

EXPERIÊNCIAS
URBANAS
A CIDADE COMO
SUORTE E A VIDA
COMO ARTE

Nelson Urssi

Prof. Dr. do Centro Universitário Senac

{RESUMO}

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) foram incorporadas às cidades propiciando novas relações com o espaço urbano. As tecnologias móveis, dispositivos, gadgets e aplicativos que utilizam tecnologias baseadas em localização (LBT) e serviços baseados em localização (LBS) possibilitam que um fluxo intenso de informações seja transformado em uma nova forma de territorialização. A arte contemporânea, entre tradições e identidades uniformizadas pela globalização, tem papel fundamental na construção do imaginário cotidiano neste contínuo processo de urbanização. Esta cultura, lugar de experiências urbanas, constrói cartografias estéticas, como geoanotações e narrativas na cidade. O artista-cidadão, utilizando-se da estética radicante proposta por Bourriaud (2011), transplanta origens, inventa trajetórias, ressignifica-se em suas errâncias.

{PALAVRAS-CHAVE}

Arte. Informação. Complexidade. Mídia locativa. Urbanidade.

{ABSTRACT}

The Information and Communication Technologies (ICT) have been incorporated into the cities which allowed new relationships with the urban space. Mobile technologies, devices, gadgets and applications that use location-based technologies (LBT) and location-based services (LBS) which create a intense flow of information is transformed into a new form of territorialization. Contemporary art, inside the traditions and the standardized identities by globalization, has a fundamental role in the construction of everyday imagery in continuous urbanization process. This culture, place of experiences build aesthetic cartographies, geoanotations and narratives in the city. The artist-citizen, by using the aesthetic radicante from Bourriaud (2011), transplants origins, invents trajectories, reframes himself in their wanderings.

{KEY WORDS}

Art. Information. Complexity. Locative media. Urbanity.



A cidade, como espaço para manifestações da arte, atua ora como suporte ora como parte da estratégia estética, tornando-se ao mesmo tempo objeto e lugar. Enquanto o espaço do cubo branco valida qualquer experimentação por sua neutralidade, a arte na cidade ou a arte-cidade cria sinergia com a vida e nos permite perceber outras questões estéticas. A arte na cidade abre mão do espaço expositivo e assume os riscos de diferentes leituras promovidas por inserções de nossos cotidianos.

Ao dialogar arte e cidade, termos como espaço podem ser identificados em seus vários aspectos qualitativos, o espaço natural - geológico, geográfico e demográfico; o espaço construído - histórico, arquitetônico e social; o espaço ocupado - arte, entretenimento, serviços, educação, produção, entre outros; o espaço de representação - simbólico e cultural; e do espaço das mídias - móveis e locativas (SANTOS, 2008; LINCH, 2011; SANTAELLA, 1996; BAMBOZZI, BASTOS, MINELLI, 2010; BEIGUELMAN, LA FERLA, 2011). Estas múltiplas qualidades espaciais da cidade configuram o que chamamos de ambiente urbano, lugar de nossas experiências cotidianas sob a perspectiva da cultura digital.

{A EXPERIÊNCIA DA ARTE NO ESPAÇO}

Espaço, ambiente e paisagem, conceitos aos quais iremos nos referir, são diversamente contextualizados na história da arte. Da representação enquanto contemplação do espaço natural, de pintores paisagistas ingleses e impressionistas franceses do final do século XIX, às vanguardas do século XX quando nascem outros olhares sobre cidades, construiu-se uma nova natureza por acontecimentos como a revolução industrial, as guerras e a crescente urbanização.

Para estabelecer um panorama estético-urbano de reflexão, identificamos obras em que podemos observar como a arte e a cidade se retroalimentam em uma evolução natural do físico ao comunicacional, do midiático ao digital. Neste panorama, breve porém seminal, apresentamos expressões estéticas em que a cidade é, ora pretexto, ora suporte ou a própria arte.

As apropriações artísticas no espaço urbano no Brasil originam-se pelas ações de Flávio de Carvalho realizadas entre as décadas de 1930 e 1950. Como em 1931, a Experiência nº 2, quando o artista vestiu um chapéu e percorreu no sentido contrário a procissão de Corpus Christi, ou em 1956, com o New Look de verão em que Flávio de Carvalho passeia pelo centro de São Paulo com vestimenta composta por blusa, saia, meia arrastão e sandália de caráter andrógino, uma possibilidade para a moda dos trópicos como noticiado na época.

No final da década de 1970, as intervenções aconteciam como forma de protesto tanto político quanto artístico. Entre eles, 3NÓS3, o grupo formado por Mario Ramiro, Hudinilson Jr. e Rafael França que utilizava estratégias de ocupação e transgressão do espaço urbano. Em Ensacamento de 1979, quando foram cobertos diversos monumentos com sacos de lixo e Operação X-Galeria em que o grupo lacrou as portas de galerias da



cidade de São Paulo com laçres mimeografados com a frase “o que está dentro fica, o que está fora se expande”². Naquele momento o grafite brasileiro ganha espaço na cidade, sintetizado pelos estênceis da série Rainha do Frango Assado de Alex Vallauri, os grafismos e personagens de Rui Amaral com forte influência da obra de Keith Haring. No início da década de 1990, Os Gêmeos, (Gustavo e Otávio Pandolfo), ainda adolescentes, desenvolvem grafites tipográficos que evoluíram para narrativas figurativas mais elaboradas como conhecemos hoje.

Das obras site-specific de Robert Smithson - como Spiral Jetty - e reflexões sobre o espaço entrópico nos 1970 à estética da contemplação e nomadismo anotado de Richard Long - como A Five Day Walk de 1980; da obra The Legible City de Jeffrey Shaw em 1989, onde o espectador pode interagir pedalando uma bicicleta ergométrica, com a projeção de uma cidade digital de palavras em 3D ao longo de suas ruas, às fachadas e outdoors com palavras de ordem de Barbara Kruger e Jenny Holzer, criaram diálogos entre arquitetura e comunicação. Outros exemplos como De Krzysztof Wodiczko, os veículos-moradia para sem-tetos, em que os reconhecia como agentes urbanos, às projeções em monumentos da Union Square, Nova Iorque, em que o artista dá voz esses moradores de rua, verificamos o mesmo sentido de projeção de arte no espaço, como Steve Reich, City Life, obra musical que traz uma síntese sonora do cotidiano urbano. A procura da tradução de nosso tempo a cada época nas possíveis combinações de arquitetura, informações e sociedade faz da relação da cidade como suporte e mídia, uma forte expressão estética. O artista - indivíduo e cidadão - estabelece assim a construção crítica de um cotidiano e identifica a essência da atual paisagem estética.

{OS ESPAÇOS PRIMORDIAIS}

As ações estéticas contemporâneas podem ser estabelecidas pelo uso e apropriação do espaço urbano, bem como por esse mesmo espaço transposto em sua extensão. Tal ato pode ser observado desde o nomadismo humano pré-sedentário até as vanguardas artísticas do início do século XX, da ideia de psicogeografia de Guy Debord à Land Art dos anos 1970 e 1980. Assim, arte não é só resultado de ato criativo ou seu resíduo documentado, é trajetória urbana anotada em seu movimento, situação vivida para a Internacional Situacionista ou arte = vida, segundo o movimento Fluxus.

O ato de atravessar o espaço nasce da necessidade natural de mover-se para encontrar alimento e as informações necessárias para a própria sobrevivência. Mas, uma vez satisfeitas as exigências primárias, o caminhar transformou-se numa fórmula simbólica que tem permitido que o homem habite o mundo. (CARERI, 2013, p.28 X)

²<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/home.php>



O homem quando se pôs em pé definiu o espaço com o olhar, tomou-o como seu, definiu-o como paisagem. Esta ideia de paisagem incorpora espaços e extensões de um território que podem ser apreendidos pela visão, construindo assim um panorama. Este ser deixou de ser nômade, socializou-se, construiu abrigos e criou utensílios. Seus espaços tornaram-se lugares, onde acontecimentos foram estruturados por repertórios técnico e cultural daquela sociedade.

A errância primitiva continuou a viver na religião (o percurso como rito) e nas formas literárias (o percurso como narração), transformando-se em percurso sagrado, dança, peregrinação, procissão. Foi só no último século que o percurso, ao se desvincular da religião e da literatura, assumiu o estatuto de puro ato estético. Hoje se pode construir uma história do caminhar como forma de intervenção urbana que traz consigo os significados simbólicos do ato criativo primário: a errância como arquitetura da paisagem, entendendo-se com o termo paisagem a ação de transformação simbólica, para além de física, do espaço antrópico. (CARERI, 2013, p. 20)

Em definição, espaço é extensão ideal e sem limites, continente de todas as extensões finitas, de todos os corpos ou coisas existentes e possíveis (SANTOS, 2008) e que estabelece relações e distâncias entre objetos percebidos simultaneamente. É construído de forma intuitiva e apriorística a partir da qual se organiza a experiência sensorial de elementos que se relacionam e podem ser compreendidos. Um ambiente, enquanto adjetivo, define-se como o espaço que envolve e constitui o meio, e enquanto substantivo, como particularidades de um meio social, natural ou histórico que situa uma ação. Um lugar qualifica-se pelo uso do espaço como potencializador da história e da memória, com o acúmulo de vivência e utilização, um espaço antropológico. Um não-lugar, segundo Marc Augé (1994), é um espaço provisório, transitório e efêmero por onde circulam pessoas e bens. É produto do momento contemporâneo e pode ser exemplificado por espaços como estações de trem e de metrô, aeroportos, rodovias, salas de espera, centros comerciais, supermercados que são caracterizados pelo fluxo intenso de pessoas configurando o excesso factual e a abundância espacial. O ambiente torna-se socialmente significativo quando um indivíduo (ou grupo de indivíduos) percebe um sentido estabelecido ou interpreta um significado pretendido daquele lugar.

A atual ideia de cidade foi construída em meio a diálogos sobre suas funções sociais, políticas e estéticas em um discurso aberto que compreende práticas culturais de uso e interações. A concepção do espaço urbano compreende questões complexas em seu projeto e representação. É qualificada por sua estrutura ambiental, infraestrutura técnica e tecnológica assim como por seus signos.



Modificando os significados do espaço atravessado, o percurso foi a primeira ação estética que penetrou os territórios do caos, construindo aí uma nova ordem sobre a qual se tem desenvolvido a arquitetura dos objetos situados. O caminhar é uma arte que traz em seu seio o menir, a escultura, a arquitetura e a paisagem. A partir dessa simples ação foram desenvolvidas as mais importantes relações que o homem travou com o território. (CARERI, 2013, p.20)

{A CIDADE COMO SIGNO}

A prefiguração do espaço construído surgiu com a percepção da profundidade de campo que estruturou a perspectiva no Quattrocento e evolui até hoje com a modelagem digital que possibilita a criação de ambientes imaginados e virtuais. A representação, estado em que o homem rompe com o mundo exterior, é o instante dos sentidos e seus significados. Como primeiro elemento de mimese, este ser-humano não se separa do espaço, sua imagem e presença individual tornam-se veículos ativos e significantes. Como agente, recria e o enriquece com o uso de signos ora verbais, espaciais, ora táteis e sonoros que vão compor o ambiente em uma poética de realidade. A união entre a paisagem e a perspectiva relaciona a geografia ao ato de significação o que sugere a relação entre espaço e objetos como um lugar construído pelo olhar. Acrescido pelo fluxo de informações, estas superfícies e formas se transformam em ambientes indexados por metadados que concebem uma nova paisagem, agora digital.

Compreendemos a cidade contemporânea através da vivência e do aprendizado adquirido pelos sentidos. Estas informações geram o aprendizado em forma de linguagens. Esta percepção, mesmo mediada, é experiência individual e subjetiva favorecida, primeiramente, pelo fator sensorial e, posteriormente, transformada pelo intelecto. Pelas linguagens identificamos o vocabulário de elementos urbanos básicos, organizados em uma gramática compositiva, simultânea ideia de forma e de estrutura.

As relações e contrastes de conteúdo visual e/ou espacial constituem a substância da percepção de totalidades por fenômenos inteiros e estruturados formando, assim, a matéria-prima de toda informação que chega até nossos sentidos. A percepção da forma e do espaço de inserção acontece em um processo sinestésico de associação de várias sensações, construindo a visão como percepção do mundo exterior de modo global e unificado.

As tecnologias móveis e locativas³ acrescentam camadas de interação informacional nesse ambiente. Entre camadas potenciais e realidades, a construção das paisagens - espaços, lugares e territórios - deverá considerar níveis de caráter antropológico, sígnico e informacional. O estudo da cidade baseado na significação sugere que a recepção específica varia de um determinado tempo para outro, atenuando ou distorcendo convenções bem como sua associação com outras áreas do conhecimento.

³Mídias locativas são caracterizadas por meios de comunicação que permitem mapeamento, localização, geoanotação e realidade aumentada. São usualmente acessadas por meio de tecnologias móveis como celulares, smartphones, tablets e notebooks.





{O TEXTO URBANO}

As cidades permeadas por informação locativa são apresentadas como palimpsestos, construídas por espaços compostos por camadas - geográfica, arquitetônica, etno-histórica e tecnológica - em um fluxo dinâmico e constante de informações. Encontramo-nos em um particular momento, uma época caracterizada pelo excesso, superabundância factual e espacial. Este excesso de espaço é constituído pelo encolhimento do mundo - globalização - provocando uma alteração da escala em termos planetários por meio das concentrações urbanas e migrações populacionais, este fato ocasiona a construção de não-lugares (AUGÉ, 1994). O indivíduo, como centro perceptivo do mundo, torna-se referência para interpretar as informações que se apresentam constituindo-se outra figura de excesso. Assim como um texto escrito, a cidade pode ter inúmeros autores. Esta vivência individual anotada pluraliza as narrativas urbanas.

Ao criarmos a intersecção das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e a cidade, ampliamos seu uso e significância, tornando-a lugar de cultura renovada e intensa evolução. Esta experiência amplia nossa percepção e a própria linguagem da cidade. As tecnologias móveis e locativas em explorações e ressignificações do espaço urbano, tornam a experiência do ambiente urbano personalizado e único. A cidade contemporânea é instrumento poético da escrita pessoal em que camadas de dados ampliam seu uso em tempo real. A relação de nosso cotidiano com as tecnologias móveis



permite leituras simultâneas que ampliam a ideia de cidade como lugar de estimulação da produção cultural. O fluxo de informações locativas constrói, desconstrói e reconstrói, continuamente, os espaços de uso e de trânsito em uma eterna consubstanciação.

O imigrante, o exilado, o turista e o errante urbano são, no entanto, figuras dominantes da cultura contemporânea. O indivíduo deste início do século XXI lembra, (...), essas plantas que não contam com uma raiz única para crescer, e sim avançam para todo lado nas superfícies que lhe aparecem, prendendo-se, como a hera, por meio de várias gavinhas. A hera é um vegetal radicante, porque faz nascer suas raízes à medida que avança, ao contrário dos radicais, cuja evolução é determinada pelo ancoramento em algum solo.” (BOURRIAUD, 2011, p. 49)

Acidade, nesse contexto, um ambiente imersivo e multimídia, é composta por superfícies tangíveis, fluxos de informações e signos em movimento que propiciam ao indivíduo, processos contínuos de desenraizamento. Assim, a cidade é vista como um local de encontro de culturas e comunidades que reflete uma estrutura modular onde sistemas físicos e digitais fundem-se. A paisagem contemporânea é fruto de estética radicante definida, por experiência, desterritorializante, uma construção complexa de novas cartografias pelo indivíduo a partir de fragmentos identitários, aqui, agora e, potencialmente, em todo e qualquer lugar.

{A CIDADE COMO EXPERIÊNCIA DE ARTE}

Nas últimas décadas presenciamos mudanças que apresentaram novas e possíveis ideias de sociedade e territorialidade que ampliaram as formas de uso e representação do ambiente urbano em termos de legibilidade e potenciais narrativas. As imagens captadas em tempo real por câmeras e sensores instalados nas cidades, coloca-nos sob o olhar do *Big Brother* em meio à multidão (BOURRIAUD, 2011). Acidade nas mídias, entre ficção e realidade, apresenta-se como espaços imaginários ora em narrativa linear ora em narrativas não-lineares construída pelos espaços fragmentados que permitiram novas idealizações urbanas.

A ideia de paisagem hoje, leva-nos a considerar as possibilidades do pensamento sobre nosso estado global e seus desdobramentos identitários. Uma estética da globalização - segundo Bourriaud (2011) - radicante, em que o universalismo do movimento moderno é relativizado fazendo surgir a postura de desenraizamento constante, que requalifica nossas origens durante um trajeto errante, é uma imagem que completa nossas necessidades no espaço urbano.

Andar como um ato criativo e cognitivo capaz de transformar, física e simbolicamente o espaço natural em lugar antrópico (CARERI, 2013). Nosso percurso no espaço constrói narrativas configurando uma paisagem que se apropria de características de sua origem cultural integrada ao trajeto percorrido. Esse nomadismo não se refere apenas ao deslocamento físico mas aos espaços de criação. Os vários elementos de composição formais - cores, tipografias, placas de trânsito, fachadas de lojas e empresas,



cartazes e painéis publicitários e informais - como pixações, grafites e ocupações intencionais - contribuem para as particularidades dessa vivência. Na prática, a obra de arte de estética radicante pode ser criada pelas inserções de conteúdos cartográficos (mapas, geolocalizações e realidade aumentada), da antropologia urbana (história oral e escrita das pessoas e dos lugares) e da cultura pessoal (fotografias, vídeos e anotações localizadas) em narrativas pessoais e compartilhadas. É potencializada quando se utiliza de aplicativos locativos como Panoramio®, Instagram®, Twitter®, Tinder®, GoogleNow®, Streetmuseum®, 7scenes®, entre outros. Impressões, comentários e poéticas que configuram nossas paisagens, paisagens culturais de características efêmeras e transitórias.

{AS ESTRATÉGIAS DA ARTE E A PERCEPÇÃO DA METRÓPOLE}

Ocupar a cidade como ambiente estético ou obra de arte não é nada novo, mas possibilitar a construção de narrativas em sua qualidade primordial instiga outros caminhos vivenciais. Os processos estratégicos de significação e informação em uma cidade, seus elementos e instrumentos de criação digital - móveis, locativos e aumentados - permitem novas experiências estéticas definidas pela criação individual, coletiva e autoral. A relação sensorial e utilitária individual torna este ambiente como um sistema cartográfico de realidade fluida e potencial. Os contrastes urbanos e suas relações com as novas tecnologias, a identificação de ecossistemas de comunicação e interação, solicitam uma estética que possa expandir o imaginário cotidiano. Esta arte apresenta-se a partir das estruturas físicas da cidade trazendo modos diferentes de compreender a vida urbana.

O que entendemos como cidade, lugar social construído de materialidade e significados, mostra-se como contexto e conteúdo em narrativas que possibilitam novas leituras e usos. O indivíduo, cidadão e artista, ao observar esta evolução podem identificar novos valores como componentes para estruturar seu cotidiano e a própria paisagem contemporânea. Assim, nossas cidades se apresentam como ambiente de agenciamento que o instiga a agir. Uma possibilidade de ação e poder que reconfigura a cidade como lugar de cultura renovada. A ideia de urbanidade enquanto estética cotidiana é ambiente em permanente estado de reconfiguração.

A metrópole, não mais como arranjo de espaços formais construídos, é lugar de crítica à massificação e simulações da sociedade contemporânea (ARANTES, 2005), aos aspectos modernos do início do século XX, baseados na construção perceptiva da forma e do universal, aos desdobramentos posteriores centrados na significação e simulações, à essência crítica e política da arte atual e às possibilidades de expressão midiática, as dicotomias arte-cidade e cidade-artes são construídas por processos contínuos e alternados. Experienciar este ambiente cotidiano é considerá-lo como um espaço de narrativa de estética móvel e identitária, uma experiência radicante.



{REFERÊNCIAS}

- ARANTES, Priscila. @rte e mídia - perspectivas da estética digital. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2005.
- AUGÉ, Marc. Não Lugares. Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus, 1994.
- BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo. (org) Mediações, tecnologia e espaço público - panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010
- BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge. (org) Nomadismos tecnológicos. São Paulo: Editora Senac, 2011.
- BOURRIAUD, Nicolas. Radicante - por uma estética da globalização. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- CARERI, Francesco. Walkscapes - o caminhar como prática estética. São Paulo: Gustavo Gilli Brasil, 2013.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra - v1, 1999.
- LEMOIS, André. Mobile Communication and new sense of places. Galáxia, v.8, n. 16, 2008.
- LYNCH, Kevin. A imagem da cidade. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- SANTAELLA, Lúcia. Cultura das Mídias. São Paulo, editora Experimento, 1996.
- SANTOS, Milton. A Natureza do Espaço. São Paulo: Edusp, 2008.

Texto enviado em outubro de 2013

Aceito em novembro de 2013

