uma câmera ia ser muito louco. Então... é essa história assim...

Entrevistadora: Cara, é muito louco... É, essa coisa do acesso assim, a gente tava até conversando...

**David:** No celular se a gente conseguisse um celular pra soltar uma música que nem mp3, pô... Aquilo ali tudo virou arte, todos esses dispositivos, a gente... eu falo a gente porque...

**Claudio Bueno:** XXX, esse dispositivo já não é mais... XXX

**David:** Hoje você tem um excesso de coisas e tal... isso que eu acho interessante trabalhar por exemplo é quase como uma coisa retrô saca, assim... É, com esse celulares pra... muitas vezes pra pensar essa coisa... A especialidade que, por exemplo... Esse sistema aqui que se tornou obsoleto, ele ao mesmo tempo consegue fazer um... algo que... lhe dá uma certa autonomia, por exemplo. Imagina você trabalhar e acionar imagens como você aciona hoje usando um... Sei lá, um kinect, ou sei lá... ou alguma coisa com sensores ali, você acionar isso na rua assim com o uso de rede gsm, ou usar... então de alguma forma essa tecnologia evolui mas ao mesmo tempo a gente se prende a mais coisas e não percebe, não desenvolve uma tática um modo de fazer que... saca assim. Hoje, por exemplo, eu estudando programação eu tenho o mídias lab, que é uma espécie de empresa, é... a gente trabalha, tá agora envolvido com projetos de aplicativo pensando no universo das artes, assim tá

trabalhando com programação orientada às artes, até eu tô brincando com isso, assim com programação orientada, objeto-programação orientada às artes. é... tão trabalhando com essas coisas de *processing*, trabalhando com um projeto de se chama instalações XXXX, esse eu tô pensando nessas coisas de... pra salão, pra galeria que são instalações inspiradas em performances célebres como o salto no vazio, então a ideia é você saltar no vazio e realmente cair no vazio então a ideia é fazer o xxxxxxxx ele cair no vazio no espaço em branco e aí enfim a ideia é jogar no corpo do usuário essa experiência de performance criar um espaço de performance em que o cara performatiza jogando então, já que o jogo então é como você se vestir de ninja pra jogar um jogo de ninja, então é um pouco essa brincadeira. É, e... A gente tá com um projeto que é o *happening*, que é um aplicativo inspirado justamente no conceito de *happening*, a ideia de você... então você pode criar *happenings*, né, uma rede social, você pode criar *happenings* e você pode participar... tem uma lista de *happenings*, a priori, em que você escolhe um *happening* e diz “ah, eu quero que esse *happening* aconteça comigo”, aí dentro desse lugar, aqui num raio tem alguém que diz “ah, eu quero que esse *happening* aconteça comigo também” e então essas pessoas desconhecidas se conhecem e participam de um *happening* então... e elas podem também sugerir *happenings* e tudo isso também é muito mediado, também. Então você só pode participar se tiver uma foto sua que dê pra lhe reconhecer e então, você cria um perfil também porque a ideia é fazer as pessoas nesse espaço desconhecido, de repente, você se confrontar com o outro. É... A gente tá fazendo um projeto também com uma galera de São Paulo, um esquema que envolve, um roteiro, é... Uma coisa que ao mesmo tempo é... ele é artista e ao mesmo tempo ele conecta a galera com espaços... que trabalham com espaços autônomos ou espaços que trabalham com economia criativa, ou coisas assim, então ele é meio XXX esses lugares, ele é mediado por som, mas xxxx ele das promoções xxxxxxxxx então a gente tá pensando essa coisa também de... É... Enfim, de como isso pode também se reverberar nesse circuito cultural.

Entrevistador: XXX [29min]

**David:** Isso tá tudo separado pela competição isso inclusive os situacionistas, eles falam isso quando eles falam dos artistas por exemplo, porque aí o cara “ah, mas eu sou do cinema”, aí de repente o cara tá concorrendo um edital de artes visuais porque ele viu que o trabalho poderia se fragmentar e porque o cinema não consegue se bancar só, e às vezes o cara vê e ele pode tocar e alguém chama ele pra tocar,

entendeu? Então eu acho que é uma estratégia de sobrevivência fortaleza quanto mais multimídia e quanto mais possibilidade você tiver de fazer coisas você consegue sobreviver, saca assim? Então faça uma oficina aí, vire professor, te fode mesmo, então é uma existência assim.

**Allan:** ...o coletivo, aí depois tu trabalhou com estrutura de laboratório...

David: *Hardcore*, uma banda *hardcore*, toquei numa banda *hardcore* e eu ganhei cinquenta conto e eu falei “mermão, isso aí da pra ganhar dinheiro”, aí um fiz uma tatuagem e tal, enfim. Aí eu comecei a tocar com a galera e a gente começou a tocar e eu comecei a fazer umas performances e todo mundo achava massa porque era uma banda única e no meio de tantas bandas *hardcore* essa tinha performances. E eu fazia várias cenas e aí a gente saiu até numa matéria da *Rock Brigations*, não sei o quê... Que era um Rock experimental, um Punk Rock experimental! E eu achei massa isso, pô. E experimental é o lugar de você quebrar, de você mexer e como eu não tinha formação, sei lá... e eu fazia o primeiro ano nessa época, e eu falava assim “porra, eu não tenho *pedigree*, meus pais não são ricos, eu não tenho como pensar formação, que eu vou me tornar um artista, não sei o que lá de profissão”, enquanto não tinha nenhuma dessas escolas assim como essa...o primeiro curso que teve aqui antes de ser esse aqui, que era o Porto Iracema que era Capitania das Artes, eu vim dar um curso aqui e era justamente um cara sem formação dando curso de formação pra galera, porque eu tinha é... Pô, eu tinha experimentado muito, tinha produzido muito e eu acho que em artes o seu *portfólio* conta muito e existem, sei lá, pós-graduações e mestrados pra artistas por que... através do portfólio e tal. E eu percebi que isso era... que esse lugar de experimentação também ia permitir pra eu pudesse desenvolver mais, então eu sempre fui prático de fazer e de tá produzindo quase como metralhadora toda hora, de tá produzindo coisas assim. Mais rápido até do que eu... do que tava acontecendo na cidade tipo assim a galera que tava o ano inteiro produzindo pra participar de um salão e não passa no salão aí fica deprimido e chora e não faz porra nenhuma. E até eu fiquei atrelado muito nessas coisas dos movimentos que tavam acontecendo na cidade, movimentos de ativistas, movimentos de manifestações coisas... então fui muito inserindo minha produção ali também e com a performance que eu fazia na música que foi... é... que eu não sabia nem que era performance ainda e xxxxxxxx caralho eu faço isso aqui e tal XXXXX. Aí de repente rolou um esquema que a gente criou um grupo que era como um grupo performático e era outro lado da coisa e a gente começou a ser chamado pra todo

festival de rock porque a galera queria que a gente fizesse uma performance entre uma banda e outra, saca? Porque a gente criou isso assim, na transição performance de dez minutos e tal e a gente ganhava uma grana massa com isso, saca assim pra fazer uma performance de dez minutos e ganhar quatrocentos contos? Isso no começo de 2003 e a gente viu assim “caralho, que massa isso”, e era muito melhor do que sei lá se a gente fosse apresentar pra festival de teatro ou como grupo de teatro porque a gente não ia ser aceito como teatro. Apesar de que a gente ia também se metia também, a gente escrevia o trabalho, tipo e ficava discutindo com a galera e a galera falava assim “o que é isso? isso é uma instalação cênica?” e a gente ficava assim esses cara não sabe nem o que é performance nunca leram nem Renato Cunha [risos] e como era ter um equipamento aqui e também era ter um livro que massa saca assim então a galera descobriu que depois podia encomendar o livro e tal, os livros de arte e tal, a gente ia caçar os livros, pulava o muro pra ir buscar, saca assim então eram outras paradas então por isso que a gente valorizava muito, tipo assim pô ter uma câmera, ter um computador, a gente ia pra casa do Lindemberg, ele tinha um computador com o *Sound forge* e tal. E aí a gente conseguia gravar nossas músicas e enfim, escutava o CD saca, escutava tipo era... Flor Menezes e tal tipo umas coisas assim então era essa... tinha que... Você tinha que ralar muito!

É... Então numa época assim também... Quando eu comecei a trabalhar com esses celulares aqui a onda era tipo *hackear* eles e ver o máximo possível de coisas que você podia... tipo instalar um aplicativo pra editar um vídeo assim

Entrevistador: No começo eu... abria os aparelhos celulares assim... não sei se você já viu um trabalho meu assim que é, eu abria, pegava o sinal de elétron que chegava dentro dele e com isso ativava outra coisa assim. Tem um trabalho meu que é um piano que se move no ar... que as pessoas ativam o movimento desse piano com chamadas telefônicas, e tudo isso também eu fui descobrindo abrindo telefone e falando “bom, se a luz acende e toca a campainha é porque tem um pulso elétrico aqui, e esse pulso ? um motor... XXXX

**Allan:** Tu tem uma série de trabalhos, né? Com...

**David:** Com celulares? É, tenho vários...

**Allan:** E como foi, assim que começou? Foi um projeto, que tu desenvolveu e deu certo...? Como foi?

**David:** É, a gente, por exemplo, ano passado começou uma parada lá pelo Dragão Do Mar que era... que era inspirado numa exposição do xxxxxxxxxxxxxx e tal foi um projeto a gente desenvolveu um projeto mas não... então a ideia era uma onda de percurso de som como as buscas de xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx pensando na arquitetura e tal e o cara transitando pelo espaço e tal, uma coisa de... e tinha uma radiola também em que o cara acionava via aplicativo... Enfim. Então isso de alguma forma a gente também tá interessado de alguma forma, tá pensando nesse tipo de montagem, pensando essa relação ou como pensar esse tipo de tecnologia pra arte, mas já pra... enfim, então como serviços pra... pra... pra outros assim, não necessariamente... enfim. E aí a gente tem outros projetos assim e que na realidade é o que paga mais do que os outros serviços a priori assim porque a gente ainda tá num processo de desenvolvimento dessa coisa assim... um vai ajudando o outro na realidade.

[imagens de apoio]

... Que é levar o som, que assim é disparado através do gps. E com os nokias você pode carregar os sons e as imagens, que são fotografias, e com isso você não precisa de internet, e isso facilita pra você ir pro interior, esse tipo de coisa, fazer em...

São esses projetos que eu fiz... Então vamos esperar aqui um pouquinho, aproveitar que a gente tá na sombra. [Mostrando o celular] Oh, o da Cecília já abriu, oh. Vou configurar ele, ele pede pra...

## ANEXO C

### Transcrição de entrevista com André Lopes realizada em 21 de julho de 2016

**André Quintino:** Muitas coisas aqui são ligadas também aos equipamentos da UFC se for começar aqui... oh semana de humanidades, um evento com algumas performances feitas aqui dentro. Esse nove e meio é um trabalho do Edmilson sobre números e XXXX função da Reitoria. A casa da santa já é uma possibilidade de abrir a cidade, pra cidade, é uma casa que a gente resolveu morar em tal altura do grupo e a casa uma época abriu pra uma exposição e ficou 5 dias e a galera que tava morando lá dentro... mas tinha essa pegada também de exposição e teve um bocado de vizinho que a gente começou a conhecer porque o cara não sabia que era uma casa de artista e a partir dessa proposta abriu-se a casa pra isso. Tinha alguns materiais expostos tanto da gente como acho que do Silas, de uma galera também que apresentou, além da xxx a gente apresentou uma performance no dia da festa e foi uma proposta de abrir a casa pra cidade né? Então já entra nesse diálogo. A chapa também é coisa minha da Reitoria.....???vamos pegar coisas da cidade mesmo...Cores berrantes é uma proposta de cidade já. É uma proposta muito simples, já teve várias edições. A primeira inquietação era como... imagina que foi uma brincadeira e as vezes era um grupo que tinha muito essa pegada de... imagina né? A gente que é da comunicação social, tava tipo há poucos semestres, uma galera mais "jovenzona" ai tinha o Wellington Junior naquela pegada de alguém que já tinha trabalhado com arte que queria se dedicar pra essa parte mais ainda não tinha essa coisa da pegada muito forte e ai com um encontro da casa acabamos formando um grupo e ai era conversa.... Ai começou aquela coisa, oh vamo fazer grupos de estudo, vamo experimentar e uma dessas conversas surgiu essa ideia, de olha, imagina se a gente encontrasse cores Pela rua? Né? O amarelo era num sei o quê, essas cores fariam? Não! Essas cores só berrariam com as cores e ai surgiu essa ideia de 5 pessoas rodar a cidade com as cores. Isso foram várias. Essa performance foi meio que mudando, era basicamente a vestimenta que cobre o corpo todo inicialmente e depois ficava cara de fora e depois teve outra versão que foi só os olhos, aparecendo que era essa já que foi.... uma lá em XXXX que foi lá em Portugal. E por último foi uma coisa que tapava o rosto todo e entrou muito aquela xxxxxxxx dos xxxxxxxx mas nunca foi atrelado a isso, depois a gente viu que essas duas coisas casaram muito né? Mas a ideia só era essa e as pessoas que saiam pela rua cada uma tinha sua

pegada, seu desejo. Mas era legal essa coisa da performance. Você pode experimentar a cidade de outra forma né? Com a cor... E essa coisa de interação e acabou desembocando nessa outra que eu não sei se conhece o trabalho do Mark Dinks? Que é um cara que trabalha com fita adesiva. Ele faz escultura com fita adesiva. Basicamente o cara bota uma folha de papel... aqueles papéis... aquele plástico filme? Que é pra embalar comida? Bota aquilo no corpo depois começa a passar fita. Passou umas 5 vezes a fita uma hora vira uma armadurazinha depois corta e fica direitinho XXXXXX escultura rápida, brincando com isso e com as cores né? Então rolou umas esculturas dessas né? Mais pelo CH?????

**Allan:** Deixa eu te dizer uma coisa também... Além de tá te entrevistando para essa pesquisa, eu tenho pra mim, é... Deixa eu te explicar... eu tô terminando a dissertação e eu tô escrevendo xxxxxxxx fazendo discussão sobre arte, tecnologia e cidade. Isso na minha dissertação... Só que eu fiz a qualificação e tudo eu tô bem nos finalmentes. Só que o CESAR XXX ele me indicou conversar contigo pra tratar especificamente dos teus trabalhos que tenham relação entre tecnologia e cidade. E ai eu tô escrevendo também sobre a XXXXX Andrade... principalmente sobre esses processos xxxxxx Pajeú. E ai eu tô meio que escrevendo xxxxxxxxxxxx eu tô conversando. Mas seria pra agora eu conversar um pouco sobre os teus trabalhos que envolvem tecnologia e cidade.

**André Quintino:** Porque a gente já pode entrar nesse assunto né?

**Allan:** É... A gente já pode entrar e....

**André Quintino:** Aqui é um xxxxxx muito legal pra tu entender um pouquinho de onde eu vim né? Mas aqui especificamente nessa história era muita coisa ligada a performance né? Tinha aquela ação sempre muito ligada com a cidade. Então que a gente tava na faculdade, aquela questão de abrir pra rua, intervir e se eu for te falar coisas que eu acho muito bacana XXXX com as performances.... ah... eu vou te falar, pelo menos duas aqui básicas... uma que é.... TERNOS? Não sei se você chegou a ouvir falar dela ou viu...era uma performance bastante simples em termos de composição. Eram 5 pessoas vestidas de terno que paravam no sinal, pediam pra limpar o vidro do carro, o cara deixava, você limpava e depois você agradecia e pagava pro cara. Então esses “atosinhos” de desconstrução e tudo, vem muito dai essa coisa de pensar arte, quer dizer... acho que todo mundo já tinha essa inquietação natural desses processos todos mas entrou dai. Aqui na parte de tecnologia tem XXXX mais ligado nisso em si, em termos de projeto, era um cara que queria sempre XXX

maquinas XXXX que eram dispositivos com algum tipo de interação que ia nesse sentido.... A minha pegada mais de tecnologia é uma tecnologia mais Voltec mais gambiarra e ai vou ter mostrar coisas minhas mais nesse sentido. Então eu vi muitas experiências. Essa experiência durou o quê? Durou...

**Allan:** 2013 a 2011...

**André Quintino:** Pronto! 2013 a 2011 né?... Fazendo isso e XXXX também aquele grupo núcleo-faculdade, a galera se conhecia dali. Ali onde as coisas se rendiam. A gente vivia ali junto, começou a morar junto. Então tinha esse processo todo ai de vivência, de comunidade, de uma certa rede e essas coisas todas querendo ou não vão desaguar nos outros trabalhos. Uma coisa quase que inconscientemente, você olha pra coisa e tá fazendo uma coisa que você tava lá experimentando há muito tempo atrás né? E ai xxxxxx continua o João XXXX que é um dos caras que agora tá fazendo doutorado em XXXX do Porto?E ele tá defendendo o doutorado dele que é sobre a Casa impossível que é um projeto que é criação de uma casa do tamanho da cidade. Imagina a casa onde os quartos... os corredores sejam as ruas da cidade, os quartos sejam casa de amigos e ele montou esse projeto e começou a vivenciar a cidade nesse ponto de sempre morar na casa alguém, trocou uma série relações de exercícios? e com esse cara eu morei em Portugal quando eu fui fazer o mestrado lá e ai nessa casa a gente começou a experimentar umas coisas ligadas a isso né? E querendo ou não querendo você começa a criar uma rede com essa galera e começa a criar rede com as pessoas que trabalham com tecnologia...

**Allan:** o Wellington falou que tu tinha uma relação, que teu trabalho tinha uma pegada bem de comunidade assim, ...em relação a... Esse lance das tecnologias ordinária né? Com a cidade...

**André Quintino:** É.... exatamente isso.... é uma pegada que eu acho que é... pronto aqui nesse site? tem mais ou menos meus projetos... desses que eu fiz individualmente, e só pra te mostrar aqui.... tem alguns textos se você tiver interessado em alguma coisa. Esse projeto em cima dessa coisa que tu ta falando foi minha tese de mestrado também então tenho queixa sobre isso... que é explicando justamente isso.... Olha que a questão principal era: Ah, xxxxxx sem fronteiras como todo mundo poder acessar na palma da mão. Será que os seus vizinhos são as pessoas que podem estar mais distantes de você nesse momento? Então pra mim de alguma forma isso tem muito sentido quando você começar a ver o espaço, que é um espaço corporal que é mediado pela tecnologia mas às vezes a pessoa tá muito próxima de

você e você não tem mais proximidade e talvez a tecnologia seja uma forma de chegar nela também em tal aspecto né? Em parte é um pouco disso... Como é que os mecanismos ou a tecnologia podem me fazer chegar próximo daquela pessoa? E aí durante essa experiência foram alguns trabalhos que iam tentar dialogar com essa coisa de tecnologia mais uma coisa, muito dessa coisa mais próxima, de alguma forma mais acessível sem trabalhar com linguagem de programação?? Mas tratando um pouco desse universo mais digital. Então só pra te mostrar os trabalhos que eu tenho aqui, um deles foi o TWINDOW? Que é essa mistura de twitter com janela né? A ideia dela foi XXXX tanto lá em Portugal como também aqui no Brasil era basicamente usar a janela...Aqui era a casa que eu morava com meus pais no cócó??? Era usar essa janela como essa membrana de comunicação com os outros. Então o exercício era.... geralmente ou quando tinha vontade, chegar lá postar coisas e exibir nessa janela. XXXX Os processos desse espaço e tentar juntar XXX Ah você tem o Facebook do seu vizinho, coisas do entorno que aconteciam ali, tentando juntar pra essas pessoas, então era uma pegada mais de comunicação com essa vizinhança. De vez em quando teve algum...algum....algum recado, algum.... mais era bem difícil. É uma comunicação super complicada, é uma coisa tensa assim nesse processo todo né? Então surgiu esse trabalho inicial...

**André Quintino:** Mas voltando lá pra coisa do entorno.... Esse aqui é o trabalho, um deles, esse do cercadinho elétrico, isso aqui é outra proposta XXXXX essa...esse corpo que tá na cidade, esse corpo que fala, esse corpo que é habitado por pessoas. Como é que essa casa é construída, que alimentos ela tem? E o cercadinho elétrico era pensando o seguinte: olha, eu acho horrível essas coisas de cerca elétrica, essas coisas de espirais, de arame farpado que você vê “a torta e à direita” principalmente nesse meu contexto que é um bairro de classe média, média alta e tem isso “a torta e à direita”. Tem aquele cenário da rua vazia, de muito carro, aquela coisa meio que “cada um na sua”. Porque às vezes dentro de Fortaleza tem cenários completamente diferentes do que em outro lugar, agora a casa que eu tô morando é outra história já... XXXXX área do Vicente Pinzón. E a ideia era ok, essas coisas são horríveis, mas não tenho como convencer e às vezes nem quero também ter um sentimento de segurança. Acho importante até importante uma cerca dessa, mas como é que tem esses elementos com elementos que seja interessante pra cidade? Atrativo? Então a ideia foi começar a pensar uma série de investimentos pra essas cercas? Essa foi uma proposta do cercadinho elétrico que era na época do São João que era o “Tome

cuidado seu João” que era simplesmente ele estica a bandeirola nessa cerca elétrica que já tava lá funcionando e a bandeirola começava a forçar a cerca elétrica ao ponto, com o evento, que ela quebrava, quando ela quebrava a história acabava. Era só esse processo de montar, colocou aquilo ali, aquele estranhamento na paisagem urbana. A coisa quebrou, avisou alarmou e pronto. Acabou a história, o homem morreu né? Era pensar em pequenas decorações ou pequenos mecanismos pra essas cercas como esse elemento que é totalmente repulsivo, mas de alguma forma pode ser aproximativo nessa relação da casa. É..... Outra coisa era pensar em XXXXX essa fronteira que era uma coisa super bacana né? Você tem relações de XXXX, então você tem a casa que é uma coisa totalmente privada, você tem a rua que tem essa perspectiva pública. Eu tenho muita dificuldade com esse conceito público da rua porque às vezes tem pessoas que mora na rua e aquele espaço são delas, muito mais delas do que de qualquer um, então não tanto público, mas vamos considerar uma coisa mais institucional. Particular casa, público rua. Ai tem a calçada, calçada é uma coisa que é pública, mas que é tua porque você tem que tomar conta dela. Então tem uma coisa muito legal que é essa fronteira que define a calçada. Então a calçada pra mim é um espaço muito engraçado de se pensar porque é um espaço de teu, responsável por todos né? E é engraçado ai porque vai muito das condições que tão acontecendo. Aqui nessa rua por um tempo o poste queimou e era uma rua que ficou muito escura e por coincidência essa planta que tinha em casa tinha sido comida por cupim e ela tava com um buraco que rompia de um lado a outro essa árvore. E a ideia foi montar uma iluminação dentro dela, um esquema de luz, que era totalmente na gambiarra, era uma latinha de cerveja com iluminação led dos dois lados que ficava naquele tronco, puxava a energia lá pra dentro de casa e aquela energia vinha fazendo aquele poste diferente, que era aquela árvore lá durante um tempo né? Então era um pouquinho nessa pegada também de como é que eu participo mais ativamente disso assim? Você tem a história do jardim da calçada, uma calça plana, mas poucos elementos você pode trazer praquele espaço lá. Nosso trabalho? XXXXXXXXXX experimentações do espaço urbano né? Leva de alguma forma tecnologia por tratar desse esquema da rede social. Isso ocorreu foi outra proposta do trabalho de fotografia lá também em torno da vizinhança também nessa mesma pegada inicial que eu te falei, da pessoa que tá do lado de você talvez esteja muito longe... Então a ideia foi sair alguns dias rodando pelo quarteirão e fotografando detalhes que eu achava interessante da casa dos vizinhos ou da rua e pegava o endereço dessa

galera, anotava e depois chegava em casa, fazia uma cartinha de correio, botava a foto e mandava pra eles, a foto da casa deles com aquele “correiozinho”. Então a coisa que eu acho engraçado é aquela coisa, o tamanho do percurso que eu tive de fazer aquela mensagem andar pra chegar naquela pessoa que tá ali do lado sabe? A distância que eu tive que rodar com essa carta. Então essa história que eu trabalho com essa comunicação com esse percurso, então... e é doido essas coisas às vezes de encontros... Ah... Eu trabalho, eu tenho essa pegada como componente artístico, mas desde muito cedo na faculdade eu trabalho com pesquisa de mercado, análise de número, Excel, XXX, e tudo mais então eu tenho uma cabeça bem analítica né? Trabalhei com uma empresa de pesquisa de mercado, mas hoje em dia tá bastante ruim das pernas, mas uma época a gente tava fazendo propostas e por coincidência caiu um vizinho pra apresentar proposta pra ele, ai eu disse: rapaz, esse nome aqui não me é estranho... Porque junto com essa foto tinha um textinho perguntando: olha você podia me mandar coisas suas também? Me manda uma foto dos seus pés, me manda uma percepção tua... então tinha essa tentativa de criar, não só mandar esse estranhamento mas criar algum laço. E uma das pessoas que me mandaram isso de volta é um tal de Artilânio e a empresa mandou??? uma proposta pra esse cara e esse nome não me era estranho, quando cheguei lá, ai eu... rapaz foi tu né? A gente começou a falar ai eu falei: tu recebeu uma cartinha com alguma foto da casa? Foi mandei e ai a gente contou essa dinâmica maluca da vida. E o cara falou rapaz a gente recebeu aquilo, as pessoas do condomínio receberam e a gente fez uma reunião pra saber que diabo era aquilo, se era coisa de assalto, se não era. [risos] eu não tava nem ai, eu mandei mesmo que eu gosto disso. Era um cara que ia fazer um restaurante cultural ali do lado XXXXX que ele tinha, que era um cara mais fora da curva né? Nesse processo. E mandou, a galera toda em cima ai rolou essa história estranha do risco, do perigo, o que era aquilo, quem é que tava fotografando, o que é que tava pedindo, uma coisa meio como um golpe ou qualquer coisa do gênero né? Mas não era nada disso, a história era outra. O engraçado era como isso se intensificava? Então basicamente XXXX do entorno foram esses projetos em si, essa relação que eu acho que é legal de se pensar, dessa tecnologia com isso tudo. E ai sempre vem desse meu processo um pouquinho de criação e de mexer que é um processo meu que eu te falei que é um pouco da gambiarra. Pegar uma coisa que tem juntar com outra e tudo. Esse projeto lá embaixo foi de quando eu fui fazer o mestrado lá em Portugal. Esse encanto? era um chuveiro mas na realidade a boca dele era uma

caixinha de som, a “bichinha” de abrir água era na verdade o volume e quando você abria acho que tinha dentro desse banheiro público, sons da galera lá de casa tomando banho e cantando músicas. Tipo, era um pouquinho desse espaço que se mistura com espaço público, paço privado, mexendo com essas “gambiarrazinhas” do que tem a mão né? Então essa proposta do encanto era um pouco dessa. De novo aquelas coisas das sombras, isso era no mosteiro lá de Portugal, chamado “cântico dos cânticos” que era de uma passagem, não é bíblica, mas era desses textos mais religiosos, que era falando mais um pouquinho dessa relação dessa pessoa que mora nesse mosteiro, com essas velas, era uma coisinha meio brincando também com a coisa das sombras, desse relógio de sombras? Desse texto que se faz numa hora né? E tudo mais, que era um pouquinho com essa coisa do sol. E ai tem coisa, pegadas meio diversas né? XXXX As cores que a gente fez lá em Portugal. Mesma coisa com as sombras né XXXX era um poema de xxxx Campos trocando um pouco dessa poesia concreta. A pegada dele muito era que eram duas luzes nesse texto incidindo e a princípio você não via nada, era feito só com uma “agulhazinha”, a princípio você não via nada, mas quando tu tapava uma fonte de luz, ele mostrava uma parte do texto e quando você andava pro outro lado e tapava outra ele completava. Então você tinha esse movimento do corpo. Você nasce, morre, nasce, morre, nasce, que era uma história em cima disso. Isso era outro vídeo, mas era mais um exercício tornou-se essa proposta de fazer um vídeo em cima daquela proposta de um músico né? Às vezes no mestrado eles davam alguns exercícios nesse sentido. Esse insufláveis era o pensamento de trabalhar com essa ideia também XXXXXXXXXXXX conexões na sua cabeça né?. Essa coisa era basicamente pensar que um ar quando tá dentro do pneu do carro de alguém é um ar que de alguma forma é teu nem que seja por questão de segurança. Então como é que você consegue pensar que aquele ar é uma forma, ele da um molde, ele cria um modelo? E como você pode pegar aquele modelo e criar um novo modelo a partir dele? Logicamente eu não tirei o ar do pneu porque isso é uma questão mais ética de segurança e tudo mais, mas a ideia era pegar esse ar como se fosse aquele ar que era transponível e criar formas em cima dele. Então era um pouco dessa experimentação. Em termos de forma nada mais é, essas formas, do que dois balões, um daqueles spaghetti e outro balão normal dentro do outro. Quando tu enche o spaghetti dentro do balão normal, ele toma a forma que ele quiser, nenhuma das formas é igual a outra XXXXXX e era só pregado nesse pito pra dar um pouquinho dessa ideia da continuidade, dessa coisa que se forma né? Como poderia ter tirado o

ar daqueles pneus, como poderia brincar com essa coisa de uma forma tão fluida? Tem muita coisa de cidade né? O “Deus te abençoe”... Mesmo quando tem proposta....porque pra atingir dentro do espaço público, do espaço institucional, nessa caso era o museu do CCBNB, quando era ali no centro ainda, ali naquela pracinha onde é a.... XXXXXX isso era uma exposição que a gente mandou pro BNB e era uma Mostra xxxxxxxxx de Tecnologias Ordinárias. O “Deus te abençoe” nada mais é do que uns sensores gravadores. Então você passa por eles e eles soltam uma mensagem e o que tinha gravado aqui nesses sensores era o que as pessoas naquele entorno falavam, quando falo pessoas, pessoas pedintes, quando você dava uma moeda pra ela te abençoavam normalmente né? Então... eu gravei, peguei “os abençoe” dessas pessoas e quando tu passava por eles, eles te abençoavam. A ideia um pouquinho dessa proposta era pensar o seguinte: olha.... essa pessoa quando tá lá pedindo esmola ela trabalha com toda aquela mística cristã de ajudar o próximo, de ser benevolente, de você precisa apoiar alguém, da mesma forma ela te dá aquela retribuição de alguma forma que é a benção dela mas aquilo se torna tão mecânico ao ponto que sei lá, que qualquer coisa, pode ser o que for passando na frente dela, ela vai falar: Deus te abençoe meu filho! Vira uma máquina né? A ideia é de como é que essa máquina aqui dentro desse espaço, ta aqui do lado da ideia um pouco de acabar com essa fronteira, não acabar, mas diluir um pouco essa fronteira de dentro daquele espaço pra quem ta do lado de fora e trabalhar com essa relação de máquina enquanto aquela pessoa, enquanto performance, no discurso dela, enquanto aquele sensor. Que aquela benção que é tão maquinal quanto talvez o ato de você pagar ou de você querer ajudar. Uma coisa que você não sabe muito bem de onde vem. Às vezes você quer ajudar a vezes você não quer às vezes.... né? Como a relação do flanelinha... sei lá, essas coisas todas.

Esse é o mesmo VENDIDO? que ele começou lá em casa, a ideia dele era basicamente pensar. Engraçado, hoje em dia quando o trabalho começa com essas pesquisas que eu te falei... eu fiz pesquisa especializada em mercado imobiliário e de alguma forma muitos trabalhos meus dialogam com essa parte do mercado imobiliário. Esse ai era especificamente pegar essas placas de vende-se e aluga-se, recortar xxxxx então são recortadas depois são remontadas e são devolvidas pro mesmo lugar onde tava a placa. Normalmente eram placas que tavam naquela minha rua, sei lá, há dois, três anos. Eram placas que o imóvel que tinha sido alugado, tinham sido esquecido.... E como é que tu pensa essa reintervenção urbana de um ponto que era

legal. Eu gosto de fazer as coisas perto de casa por eu ter um certo...não pelo apego de querer ter aqui só meu mas o apego de querer saber se as pessoas vão conseguir conversar com aquilo que eu fiz. Uma coisa é você fazer no espaço institucional do museu ou numa exposição e é aquela coisa que é feita muita escola pra pessoa não se aproximar, não tocar, não deixar nenhum registro dela em cima daquilo. O máximo de registro que você tem naquela espaço é, sei lá, uma folha ponto ou uma conversa na abertura da exposição.... mas quando você coloca num espaço urbano as pessoas podem usar da mesma forma que você usou, podem usar depois. E eu gosto de ter perto de casa porque eu consigo acompanhar essa evolução dessas propostas. E é legal que normalmente quando você faz essa mudança e coloca isso ai, não dura uma semana, um mês, a galera pega, faz qualquer coisa, leva ou quebra. Então eu achava legal isso, às vezes você vai fazendo a coisa e chegava alguém pra conversar. Eu acho bacana esse ponto de contato que você cria quando você tá usando isso na rua. E quando uma coisa é próxima de você, uma coisa perto de casa, eu gosto de trabalhar o entorno por conta disso... É uma galera que eu tenho muito interesse em saber... não é aquela relação da boa vizinhança mas uma relação que eu sei que a marcação que eu tô tendo naquele lugar é a mesma que tu tá tendo. A gente não precisa se conhecer, eu não preciso falar bom dia pra tu, mas eu sei que a gente pode fazer trocar coisas.... e a gente já troca! A ideia é como tornar isso mais potente. Eu já troco contigo uma buzina, eu troco contigo um cheiro de comida quando você tá fazendo o almoço, eu troco contigo, sei lá, uma experiência de alguma coisa que aconteceu ali do lado, eu troco. Agora eu quero saber como a gente consegue trocar isso de uma forma mais legal, como é que eu consigo ver coisas que eu acho muito interessante e eu te passo isso também e de alguma forma você pode me passar isso. Então isso talvez seja uma pegada que eu gosto de fazer quando penso em trabalho... Então o vendido era isso, a primeira proposta, depois o trabalho evoluiu para alguns outros de experimentação de espaço e tudo mais. Isso era a máquina XXX que eu tava te falando, que era um trabalho que o Wellington puxou, que era essa coisa dessa máquina das pessoas tinha um pouquinho entre as pernas e quando você depositava dinheiro, cada um desse começava a soltar um XXXXXXXX glossolálico??? Não sei se você sabe o que é isso...

Allan: É aquela linguagem...

**André Quintino:** Língua dos anjos, língua glossolalia e ai quando você começava a falar tinha um microfone que projetava essa voz em termos de um gráfico como se

fosse um fogo. A língua dos anjos também é uma língua de fogo. Tem uma metáfora que fala também que essa língua que é o fogo com essa emoção com esse sentimento, essa coisa que sobrepõe qualquer coisa da razão né? E ai tem uma performance que a gente fez em cima disso, isso foi em XXXXX é legal que essa primeira performance tá na Feira do mal?? Essa máquina glossolalia também tinha um link lá em Portugal que era a Isabel que ela tava também fazendo tipo uma abertura desses espaço sagrado. Então toda uma relação que o Wellington traz, a experiência dele com Shalom, experiência dele mística né? Que ele incorpora de alguma forma nas performances no final era quebrado esses porquinhos??? e as pessoas saiam...

Essa já era a casa da santa?, que eu tinha falado, que era esse processo de morar junto, esse processo de construir.... essa galera no balbucio o núcleo mais ou menos mas sempre teve gente que entrou, saiu, a galera entrou ditando né? Tinha performance com essa coisa mais ligada de chamar seminário, às vezes propor mesas de conversa e roda. E ai tem alguns trabalhos ligados à tecnologia e outros mais gerais. Aquele que te falei do terno ... a chapa que era uma brincadeira um pouquinho de como monta esse homem todo quebrado né? Que é esse home que a gente vê hoje em dia...

**Allan:** eu queria saber como que é construída essa tua relação com a tecnologia [ruídos] você falou que tem muito lance assim da gambiarra... como é que tu vê essas transformações que tem acontecido de utilizar às vezes o corpo como máquina? nos teus trabalhos?

**André Quintino:** AH... o corpo quanto máquina se for a gente for pegar por esse lado pra mim seria mais uma pegada balbucio? como te falei, eu não? tenho muito essa coisa da performance em mim assim, eu normalmente não... eu acho máximo participar do coletivo que você começa a experimentar coisas que não são tuas de essência. Eu dificilmente iria fazer coisa assim se eu fosse eu, enquanto... meu pensamento mais artista visual mas quando você propõe pro coletivo você começa a ter essas visões, essas percepções... então isso é show! Enquanto tecnologia uma das minhas proximidades sempre foram aquela coisa de menino curioso de querer quebrar as coisas? De pegar e desmontar e sei lá... Desde quando era pequeno pegar uma televisão e passa um imã e dentro tem aquela coisa louca e começa a testar, começa a brincar... brinquedos, começa a quebrar. E vem a história do Circuito XXXXXX de você pegar um mecanismo e apertar e transformar aquele circuito em

outra e história e passar XXXXX em cima daquilo. Então, o que eu gosto muito quando você trabalha com tecnologia, eu sei que alguém normalmente programou aquilo, tem o objeto... tem aquela discussão toda da caixa preta né? De como é fechado, de como o cara te mostra coisas só que ele quer te mostrar e por dentro tem outro universo doido de pensamentos, de relações, de referências que eu acho às vezes muito rico e sério? quando você se atem só ao que alguém te programou pra fazer né? Então sempre me fascinei por essa coisa de ir além daquela coisa que te deu, mesmo uma coisa quebrada ou não você pode mexer e pode remodificar. Isso sempre foi uma coisa que eu gostei, então você pega sei lá, essa parte de usar esse sensor pra isso, usar projetor na tela da sua janela? pra usar aquilo como um suporte né? Pegar coisinhas que são do dia a dia e retransformar para uma coisa nova. Isso eu acho que entra muito nesse braço de programação, que é a pegada totalmente tecnológica. Quer dizer, é um pegada antes da tecnologia mas a tecnologia se apropria totalmente disso né? Então quando ele tá usando coisas mais próximas... quando eu fui fazer mestrado lá em Portugal, tive acesso a... a gente tinha uma cadeira lá... esse mestrado em Portugal, era o mestrado de criação artística contemporânea. (Você ta fazendo mestrado ou graduação?)

**Allan:** mestrado.

**André Quintino:** Mestrado, pronto, o mestrado tá aberto agora, se você tiver a fim? de fazer eu indico muito porque ele tem uma pegada muito prática, não que seja prática de fazer coisas, você pode ter prática teórica mas tem uma pegada prática no sentido de que você não entra lá com projeto feito. Você entra lá com teu portfólio, o que você já fez. O cara te aprova lá dentro... O primeiro ano é um ano de laboratório, você vai tá junto com a galera discutindo tuas ideias... Montam uma mesa, um fórum aberto de soltar coisas, soltar pensamentos e a galera discutir sobre aquilo. Tem uma metodologia bem bacana nesse sentido de colaboração, de rede, tudo isso entra como tecnologia de alguma forma, esse processo. Lá existem cadeiras específicas pra mexer com XXXXXX a mexer um pouquinho com programação né? E é legal você pensar que, hoje em dia já tem uma série de artistas, ou pessoas que ajudam artistas de alguma forma ou pessoas que XXXXXX pra usar de outras formas de tecnologia que são sistemas, tentam ficar mais amigáveis pra você usar ele, começar coisas a partir dele, são circuitos mais abertos nesse processo todo. O exemplo é o XXXXX que é mais uma plaquinha que você usa né? Pra poder fazer ligações com o exterior, além dos além dos imputes que eu tenho de padrão como computador que é teclado,

que é câmera mas mesmo assim você pode começar a ter arte no computador você pode pensar teclado não só como sistema de reconhecimento de teclas mas você pode juntar, isso a gente começou a pesquisar... Um computador padrão consegue ter cento e poucos XXXX comentados no USB, imagina você pegar um XXXXX expandir ele, expandir até fazer cento e poucas entradas pro padrão dele. Imagina você pegar cento e poucos teclados montar XXXXXX sensível e quando você pegar ela consegue reconhecer mapeamento? Então você consegue depois transformar isso em outras coisas. Mas aí essa brincadeira toda de sensores que você poderia utilizar... Então é uma pegada massa quando você consegue de alguma forma automatizar um processo que você pode ver na realidade né? E você começa a aprender a usar isso, logicamente é uma coisa muito lenta de aprendizado. Você tem que entender um pouquinho de eletrônica, entender de lógica de programação, ah... Você começa a experimentar em cima desses programas e acho que às vezes isso é legal, mas às vezes é preciso dar uma selada? muito grande selada de você ficar muito enfeitiçado pelo efeito e queira ou não queira o computador tem essa potência de trazer coisas visuais, trazer imagem, trazer som, trazer um ambiente que às vezes a coisa se encerra em cima daquilo mesmo. Então eu tenho às vezes uma pegada muito daquela coisa... Ah! A gente tinha propostas enquanto disciplina, enquanto... Ah! galera se tem isso aqui experimente mas às vezes a experimentação tava tão condicionada a tecnologia que você ia a partir dela tentar inventar uma história e às vezes aquela coisa ficava em cima da tecnologia só e dali morria. A menos que você não queira pensar a tecnologia enquanto tecnologia e os limites da tecnologia que eu acho isso uma discussão bacana... Porque quando você pensa em limite da tecnologia você põe em cheque o que o cara programou. Enquanto você não tá vendo isso enquanto você não tá obcecado com o que ela te propõe a fazer você tá naquele mundo do jogo dela. Então, sei lá, você tá mexendo num editor de texto, tá trabalhando a partir do jogo que ela te propõe que é fazer aquilo pra fazer um texto, fazer uma carta, qualquer coisa mas a partir do momento que começa a ver que tem limitações e começa a produzir em cima das limitações dela e fala: olha o cara fez até aqui, isso é uma coisa que o cara fez. Você não tá num tela, você não tá num espaço branco, você não tá num espaço de criação, então você tá num espaço que é totalmente fechado. Você tá sentado na cadeira, tá com aquela disposição pro seu corpo pensar daquela forma, tua posição de pulso, tua cabeça e tudo né? Só pra trazer um “exemplozinho” do mestrado quando a gente tava pensando um pouquinho as

relações, é.... A gente tinha uma coisa que era super bacana essa parte do Arduino que era outro programa que casava com o Arduino. Que era um programa que era tipo um "pluguim" que era reconhecimento de partes, ele reconhecia partes a partir das partes da pessoa e você conseguia fazer uma porção de coisas no computador, então sei lá... tinha um projeto de um cara...massa! que era... o cara olhava pra um quadro e de acordo com a tua expressão, o quadro sentia e modificava a tonalidade dele, a cor, os elementos. Então se você tava feliz o quadro ia se moldando de uma forma mais alegre, sei lá, ele fazia né? Então o cara usava essa coisa pra essa integração. E aí a gente começou a pensar um pouquinho, olha esse programa quando ele olha tua face, tem coisas que ele sabe que é tua face, assim... como é que ele sabe que tu é Allan e que outra coisa não é Allan? Aí a gente começa a entender que ele reconhece isso aqui como elemento central em termos de sombra. Tem outra sombra principal que é parte do olho, tem a coisa aqui do contorno do rosto... isso pra ele faz, que é uma pessoa e ele imagina que é uma pessoa e aí você consegue fazer informações mas no ponto que tu pega uma foto e bota pra ele, ele acha que ali é uma pessoa. Então você começa a pensar: olha que doido, aquilo é feito pra ser uma coisa muito interativo com alguém mas se você botar uma foto você começa a enganar o programa. Ele pensa que é uma pessoa da mesma forma mas não é. Aí você começa a pensar nesses limites dele e você começa a botar esse cheque. Outro problema nisso é que as vezes fica uma discussão muito XXXXX dentro dos conceitos de tecnologia, de tudo mais. Isso às vezes é bom em prática? porque tem na coisa da arte contemporânea que é uma coisa que ela mesmo se mata né? Não tem público. É uma coisa tão especializada que quem é que vai querer isso/ir? Tu e mais meia dúzia de pessoas. Por isso tem embates muito grandes com a tecnologia que eu acho que é, que é engraçado, que tem que ser problematizado mas eu sempre tenho comigo que é uma coisa muito primitiva, que é muito de todo mundo que essas emoções, que todo mundo tem um alinhamento básico de coisas e que sei lá mesmo XXXX num local muito técnico, muito teórico de tecnologia, tem um núcleo aí muito, muito... que às vezes fica escondido, que é a emoção, que aquela pessoa que tá lá que nunca tem informação daquilo, ela consegue ter essa emoção de alguma forma, sabe? Mesmo que médio? essa tecnologia, mesmo que médio esse tipo de relação, eu acho que tem um núcleo aí que é importante não se perder enquanto esforço, enquanto apresentação, né?

**Allan:** então teus trabalhos ficam uma gambiarra que se relaciona com a cidade, pra

digamos assim, mediar situações né? Relações ali...

**André Quintino:** A gambiarra vem muito daquela coisa sabe... Eu também nunca pensei muito na questão de grana, porque tem gente que fala: ah, não, precisava de grana pra fazer coisas, ou precisava de muita grana pra fazer um projeto, que é o projeto dos meus sonhos. Mas você não precisa disso, você precisa querer fazer. Ai a forma você vai fazer? Vai correndo atrás. E assim, como eu nunca tive grana pra isso, e tive sempre que gastar dinheiro em cima disso. O dinheiro que fazia era o mesmo porque tempo você gasta milhões, né? Como é que gasta, você tem prazer, você experiência, né? Mas a questão é que tem coisa que você precisa fazer com grana... vai se virando doido porque já tem tantas questões já colocadas pra você em relação a lixo em relação a excesso de materiais. Você vai comprar mais coisa pra quê? Já tem coisas ai que você pode pegar e reaproveitar? E aquela coisa ganha uma graça tão grande por aquela coisa ser reaproveitada e ser uma coisa que você pode pegar também. E sabe quando você pega aquela coisa que todo mundo pode ter acesso. Eu acho que de alguma forma tem aquela mesma comunicação que eu falei: olha, você também pode fazer, você também pode mexer, você também por ir por um caminho desse. E hoje em dia mesmo sem tá muito proponente na parte artística, hoje em dia tem coisas que eu quero fazer que são projetos de uma galera que... Um deles é um cara da Europa. O cara começou a inventar várias máquinas de como reutilizar o plástico. Ele inventou uma máquina que é uma trituradora e só com gambiarra, coisas que pega em ferro velho, pega em tudo mais é claro que você tem que fazer outras coisas, mandar fazer. Uma máquina que transforma plástico triturado, plástico de garrafa e tudo mais, num cordão onde você pode fazer coisas. O outro é uma prensa. Então esse cara começou a pensar não só nesse processo de remodelação de um produto XXXXX como tá pensando nisso como um negócio. E o quê que esse cara fez? Esse cara projetou essas máquinas todas e abriu todo o projeto dele em minúcia, em planilha e tudo mais, no projeto dele. O projeto dele era fazer com que as pessoas fizessem um daquele também. E ai eu acho que são soluções pra você pensar uma forma de estar no mundo sem ser tão predador, uma coisa mais sustentável. Outra coisa que não é aquela coisa "sou só eu". Então eu acho que tem essa pegada toda meio de uma comunidade que tá impregnada dentro de mim quando proponho gambiarra nesse sentido. É gambiarra porque é uma coisa que é meu cenário atual, minha situação atual, porque é uma coisa que eu gosto de fazer, tenho uma certa curiosidade de mexer, de rejuntar, religar como também essa tentativa de

pensar coisas mais gerais que é: excesso de lixo, excesso de produção. Você faz uma coisa e essa coisa quebra você joga no mato? Não! Chega lá em casa eu ou fazendo coisas da minha cabeça. Meu pai tem grande chance de ser um acumulador. Ele não é porque ele é um cara que vai pegando coisas e vai juntando, vai montando vai fazendo essas coisa da gambiarra, de manual. Ele tem a oficinazinha dele lá em casa, e vai fazendo, vai fazendo

**Allan:** é uma forma de usar a tecnologia né?

**André Quintino:** é uma técnica de tecnologia como uma coisa mais Voltec mesmo né? De pegar ferramentas, juntar e tudo mais...

**Allan:** quero saber se você transita assim entre a construção dessas gambiarras, a relação com a comunidade e também com as tecnologias que tu dispõe hoje ne? Vejo pelo que tu me falou de como tu consegue relacionar isso de trabalhar com as tecnologias ordinárias com as tecnologias que a gente tem disponíveis né? Que nem sempre a gente precisa ficar quase que divulgando uma tecnologia sem transformar o espaço urbano de fato né? Sem utilizar pra um fim que...não é que sempre seja útil mas que traga questões né? Faça com que a gente repense... algumas coisas que nem sempre é útil né?

**André Quintino:** Pra mim o conceito é a inquietação sabe? A tecnologia tem inquietação, eu tenho várias inquietações, outras pessoas tem várias inquietações e uma coisa e você conversar só mas às vezes tem coisas que você não conversa, tem coisas que você tem que passar de uma forma mais fácil de explicação do que uma palavra? E acho que nesse ponto eu apelo pra coisas né? Aquela inquietação tomou forma de alguma forma e eu vou querer fazer daquela forma que apareceu pra mim e ai você vai fazer. De alguma forma eu correlaciono tecnologia com tudo isso porque é uma coisa que não tem mais como “desrelacionar” hoje em dia. É difícil né? Você começa a pegar os painéis onde você tá, é complicadíssimo você tirar essa parte de tecnologia, mas ela entra sim. E as coisas vão se fazendo de várias formas, hoje em dia mesmo sem tá como proponente mais direto, tem um trabalho com o Wellington Junior, não sei se ele comentou que é uma coisa que ele falou e que eu falei “pô” isso é massa ele tem que fazer isso. Legal que esse trabalho em si começa a levar, como você falou, que mudanças tem de quando começou pra agora em termos de tecnologia? Eu acho que o trabalho em si que se chama “flores do mal”

**Allan:** tem site xxxxx

**André Quintino:** Não, esse projeto tá só no projeto, ele não tá feito, não ta nada não,

tá só em ideia, em pensamento. Eu posso passar depois as referencias dele. Esse “flores do mal” é uma coisa que ele falou o seguinte, ele falou: olha Jedai, (ele me chama de Jedai né?) Jedai faça o seguinte, macho tá acontecendo uma ideia que é o seguinte: imagina numa dessas lagoas aqui da cidade, uma flor que quando ela tá... quando a área começa a estar poluída, ela se abre. Uma coisa besta assim em termos de xxxxx [ruídos] quando a área tá poluída essa flor se abre. E ai como você pensa? Ah uma máquina, uma flor máquina mas uma flor máquina que ela vive de alguma forma do sol, da luz solar, do painel solar... e ela consegue sentir essa natureza do ponto que ela inversa? é uma flor maligna, você abre, ela mostra a beleza dela XXXXX é uma coisa tão pontual, mas tão forte em termos de ideia pra mim, que a gente falou ah! vamo tocar esse negócio pra frente, ai começou a pesquisar. Ai você começa a pensar: como é que eu vou fazer um projeto desse? eu não sei porra nenhuma de energia elétrica pra trazer pro painel solar. Eu não sei porra nenhuma de parte robótica. Eu falo porra nenhuma, mas isso ai é num nível muito raso né? Sei pouquíssimo a parte de robótica sei mais ou menos programação. Ai teve a ideia e como vamo atrás desse negocio? A gente tem que começar a pesquisar e começar a conversar. Ah tem o fulano de tal que você conhece que trabalha com energia renovável e pode pensar um pouquinho desse painel solar, que ai você vai começar a correr atrás. Você chega ali na casa de cultura digital e tem um grupo às terças feiras que começa a pensar relação de tecnologia e quer apresentar projetos. Ai você começa a chegar perto daquela pessoal e começa a conversar. Ai você começa a pensar nessa flor, começa a pensar em mecanismo. Ai você entra no site que tem o XXXXXXXX que é coisas de gambiarras e tem gente que já fez flor mecânica só do ponto você abre e fecha ai você ta num processo da vida que você vai numa casa dessa de chinês e lá vende... sei la qualquer outra coisa, você olha lá uma flor, uma flor que é uma vela que quando você liga essa vela, a flor.. o pavio dela queima, ela se abre e no meio dela tem uma caixa que começa a toca e isso tudo por 15 reais. Ai você fala: porra! [risos] ai uma flor dessa como é que eles improntam? Ai você começa a olhar internet, lá viajar e vê que tem um cara da Amazônia que se chamar Pixel? Que o cara ta fazendo um projeto, é um artista mas também trabalha com tecnologia e o cara ta fazendo um projeto de um sensor de baixo custo feito com o Arduino? Que é de medir a qualidade da água. Ai você começa a falar: porra esse negocio ta produzindo de alguma forma, eu enquanto o cara de uma ideia dessa não precisava saber dessas coisas todas e você pode fazer essa ligação logicamente pagando essa

galera, como pode ter essa ligação dessa rede de companheirismo, de amizade ou qualquer coisa. Ai tu pega e liga pra um cara dessa na Amazônia e diz: olha cara peguei teu contato aqui e achei massa o projeto, uma coisa assim... eu posso usar? Cara pode é projeto livre, ta aqui o código ta acabando no final do ano, bota ai, massa. Ai você fala pra ele: cara vamo ajudar? Vamo. Sabe que precisa de uma grana depois pra xxxxxx essa história toda mas as coisas começam rola e começa essa rede de fazeres, de pessoas, de ligações, de processo aberto, colaborativo, que a coisa vai se moldando e você tem condições de fazer um projeto que você olha pra ele e fala nunca vou fazer um projeto que precisa ter minimamente noção disso tudo.

**Allan:** é, hoje a gente vê muito isso né? Em projeto que envolve tecnologia... é, por exemplo: o Davi eu vi com ele, o xxxx da Cecília foi mas ela sozinha mas com o aplicativo aberto né? Mas sempre trabalhando... não cara eu tô precisando de um cara do audiovisual, outro performa e outro cara né? Então você vai construindo colaborativamente né? Assim...

**André Quintino:** Exato! E ai que você tem que pensar também que essa ideia de quando o jovem entra na roda é uma ideia que entra na roda. Tipo ela potencializa muito mais porque ela entrou na roda, que é o cara que te dá a opinião lá, o outro chama pra fazer outra ideia e a coisa perde o controle e vai fazendo. Então nesse ponto é muito, muito interessante a forma que essa coisa cria. Eu acho que as vezes você fica muito agoniado porque são tantas possibilidades, tantas coisas que você fica sufocado às vezes de trabalho e não sabe pra onde vai. Entra num ponto que você fala: “puta que pariu entendi já”

**Allan:** eu vejo isso como tu falou agora, eu vejo isso como uma mudança bem significativa assim de trabalhos, da década de 80 que tinha esse lance da colaboratividade também, dos grupos, mas esse mais atual é quase uma maneira de produzir hoje né? Principalmente se você se relacionar mesmo com as tecnologias né assim? Com as novas e com as que já existem né? Essa importância de diálogo entre elas muito interessante isso.

**André Quintino:** e tem aquela coisa que a gente pega muito em transição né? Quando eu era mais novo não tinha computador não tinha essas coisas todas. A gente era geração de transição. Essa galera nova, sei lá, eu sei que la tem, na Alemanha tem varias escolas já que programação é obrigatória. E é pra ser obrigatória. É pra ser como ler e escrever, você tem que saber programar. Não é pra ser uma coisa de outro mundo. Tem que entender que aquilo é uma coisa que você tem domínio, você pode

fazer coisas, você pode fazer uma coisa de rodar pra você coisas que eu acho interessante e aquilo é como.... mesmo processo, é outra historia, uma outra ligação. Ai tem uma logica toda xxxxx uma lógica de confissão, uma logica de raciocínio, uma lógica de colaboração e entra a lógica de software livre. Entra um bocado de coisa ai que a gente vai só lambendo isso sabe? Daqui pra frente a galera vai entrar numa outra onda muito mais doida que isso, em termos de pensar essas coisas. Esse automatismo às vezes esse caras que trabalham manuais que demoram. Como o cara consegue juntar essas idéias de todo mundo. Porque você pensa: ah tinha uma idéia que a gente começou a ter diário balbucio. Tinha o quê? Tinha internet ai a gente começava a arranhar mas ninguém sabia fazer um site, ninguém sabia como criar um grupo, ninguém sabia como fazer um fórum, ninguém sabia como se meter nas histórias dos outros. E a gente por si só era uma coisa XXXXX enquanto balbucio. A gente nunca abriu assim...não pra cidade mas pra outros coletivos quando a gente tava nesse nível assim de artista. Então tinha algumas comunicações mas nunca foi muito grande mas como a dialógica já nasce nessa loucura já do cara lá tema galera ali, tem aqui, junta, tô fazendo isso e tenho que mostrar, o cara consegue ter acesso. Tipo um mapa desse cultural quando a proposta começou a surgir agora... ah eu preciso de um cara de arte visuais, ela pode mapear e ter um cara perto da casa dela ou em qualquer outro canto xxxxxx isso também. A história lá é... varias coisas assim. Então assim, a ideia muito é essa de como cria rede, como faz rede, como essa rede se junta né? E a ideia de individuo e coletivo ficam muito problematizadas também ai dentro desse processo todo né? Não faz mais sentido falar que é meu, assim, que é teu né? Hoje em dia o que eu tô querendo xxxxx cultura é pensar em reintervenções. Coisas que a alguém entreviu ou que a pessoa entreviu e como pensa comunicação na cidade, enquanto coisas da cidade né? Porque é uma falta de controle e não importa de quem é. Importa que tá ali, importa que existe, importa que problematiza, importa.

**Allan:** essa mudança na web 1.0. pra 2.0 que trouxe essa característica de colaboratividade e depois expandiu pra cidade, pras relações né? Começou mais digitalmente e depois expandiu pras relações. Parece que a gente vive uma expansão maior dela cada vez mais né? Assim, de ver projeto como esse e que tem que...antes a gente se relacionava por mensagem ou outros... existem outras relações mais,é... complexas né? Que envolvem mapas digitais, envolvem o entorno da tua comunidade né? Então me parece que a gente assisti e vive numa complexidade disso tudo né? Dessas redes.

**André Quintino:** É doido, é doido e isso tudo... e tem uma coisa que é super estranha... a gente sai falando desse espaço, esse espaço bem assim... ah... que é contemporâneo mas engraçado que contemporâneo é isso e muito mais coisas. Num ponto de vista que... tem um cara lá do lado da rua ali que a gente vai falar com ele e o cara não sabe escrever. Tinha uma galera lá perto de casa que começou a ocupar o terreno, que o cara começou a fazer a casinha, fazer casinha super rápido, em dois dias o cara faz só a casinha com madeirinha e tá lá ali dentro e vive lá. E um processo que tá dentro do nosso processo mas é outra linha e tá rodando em outro canto mas eles tem os mesmos elementos que eu falo que a gente tem dessa parte de sentidos, de potência, de tudo né? Mas são coisas que tão lá nesses processos todos. E como fazer essas ligações também? A gente xxxxxx com geração que é a galera mais velha né? Sei lá... eu sou uma pessoa que eu me considero muito paciente mas com minha mãe eu não tenho paciência porque ela vive em outra história, ali do jeito dela então tem umas coisas ai que são muito doidas esses mapeamentos de xxxxxxxxxxxx território né? Mapeamento enquanto história, enquanto temporalidade, enquanto ferramentas que eu tenho para experimentar o mundo e várias pessoas que não estão no seu estágio e isso é muito doido, isso é muito maluco de se pensar. Isso é uma coisa da tecnologia?? né? começa a criar essas camadas e começa a dividir. Uma coisa é alguém que sabe mexer no produto outra coisa é o cara que nunca viu, isso em termos de informação, em termos de acesso, em termos de possibilidade. A tecnologia começa a criar muitas camadas. Tem que considerar a tecnologia desde a escrita mesmo, uma coisa básica, desde a fala. E é doido como o cara pensa limites em cima disso. E como o cara cria esses limites e cria potencialidades né? Como é que tenta se virar em cima daquilo que ele não é??? O cara tem que se virar, criar novos caminhos. E indo ou não, aquela ideia um pouco da XXXXX que vai se abrindo é um pouco disso. Que caminho você consegue pensar que vai e normalmente quando se tem uma raiz mais forte que vai abrindo tudo e normalmente é que a gente tá e ai como é que você tem essas outras raízes que vão abrindo daquela mesma possibilidade, que às vezes é uma brecha, é uma tecnologia às vezes é uma forma que eu não quero xxxx de tecnologia vou fazer de outro jeito. Como é que você cria essa brecha e como é que essa brecha pode ser mais importante do que aquele núcleo central. Xxxxxx ou praquela comunidade ou pra quem quem seja né? Eu acho que é muito dessa, dessa história. E eu acho massa esse programas... os caras começam a mostrar coisas de programações e programas que também vão surgindo

e essa coisa de programa como sendo uma camada xxxxxx outro alguém né? O cara quando cria, sei lá, um programa que é de mapeamento de imagem, o cara quando cria um programa do Arduino, o cara te dá uma ferramenta pra você curtir em cima dela. O cara se desfaz de alguma forma da dele e fala: olha, isso aqui eu fiz pra tu. Eu não conheço xxxxxxxxxxxxxxxx que ele faz

**Allan:** e além disso, é logica a relação da tecnologia com a arte sem ser assim amigável né? A arte ela... os artistas, as pessoas ficam todo tempo tentando subverter alguns xxxxxx, alguns discursos de poder que estão ali conectados com aquela tecnologia e você utiliza a mesma pra poder subverter né assim? Subverter o discurso de poder que tá implicado ali naquele aplicativo, que é um mapa pra você utilizar desse jeito. Você pega aquele discurso e subverte com o uso dele em um espaço que não era pra tá usando ali né? E você usa aquele discurso pra construir outro e derrubar ele

**André Quintino:** E aquele xxxxxxxxxxxxxxxx publicidade é justamente isso. É como o cara que cria um discurso de poder, de venda, de xxxxAUDIO MUITO LONGExxxxxx você pega aquilo e fala: thca! xxxxxxxx mudar o local da coisa. É coisa de outra história, ganha outro mundo né? E ai tem muitas estratégias que pode fazer. Tanto estratégia de deslocamento, estratégia de recomposição e ai você tem milhões de estratégias que você pode fazer isso. Logicamente que aquilo te incomoda né? Tem coisas também que são muito discurso de poder que existe, mas que às vezes pra ti não faz muito sentido por conta da tua história mesmo né? Às vezes tem coisas que te pedem e você fala: ok, não. Às vezes alguém consegue te fazer enxergar aquilo também ai são xxxx a gente sabe que em tudo tá impregnado esse discurso de poder né? Tudo, tudo, tudo, não tem como né...

Allan: e como é tua relação hoje assim com esses outros grupos da cidade? Como é que tu vê... por exemplo: tu trabalha como artista mas agora tá próximo da gestão né? Como é a experiência de tá mantendo esses grupos, esses artistas né que tem instituições também....

**André Quintino:** No sistema cultural do Ceará?? isso é uma ferramenta que já tá sendo desenvolvida há muito tempo, ela tanto tá no Ceará como tá em mais 16 estados já e ela trabalha em lógicas que eu acredito muito. Essa coisa da colaboração por exemplo: qual é a modificação/melhoria que a gente faz nessa ferramenta aqui que vai valer pros outros estados? Então é aquela lógica do cara querer vender a mesma coisa pra todo mundo. Essa ferramenta é livre, então da mesma forma que o

governo instala aqui, outra pessoa pode instalar em outro local. Ela é colaborativa também no processo e construção dela, qualquer pessoa pode criar sua conta lá e cadastrando agência, cadastrando espaço, cadastrando eventos. Ela tem essas xxxxxx que são bacanas e isso eu acho legal. Enquanto artista eu vivi esse processo da ponta contrária que é alguém que tentava fazer parte dessa política de fomento, que queira ou não queira você tem essa coisa do pensar em sociedade, do Estado, dessa discussão maior, que de alguma forma tenta controlar, tenta se impor, tenta... mas não é isso o objetivo dela é mesmo... ah xxxxx é uma palavra meio clichê mas é essa questão de ajudar né? De criar uma coisa de todos. A ideia de Estado eu acho que é por esse caminho. E aí enquanto eu tava no Balbucio e quando a gente era junto, a gente chegou numa época que começou a fala o seguinte: olha, vamos tentar se profissionalizar. Não nesses termos profissionalizar mas no ponto de: olha, a gente precisa de grana, a gente não quer ficar vivendo... cada um tinha seu trabalho paralelo. Eu trabalhei num veículo de comunicação outra pessoa trabalhava no setor de comunicação do hospital, xxxxxxxx é professor, outro trabalhava em outra agência. Então cada um tinha sua vida financeira, sua vida de trabalho né? Mais “padrãozão”. E tinha o momento do Balbucio que era o momento da gente. Então a gente... olha a gente precisa começar a conseguir se manter enquanto Balbucio. Em relação a nossa sustentabilidade. Como é que a gente consegue se sustentar trabalhando nisso. E logicamente as coisas mais fáceis de pensar nisso é xxxxxxxx edital né? Uma grana que se destina pra arte, ok. Aí você começa a fazer aquela coisa de pensar em edital aí você a ter que entrar num diabo de um procedimento, de uma proposta que alguém lá dentro criou pra te enquadrar pro cara entender aquilo que você quer fazer. Logicamente a gente propõe uma linguagem pra isso, a gente propõe a pensação, propõe a justificativa, é um modelo normalmente muito acadêmico. É chato pra burro, é chato pra caralho. Você não quer fazer aquilo, tu quer produzir. Aí o cara te obriga a fazer aquilo pra te submeter a num sei o quê. Então você começa a criar uma certa organização empresarial dentro do grupo de: olha, você tem que fazer isso, tem que escrever desse jeito, tem que melhorar isso, tem que revisar. Aí você começa a criar uma certa mini empresa, que tira muito da graça do coletivo. Pra mim, um dos motivos do Balbucio ter se diluído muito foi essa coisa de ser mais profissional, de querer mais resultado, tira muito da graça da história toda. Aí você pensa: ok, é uma fonte de fomento que inicialmente é pra fomentar, pra melhorar a coisa toda mas na prática, a minha experiência foi de que aquilo mata mais do que ajuda. Fica uma coisa pelo

dinheiro só. Então eu enquanto agora nesse outro lado desse processo e eu sou mais um suporte pra esses outros mecanismos de automação, de mapas e tudo mais. E a proposta de ficar com mapa é quando tenta sustentar nesse outro modelo, eu tento ver como diminuir ao máximo essa interferência predatória desse processo, de edital, de fomento, de como pensar. Como é que cara que tem condições de pensar mesmo em termos de prover isso. Como é que o cara consegue prover isso de uma forma que seja mais legal de não precisar querer que a galera se enquadre no modelo dele mas ele querer olhar pra todo mundo e começar a pensar coisas a partir do que a galera já faz. Então já é produzido, já tem muita coisa na cidade e não queira deixar que a galera faça coisa chata que ele queira que faça, não! Sua obrigação é olhar o que a galera tá fazendo e começar a criar redes, começar a potencializar aquilo, começar a investir de outra forma. A minha pegada lá dentro é um pouco pra isso. Logicamente vou tá milhões de anos defendendo o meu ideal e eu não sei se esse é o ideal certo mas é o ideal que pra agora talvez eu ache interessante. Então a galera tá naquele ponto de que ainda, tá naquele modelo muito burocrático, que é um modelo muito quebrado em alguns sentidos mesmo de lentidão, processos que não são tão mapeados e a gente tá numa medida muito básica enquanto esse mapa que a medida estruturante de saber quem é essa galera que tá xxxx o quê que essa galera tá fazendo e deu autonomia pra fazer isso de algum modo. Então a ideia do mapa é um pouquinho essa coisa de pro governo, parte estruturante pra entender o que é esse cenário e pra galera da arte uma certa autonomia dele poder criar programação, é uma ferramenta pra pensar em outros níveis também né? A gente talvez futuramente ter um processo de venda de ingresso XXXX atrelar ao cultura digital aquele serviço que eu coloquei no site lá, aquilo é um serviço gratuito que é mantido pelo MINQUI?? e que qualquer pessoa pode entrar lá dentro, fazer um fórum e fazer um site sem pagar nada, você faz na hora. A ideia é um pouquinho desse fomento por outros caminhos né? E o mapa entra nessa relação. E você pode também enquanto produtor, procurar gente que trabalhe perto de mim perto daquela coisa que eu precise, procurar espaços e tudo mais. Então é um pouquinho desse, desse sentido.

**Allan:** eu acho que é isso assim, eu acho que seria bom, se você tiver tempo, a gente marcar uma conversa com a Cecilia também porque ela vai ter as perguntas também que interessa pra ela. Eu sempre gosto de trabalhar no mínimo de dupla assim, coisas que eu não perguntei que a Cecilia teria perguntado, porque hoje ela não pôde vir mesmo. Mas assim de certa forma eu tô aproveitando a conversa contigo tanto pras

duas pesquisas, pra terminar o mestrado também [risos] xxxxxxxx meio que de abordagem como eu tava falando só do Davi ai a banca pedi pra falar...

**André Quintino:** Pra ampliar, servir de comparação né?

**Allan:** é... e o Davi tem mais uma parada de política né...

**André Quintino:** Ele é bem engajado nessa parte toda

**Allan:** ... e a pesquisa já é uma coisa mais de memória da cidade e você tem uma relação com o entorno, com a gambiarra que é bem interessante porque é um outro uso que parece que dialoga tanto com o que já foi feito de tecnologia quanto com o que existe hoje né.. então eu percebi muito isso no que tu me apresentou aqui pro trabalho. Então é mais ou menos uma conversa sobre arte e tecnologia na cidade de Fortaleza, envolvendo esses três artistas né, resumindo é isso. E ai assim, eu não queria tomar muito teu tempo, até pra gente ter uma outra conversa, que a gente foque mais no Balbucio, falar sobre as experiências do balbucio em relação com a cidade né, teve a casa. Por mais que o Balbucio tivesse um núcleo bem da academia ne, aquele núcleo de alunos da faculdade mas de certa forma, mesmo assim, com tudo isso, tinha uma relação com a cidade.

**André Quintino:** A própria universidade já é... a proposta dela já é de abertura né? Não é de fechamento mesmo que mostre muitas vezes o contrário né? Massa proposta da universidade é essa. Mas além disso teve esse campo que foi nosso campo de acesso, que foi o CH essas, as ruas....

**Allan:** o Benfica né? É um bairro que outros artistas em outras épocas trabalharam. É muito legal ver que as transformações que aconteceram no bairro e as transformações de ações e as diferenças entre as ações de artistas em diferentes épocas, em um grupo chamado interferentes da década de 80. Eu não sei se eu vou conseguir achar tão fácil né, mas...

**André Quintino:** É engraçado que essa referências ainda são.. como ele pega essa outra época né, é difícil acessar essas informações né?

**Allan:** aqui tem músicas né, alguns vídeos [ruídos] a gente vê questões políticas da época e as questões que a gente passou hoje né... época de transição que a gente tem outras inquietações mas que dialogam.... [ruídos]

**André Quintino:** é legal como a galera daqui pra frente vai ter de alguma forma essas xxxx mais fáceis de se acessar né...

[som]

E a tentativa da nossa pesquisa é quase que fazer um diálogo mesmo com essa galera

e com a galera que tá trabalhando xxx e tal. Inclusive muitos desses artistas ou migraram pra outras áreas ou pararam ou continuam trabalhando hoje só que de outras formas..... [ruído]

**Allan:** a Lia é outra pessoa que a gente vai conversar, desse grupo interferência mas hoje ela já trabalha com cinema. É bem legal essas transformações. Eu acho que depois como forma de colaboração com o site lá tanto do cultura digital como do XXXX Ceará, queria ver alguma forma de mostrar.... o que transformou, meio que histórico também.

**André Quintino:** o mapa cultural é uma coisa bacana de se fazer, por exemplo vocês estão mapeando esses grupos ou pessoas que existiram ou não existiu. La enquanto a gente Allan, você pode criar vários outros agentes e desse agente você pode colocar a descrição e vídeos e tudo mais. Se futuramente a pessoa quiser entrar lá dentro, você pode passar a propriedade pra ela receber esse agente mas a princípio se torna uma história de mapeamento que é grande em termos de dimensão, uma galera que teve ou que aconteceu, eu acho massa xxxxxxxx desse jeito, se puder, se tiver interesse em fazer.

**Allan:** que queria uma forma de mapear isso....

**André Quintino:** Porque vai ficar espacialmente ligada essas ações. Você pode mapear se quiser os ventos das pessoa e tudo que é relacionado ao agente dela. Vamo dizer que, ah eu vou pro interferência, se for interesse de vocês mapear algumas ações que eles fizeram, você pode criar eventos retroativos lá, colocar fotos e aquilo tudo fica dentro daquele agente dele, dentro daquele universo. Alguma pessoa pode pegar lá aquela pessoa e tá tudo misturado dele lá dentro. A quantidade fica aberta, livre, você pode pegar aquela ferramenta depois e fazer um aplicativo em cima dela.

**Allan:** é a gente queria ver por exemplo, não sei como fazer mas usar essa ferramenta pra, por exemplo, tem nosso site né? Meio que fazer um mapa e mostrar os artistas que a gente mapeou né e levar também pro portal e mostrar todos já e os que a gente mapeou agora durante essas pesquisas digamos assim. Nesse primeiro momento a gente tá meio que mapeando, depois a gente vai entrar mais numa discussão mesmo entre eles e vê de alguma forme de...

**André Quintino:** Às vezes aquele mapa xxxxxxxx você colocar uma tag com o nome do teu projeto, uma “tagzinha”, quando você procurar no mapa a tag vai mostrar só os que vocês pesquisaram. Ai depois se você tiver uma galera que você conhece na

parte de programação, pode fazer toda a documentação do mapa ta no xxxxx tem lá explicando direitinho como faz. Se alguém da tecnologia se empolgar ou... eu sei que aqui em Fortaleza tem a galera do Banco Palmas, lá do conjunto Palmeiras, que tem lá a “palmas net” e tem um cara lá que tá mexendo com isso mas pode depois criar uma interface específica pra você depois dentro desse site. A principio você pode fazer essa junção de alimentar e “taguear”, botar uma tag e buscar a partir do que vocês já fizeram. E é legal que é uma forma que já tá bem madura, não tá perfeita mas já tá bem madura em termos de estrutura.

**Allan:** depois disso eu queria ver uma forma de fazer esse diálogo, relacionar esses artistas de alguma forma, tanto conceitualmente como esteticamente, criar relações....

**André Quintino:** Hoje eu tô fazendo xxxxxxxxxxxx com uma galera pela internet que é trocar trabalho, xxxxxx menores pequenininhas e tem uma galera que eu tô conhecendo que falou: rapaz vamo fazer xxxxx eu te mando pelo correio e tu manda outro pra mim. Ai tu faz essa relação de criar mini bibliotecas em um museu? Xxxxx você faz uma coisa dessa e não gasta grana.....