

O GRAFFITI E A ARTE DIGITAL COMO POTENCIALIZADORES DO ESPAÇO PÚBLICO

Natacha Figueiredo Miranda¹
Gilfranco Alves²

Resumo

Esta pesquisa desenvolveu-se no ambiente do grupo de pesquisa algo+ritmo sob coordenação dos professores Gilfranco Alves e Juliana Trujillo, interagindo com outros pesquisadores e pesquisas do grupo. A pesquisa dedicou-se ao estudo das possibilidades da mediação aplicada aos processos de projeto em arquitetura e urbanismo, especialmente ligados à ocupação dos espaços públicos. Os espaços das cidades potencializados pela mediação digital, especificamente, pelo videomapping e o pelo graffiti digital, fazem emergir outras camadas de informação a partir dos usuários, tornando os espaços híbridos, colaborativos e efetivamente ocupados, como deveriam ser em essência os espaços públicos.

Palavras-chave: videomapping, graffiti digital, arte digital.

Abstract

This research was developed in the environment of the algo+ritmo research group, guided by professors Gilfranco Alves and Juliana Trujillo, in coordination with other researchers and researches of the group. The research was dedicated to the study of the possibilities of mediation applied to the design processes in architecture and urbanism, especially related to the occupation of public spaces. The spaces of the cities enhanced by the digital media, specifically by videomapping and digital graffiti, emerges other layers of information from the users, making spaces hybrid, collaborative and effectively occupied, as they should be in essence the public spaces.

Keywords: videomapping, digital graffiti, digital art.

Introdução: A arte urbana como ferramenta de ocupação e apropriação do espaço público

Inicialmente, é preciso considerar que a contínua mudança do espaço das cidades, sua crescente desigualdade social, seus espaços abandonados, sua periferia marginal, as favelas, mostram que a cidade se forma muito além de um mero programa de planejamento muito distante da realidade cotidiana de quem habita as cidades. Talvez, mais voltada à elite cultural e social, mas muito longe da sociedade, percebe-se que boa parte da cidade formal, produzida com a conivência do poder público é totalmente desagregadora. Essa política geradora de espaços desqualificados e violentos não entende quando esse mesmo espaço devolve a rebeldia de suas manifestações e apropriações “indevidas” ao olhar de quem nunca esteve próximo da realidade das cidades, especialmente daqueles que não são convidados a participar do jogo capitalista. E é nesse olhar de devolutivas dos espaços abandonados, dos nichos urbanos que a arte urbana fala através de seu comportamento efêmero, espontâneo e marginal, conforme aponta Villac (2012):

Na arte sem simulacros, o dia-a-dia agrega valor de lealdade, sociabilidade, reciprocidade. O objeto do discurso é tudo o que a sociedade nega, mas a cidade abriga. Nas áreas centrais, as ações se apropriam da fragilidade do espaço público desenhado e abandonado pela sociedade do consumo e da mídia (VILLAC, 2012 p.164).

Estando sempre distante dos benefícios elitizados da cultura - ou do que é entendido como arte - a manifestação livre e totalmente politizada da arte urbana vem dizer para todos o que a cidade fala, o que a sociedade pensa, qual é o cotidiano de quem está sempre de lado dos benefícios das cidades ou quem está sensível a essa realidade. Muito além das galerias, a arte urbana é livre, democrática, mutante como a sociedade; e ela mostra a essência da rebeldia quando arte, da arte quando política e da política quando social.

As cidades contemporâneas ainda carregadas dos moldes modernistas (cidades setorializadas por função) estão longe de agregar pessoas, e são planejadas sob uma ótica não humana, segundo Gehl (2014). Lugares que negam as pessoas, a qualidade de vida e a proximidade do lugar com o homem e com o espaço. E é nesse buraco deixado pela cidade que nascem as manifestações e as apropriações do ser humano com o seu lugar. Ao invés de muros, becos, calçadas estreitas e largas vias, Gehl (2014) sugere e exemplifica espaços saudáveis e com estreita intimidade com as pessoas. A cidade é um lugar de encontros e trocas entre as pessoas, e quando isso lhes é retirado, como um organismo vivo é natural que haja devoluções com suas manifestações artísticas, muitas vezes até agressivas e violentas. Espaços seguros são espaços criativos, usados, compartilhados e próximos da escala humana - algo perdido sufocado pelos arranha-céus e uma massa intensa de veículos a dominar as cidades.

Nem os urbanistas, nem os planejadores de tráfego colocaram o espaço urbano e a vida nas cidades no topo de suas agendas e, por muitos anos havia pouco conhecimento sobre como as estruturas físicas influenciam o comportamento humano. As consequências drásticas desse tipo de planejamento sobre o uso das cidades pelas pessoas não foram reconhecidas até muito tempo depois (GEHL, 2014 p.14).

Segundo Gehl (2014), existe atualmente um pensamento que se volta cada vez mais

¹ Graduanda em Arquitetura e Urbanismo na Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, MS, Brasil.
E-mail: natacha.ik@gmail.com

² Arquiteto e Urbanista pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel), RS, Brasil. Especialização em Design de Interiores pela Universidade para o Desenvolvimento do Estado e da Região do Pantanal, MS, Brasil; Mestrado em Estudos de Linguagens pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, MS, Brasil e Doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo do IAU - USP São Carlos. É membro pesquisador dos grupos Nomads.usp, algo+ritmo e Professor Adjunto na Universidade Federal do Mato Grosso do Sul.

E-mail: gilfranco@alvesetrujillo.com.br

para a qualidade humana nas cidades, onde inúmeros projetos urbanísticos são pensados nessa direção após anos de negação das cidades para com pessoas. A beleza das ruas e dos espaços urbano é a diversidade, a mistura de culturas e etnias e de alguma forma a diversidade encontra um jeito de se expressar e é aí, justamente, que se acredita na relevância desta pesquisa, visando experimentar e analisar esses processos de manifestações urbanas e o que eles representam e transformam - mesmo em sua efemeridade- nas ruas das cidades.

Arte urbana: os muros e fachadas como interfaces físicas entre espaços públicos e privados.

O Graffiti

Inicialmente na esfera da rebeldia e manifesto da expressão nas ruas através de símbolos, desenhos, marcas e palavras, o graffiti e a pichação se confundem em sua origem, e tornam-se inseparáveis em seus motivos e expressões. De um modo que extrapola qualquer valor de ética e ordem social, essa arte urbana sempre esteve ligada a uma fala imediata e crua da cidade. O pensamento de sua durabilidade não cabe a esse tipo de expressão artística, até porque a sua preocupação é a usabilidade de um espaço público – liberado ou não – para a exposição efêmera de sua arte marginal.

De acordo com Silva-e-Silva (2008), as primeiras manifestações do grafite foram em uma rebelião política nas ruas de Paris em 1968:

A referida explosão mundial desta manifestação cultural ocorreu em 1968 e teve como epicentro a França. Um dispositivo simbólico que naquele momento histórico - Paris de maio de 1968 foi manipulado pela massa popular constituída, majoritariamente, por estudantes e trabalhadores revoltados e revoltosos com a situação socioeconômica da França (Silva-e-Silva, 2008 p.216).

Porém, conforme Drumond (2012), em Nova York na década de 70, nas ruas degradadas do Harlem em confronto com a elite da Broadway, lado a lado, surge essa expressão gráfica mostrando que essa realidade marginal estava ali, coexistindo num mesmo lugar. Esse movimento era uma forma de dizer ao mundo a sua existência e que pertenciam sim àquele lugar. Foi assim que as tags e os desenhos em metrô se disseminaram pelo mundo.

Seja em disputas de bondes entre gangues dos bairros norte-americanos, ou em símbolos de estudantes em seus protestos, ou em artistas que foram para as ruas (ou das ruas vieram), essa forma de arte ocupa nossos espaços urbanos de forma denunciativa, expressiva e polêmica em sua aceitação e definição. Schnabel (1996) mostra em seu filme Traços de uma vida, a história de Jean Michel Basquiat que, no final dos anos 70, chamou a atenção para a mídia norte-americana com suas inscrições e seus desenhos em prédios abandonados e muros de Manhattan.

Conforme Blauth (2012), a arte ganha uma dimensão além dos muros internos de uma galeria e invade as ruas escancarando o descaso aos problemas sociais e das cidades como um sistema organizado e planejado. O poder dos interesses políticos que afastam o social para as beiradas - que deixa o caos na cidade e a violência de seus becos - geram espaços degradados e vazios que são utilizados pela arte urbana, há uma apropriação espontânea dos grafiteiros que acabam por muitas vezes requalificar o lugar com sua arte.

O Graffiti é, portanto, na sua essência uma manifestação de linguagens: urbana e



Figura 1 - Graffiti - Nova Iorque.
Fonte: <http://hire-graffiti-ny.com/>, 2016.

Figura 2 - Graffiti - Nova Iorque.
Fonte: <http://www.complex.com/style/2013/02/the-50-greatest-nyc-graffiti-artists/>, 2016.

espontânea. Ele expressa a voz da cidade e é nessa vertente de pensamento que outras formas de intervenções urbanas também ocorrem nas cidades - o Graffiti Digital e o Video Mapping, quem vêm tomando o espaço nas paredes e espacialidades das cidades.

Arte urbana: o mundo virtual e a expansão da interface entre o físico e o digital

Mediação Digital

O espaço digital, segundo Lévy (1999), é instável visto que está em constante crescimento numa avalanche de informações que se incrementam com velocidade espantosa para aqueles que tentam apreender todas as correntes e técnicas que dela surgem. Nesse espaço contemporâneo virtual que se tornou a plataforma da revolução tecnológica – o ciberespaço – é onde está a classe criadora e produtiva das

Figura 3 - Banksy - Graffiti com Stencil.
Fonte: <http://banksy.co.uk/>, 2016.



novas tecnologias. Com um espírito colaborativo de produção, criação e informação, o ambiente virtual se retroalimenta e legitima o real, visto que o atualiza constantemente, sendo assim um multiplicador das oportunidades.

Em geral acredita-se que uma coisa deva ser ou real ou virtual, que ela não pode, portanto, possuir as duas qualidades ao mesmo tempo. Contudo, a rigor, em filosofia o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade (LÉVY, 1999 p.47).

O mundo virtual permite dois sistemas nítidos de simulação: um com o controle rígido (atual) do seu modelo virtual e outro em que ocorre a interação pessoa e ambiente simulado; e de acordo com (Lévy, 1999), esses dois sistemas dão à pessoa envolvida na simulação a sensação real da situação inventada – realidade virtual. Essa realidade é resultado de imagens, sons, modelagens e variadas informações que são resolvidas por um sistema computacional através de dados numéricos e transformadas num ambiente de experimentações com variados níveis de interação e realidades - inventada, copiada, modificada, codificada. As redes de hiperídia redefinem o nosso conceito de identidade e presença. Leão (2005) a partir das ideias de Roy Ascott fala que estamos assumindo múltiplos “eus” que coexistem em espaços e tempos diferentes ou simultâneos, assumimos moradas em dois mundos (real e o ciberespaço). Nessa realidade transformada espalhamos nossas imagens por toda a rede e assim surge uma nova dimensão do ser e existir humano: um ser híbrido.



Figura 4 - Os Gêmeos - Graffiti na Lituânia.
Fonte: <http://www.osgêmeos.com.br/>, 2016.

Ascott nos fala da emergência de uma nova faculdade, ao mesmo tempo humana e pós-biológica, a “cibercepção” (cyberception). Esta faculdade envolve a capacidade de perceber e habitar o ciberespaço. Ao exercermos nossa capacidade de “cibercepção”, passamos a ter uma posição dupla, presença paradoxal, pois estamos “aqui e potencialmente em outro lugar”. Além disso, o termo habitar, tal como é empregado por Ascott, implica interagir e deixar marcas da nossa presença no ciberespaço (LEÃO, 2012 p.109).

As duas formas de vivenciar o mundo virtual são a imersão e a navegação por proximidade. “Na navegação por proximidade, o mundo virtual orienta os atos do indivíduo ou do grupo”, Argumenta Lévy (1999), tendo como exemplo os links, sites de pesquisas e jogos em rede. Já na imersão há interação sensorio-motora com um modelo computacional - o sistema é uma extensão da realidade. Mas, o que é o Ciberespaço?

Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores (Lévy,1999 p.92).

Trata-se de um mundo virtual compartilhado (todos com todos) que se incrementa; logo, em perene transformação e ampliação. Essa expansão de novas informações torna o ciberespaço um território de imprevisibilidades e indeterminações. Esse ambiente sem direção linear, universal, é um sistema que gera sistemas dentro de sistemas, e por

estarem em constante ampliação, seus incrementadores (pessoas e sistemas criados por pessoas) permanecem quase que invisíveis perante sua dimensão.

Lévy (1999) levanta questionamentos de como o espaço virtual se relacionará com o território urbano quais as novas formas de encarar esse processo (tecnologia e comunicação) gerado no ciberespaço. Num mundo onde a densidade demográfica cresce virtuosamente, não seria difícil imaginar que o espaço virtual é um facilitador dessas relações que ocorrem cada vez mais dispersas e conectadas; logo, as grandes metrópoles, onde existem os maiores centros de pesquisa, transações financeiras e atividades econômicas, segundo o autor, coincidem com os maiores acessos ao ciberespaço, logicamente, já que ele se torna um território possível para que essas relações ocorram independentes de estar num mesmo espaço geográfico. Essa força coletiva e errante do espaço cibernético é um grande amplificador da coletividade, das trocas, das informações e saberes, visto que é uma rede de ajuda mútua, onde se estabelecem parcerias, ensinamos a distância, relações das mais diversas, já que o ciberespaço é um aumento da nossa realidade, uma extensão do nosso mundo, então as relações humanas tomaram outras dimensões.

A sociedade atual, regada de interatividade e espaços coletivos, tende a criar sistemas democráticos visto que são participativos e conectados sem território definido. De acordo com o autor as relações cidade e ciberespaço podem ser agrupados em quatro categorias: as semelhanças entre as comunidades territoriais e virtuais (museu virtual, Google Earth etc.), as substituições de funções e atividades pelos recursos tecnológicos do ciberespaço (novos instrumentos de trabalho on-line que permitem a participação sem a presença in loco), a compreensão do ciberespaço e do território clássico, a exploração das variadas formas de conectar e articular o espaço urbano e o ciberespaço, sendo esse último o de maior força promissora.

A cibercultura traz um novo sentido ao termo universal visto que é sistema virtual abastecido por redes de comunicação, onde se encontram comunidades que se interagem pertencentes a um sistema de comunicação maior, livre e aberto; isso torna clara a percepção da perda da totalidade. No mundo virtual não há como definir limites de abrangências, visto que ele funciona de forma espontânea e se abastece constantemente, um ciclo que se retroalimenta.

A comunicação está na base do processo de conscientização do indivíduo de seu lugar no mundo. O uso das interfaces digitais em ações culturais em espaços públicos abriga a comunicação no virtual, estimula-a no concreto, reforçando a vocação de lugar de trocas, de encontros humanos, de construção de opiniões, que o lugar público nunca deveria perder (TRAMONTANO et. al. 2014 p.17).

Conforme descreve o autor na citação acima, um espaço que abriga a relação real e atual, virtual e concreto, possibilita trocas em outros níveis de interação e espaço, onde as pessoas são imersas em experimentações diversas que dificilmente pode ser entendido de imediato toda a sua abrangência, já que a vivência se expande, provoca pensamentos, estimula novos contatos e abre para novas experimentações. Pensando em interações onde geograficamente esses espaços são diferentes, a troca cultural e a intimidade das relações ultrapassa o limite de um território definido, já que este perde sua dimensão – espaços compartilhados.

Graffiti Digital

A forma de expressar-se usando as ruas como cenário de comunicação e arte, fazendo dos muros um suporte para a troca com a cidade é o modo que o graffiti encontrou de existir na sociedade contemporânea. É uma manifestação de fazer-se notar, é como

a cidade devolve a sua opinião, a sua marca, a sua realidade e sua arte. O espaço do graffiti abriga vários palcos, talvez por sua característica transgressora e marginal ele suporte diversos discursos e narrativas que são construídos na cidade, nas ruas e no coletivo.

Essa prática de manifestação e de tomar como seu o espaço público não é nova, porém o meio digital torna essa experimentação mais expandida e com trocas em outras esferas de comunicação e conseqüentemente de absorção humana. A essa forma de grafitar onde a tinta é substituída pela luz chama-se graffiti digital.

Segundo Tramontano et. al. (2014), o graffiti digital em intervenções artísticas e ações culturais em ruas e espaços coletivos podem favorecer e estimular a manifestação individual e coletiva, afirmam ou criam novas identidades sociais e culturais, estimulam a participação e interação do coletivo com o espaço e entre as pessoas, possibilitam a construção de novos processos colaborativos, reconfiguram e requalificam o espaço público discutindo e provocando reflexões sobre a instantaneidade das ações no espaço urbano. Essa forma de intervenção desconstrói o pensamento negativo do graffiti, provoca novas experiências, pois estende essa possibilidade de apropriação e intervenção do espaço para as pessoas que estão ali participando, independentemente de sua classe social e cultural – há uma transposição de papéis, de atores; uma possibilidade de ver e participar da cidade sob outra ótica. “É possível que as experiências assim promovidas repercutam de forma imediata, ou apenas reverberem num futuro difícil de determinar”. (TRAMONTANO et. al. 2014).

Estudos de caso: Arte digital e interatividade

Assim como uma expressão de arte que ocorre nas cidades, o graffiti digital e outras esferas de manifestações urbanas com inclusão da tecnologia digital vêm nesse mesmo viés, mudando apenas como essa ação ocorre - numa forma instantânea de imagens, desenhos, sons e vídeos. Essa nova abordagem de interação, homem-máquina, traz uma proximidade maior com a nossa realidade, uma era de excesso de informações imediatas e fugazes que recebemos no nosso cotidiano. O espaço urbano entra como um suporte, ou um meio em que essas ações ocorrem, sendo digitais ou não.

Leite (2008) reafirma essa expansão do espaço híbrido e como a realidade urbana e a virtual coexistem e se complementam.

O espaço virtual e o espaço urbano entram em sincronia, uma vez que as formas de interação entre a cidade e o ciberespaço são dirigidas pelo conteúdo da informação e pelo contexto físico dos indivíduos. Terminais eletrônicos conectam os indivíduos uns aos outros, mas conectam também os indivíduos às informações presentes no ambiente. Tais interações caracterizam novos tipos de laços sociais, elas se apoiam na comunicação cujo conteúdo é um instante, um acontecimento, um lugar (LEITE, 2008 p.108).

A Arte Digital, segundo Toft (2014), achou um espaço no contexto urbano, buscando novos meios de ações urbanas com caráter social, integra a arquitetura, o espaço urbano e as pessoas. É um novo diálogo e uma nova forma de ação artística urbana, onde imagens ilusórias são expostas e experimentadas por públicos de grande diversidade social e política, propondo pensamentos e discussões - procurando a sua razão de ser. Qual a sua função no contexto urbano? O que pode denunciar ou propor mudanças no espaço urbano? O espaço real interferido pela ação instantânea da arte digital pode sugerir pensamentos de reformulação do espaço ou mesmo de seu significado

Figura 5 - Arte de divulgação do evento.
Fonte: autora, 2016.



Figura 10 - Evento Face to Face.
Fonte: grupo algo+ritmo 2016.

Figura 6 - Página do Evento Face to Face.
Fonte: autora, 2016.



Figura 11 - Comentários sobre o evento.
Fonte: autora, 2016.

Figura 12 - Comentários sobre o evento.
Fonte: autora, 2016.

Figura 7 - Evento Face to Face.
Fonte: autora 2016.



Figura 13 - Evento Face to Face.
Fonte: autora, 2016.

enquanto social. Através de um espaço híbrido, as pessoas observam e experimentam sensações provocativas, enquanto o seu espaço reconhecido pode ser transformado e restituído por instantes: a face da arte nos tempos atuais.

Paralelamente ao desenvolvimento teórico, a pesquisadora desenvolveu alguns experimentos de ordem prática, junto ao grupo de pesquisa Algo+Ritmo (<https://www.facebook.com/AlgoRitmo.ufms/>), objetivando retroalimentar as considerações e análises sobre os temas pesquisados, e que serão a seguir apresentados:

Face to Face

(Endereço eletrônico: <https://web.facebook.com/events/1491943511103608/>).

A primeira intervenção ocorreu no dia 16 de setembro de 2015, quarta-feira, às 19 h. Foi a primeira exposição que aconteceu no Nômade Food Park, o “Face to Face” das artistas e grafiteiras Alice Hellmann e Natacha Figueiredo Miranda. A exposição contou com 50 obras feitas em papel Kraft 96X66 com spray e canetão, e foram releituras dos perfis do Facebook de alguns usuários previamente selecionados. A proposta foi fazer uma experimentação expandindo a realidade virtual para a o mundo físico, e em forma de arte.

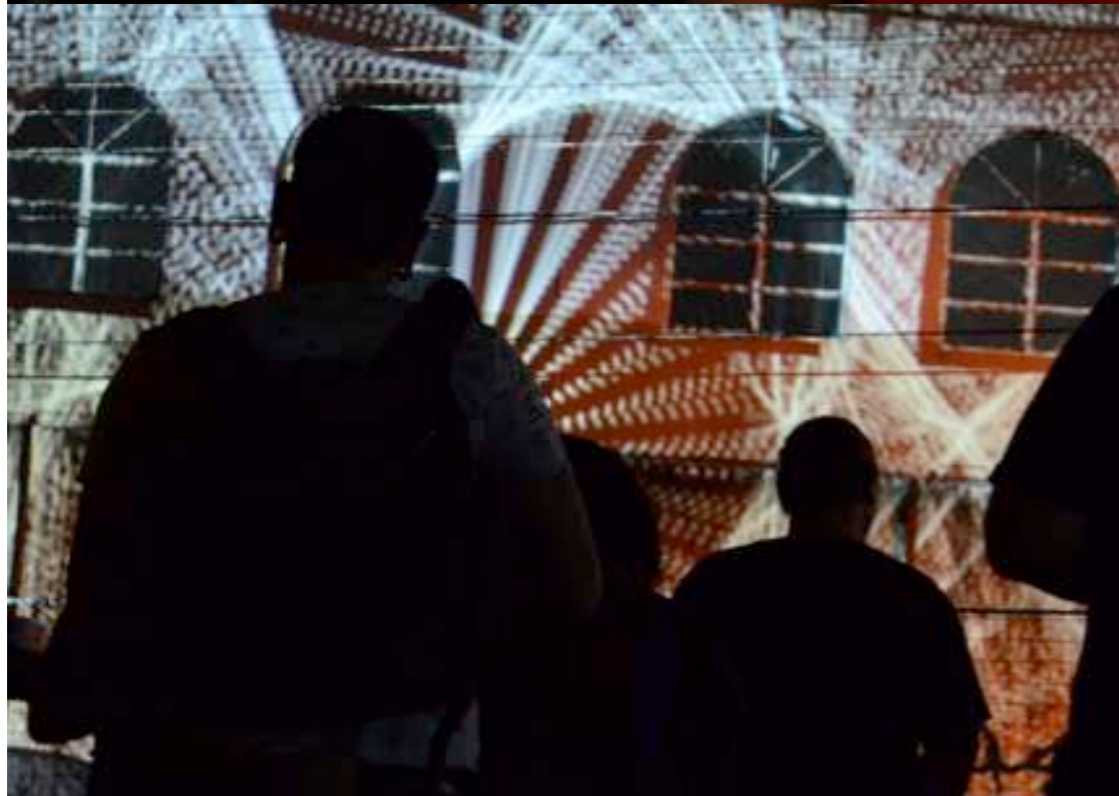
De acordo com Leão (2005), toda arte possui um nível de interatividade, porém com as possibilidades amplificadas pela tecnologia, a arte na hipermídia se concretiza quando estabelece a interação com alguém. Podemos ampliar esse conceito pensando na arte como um campo híbrido de experimentações e provocações. Essa intervenção propõe um primeiro nível de interação, onde as pessoas escolhidas são provocadas a se reconhecerem na obra exposta (que não contava com informações do retratado). Foram selecionadas, aleatoriamente, da lista de amigos das redes sociais das artistas, uns com contato bem próximo, outros nem tanto e até mesmo os que nunca estabeleceram encontro pessoalmente com as artistas, mas que estão nos seus ciclos ampliados de amizade. Na interação, pairam as perguntas: encontrarei meu rosto? Como sou visto pelas artistas? Que reação terei? Essas observações foram gravadas em vídeo no primeiro dia da exposição para que no processo da pesquisa possam responder às essas perguntas e seguirem outros níveis de interações a serem experimentadas por processo da tecnologia e da arte. Além das obras o evento contou com o graffiti digital do grupo algo+ritmo, surgindo aí outro avanço nesse processo de interação homem, máquina e ciberespaço. O som ambiente ficou por conta da banda Catarse Retrô e do DJ Diego DS, que tornaram o evento mais coletivo, integrando outros campos da arte. O evento contou com um público inédito no local de 600 pessoas, aproximadamente.

Abaixo seguem algumas fotos do evento que foram postadas nas redes sociais pelas próprias pessoas retratadas, por amigos e também pelas artistas, seguindo um ciclo continuado de interação e experimentação estabelecendo outros modos de contato e de comunicação humana, como explica Lévy (1999), afirmando a potencialização do espaço urbano e das relações humanas pela tecnologia e pelo ciberespaço. Segundo o autor, o mundo virtual estabelece interatividade, reciprocidade, comunicação, espaços compartilhados, realidade ampliada, e realidade virtual. O convite para o evento ocorreu pelo Facebook, com uma página criada e compartilhada por vários amigos. Esse processo é retroalimentado pelos próprios convidados que se encarregam de chamar outros amigos, nessa cadeia infinita de conexões e comunicação que as redes sociais possibilitam.

Desde o processo de criar e intervir no espaço coletivo público - através do graffiti digital - a intensificação do evento ocorreu também em outros espaços simultâneos (o das redes sociais). Essa experiência de assumir uma posição atuante e imediata de intervir no espaço coletivo foi bem aceito pelo público que viu seus desenhos, formas,



Figuras 14 e 16 - projeção e montagem do equipamento
Fonte: autora, 2016.



frases e expressões sendo projetadas e vista por muitos num paredão, provocando ação direta com os que passavam e também atuavam diretamente com as imagens.

Silenciosamente, o que está sendo projetado acaba estimulando reflexões entre os presentes, sugerindo temas para conversas e encorajando mais pessoas a produzir novos graffiti no tablete. Essa propriedade é valiosa em uma ação cultural por permitir a inclusão de um tema de reflexão – “proposições para uma cidade sustentável”, “ideias para a praça tal”, “melhor mobilidade na nossa cidade”, etc.- de maneira lúdica em um show de bandas de rock, por exemplo (TRAMONTANO et. al. 2014 p.23).

O graffiti digital foi realizado através de um tablet e as artes e desenhos foram produzidos através de um aplicativo chamado TouchTag, que é muito usado para esse tipo de ação

pois é facilmente encontrado para download e instalado.

Intervenção Urbana e Tecnologia - Projeção Mapeada

(Endereço eletrônico: <https://web.facebook.com/events/1491943511103608/>).

A segunda intervenção, denominada “Intervenção Urbana e Tecnologia”, ocorreu no dia 22 de janeiro de 2016 no Nômade Food Park. Dessa vez foi proposto outro nível de interação, uma imersão num espaço transformado por processos de arte na hipermídia e para tanto foi usado a projeção mapeada para propor a transformação e apropriação de espaço.

A apresentação de um vídeomapping ou projeção mapeada tem a capacidade de apropriar-se dos espaços e trazer nossos significados através de imagens animadas. O espectador fica imerso num ambiente que é transformado em segundos, há uma distorção da realidade já que outra se apropria do mesmo, e assim sugere reflexões sobre as cidades, as ruas e as pessoas através da arte e usando a tecnologia como o meio que possibilita a amplificação da interação com o público.

A ocorrência do graffiti digital possibilitou a simulação do grafite tradicional com a utilização da mediação digital para provocar a participação e a criação colaborativa. O convite para o evento surgiu também por uma página feita no Facebook – uma experiência que deu certo no evento anterior (Face to Face). O espaço contou com um público de 400 pessoas, aproximadamente (Fig. 14).

Percebeu-se, dessa vez, a maior participação do público infantil, embora, alguns adultos aceitaram assumir a posição de artistas das ruas, gerando novos pensamentos e olhares, rompendo com o estigma negativo desse tipo de manifestação artística que é legítima dos espaços públicos - é denunciativa e apropria-se, com excelência, da cidade.

Falando em Arquitetura

Esta ação conecta-se com outra pesquisa de iniciação científica Mediação Digital: processos interativos entre dança e arquitetura, realizada por alunos do grupo dentro da atuação do grupo de pesquisa algo+ritmo sob coordenação do prof. Gilfranco Alves. Essa intervenção ocorreu no evento Falando em Arquitetura no dia 1 de abril às 18:30m na Plataforma Cultural em 2016 – Campo Grande MS. Esse terceiro nível de interação com o espaço público aconteceu num ambiente interno que é parte de um circuito cultural da cidade onde existiu a Ferrovia Noroeste e hoje Patrimônio Nacional – Esplanada Ferroviária.

Nessa atuação com as pessoas e o lugar coletivo foi usada como suporte à tecnologia somada a interação humana. Foram projetadas imagens e cores num vagão antigo da ferrovia enquanto acontecia o evento. O vagão tornou-se ponto de concentração do público no evento que observavam a apropriação de várias fachadas e estado plástico que o vagão assumia continuamente; e nessa mutação de cores e formas as pessoas experimentavam o seu espaço sendo modificado em instantes depois assumindo sua estética permanente. A atuação efêmera mediada pela tecnologia do mapeamento projetado de imagens traz os estados real e virtual dividindo, num mesmo momento, várias atualizações da percepção visual, sensorial do espaço. Ali o conceito da realidade, da virtualidade e da atualidade – tão discutidos por Lévy (1999) – são explicitamente apresentados e experimentados.

Houve um momento específico para interação da projeção com a dança coreografada e atuada pelo bailarino – citado acima – que movido ao som e às imagens conseguiu uma imersão em um nível diferente de experimentação, ali a hipermídia e o homem



assumem um mesmo estado de arte e intervenção. Homem e tecnologia conversam continuamente durante o processo que paralisou a plateia que se formou ao redor da apresentação.

Não tão diferente dos muros da cidade a projeção mapeada se mostrou fortemente como um instrumento amplificador da reflexão e percepção do lugar e estado humano.

Produção e equipamentos

O graffiti digital é viabilizado por um Tablet e um projetor, onde qualquer pessoa, independentemente da idade ou da habilidade de desenhar o manusear dispositivos de tecnologia eletrônica e digital, pode facilmente se expressar e tornar um protagonista do evento, não apenas recebe, mas ajuda a construí-lo. Essa forma de intervenção traz a reflexão de vários temas podendo ser direcionada ou espontânea, o que importa é a interação a construção de novos pensamentos e discussões.

Da mesma forma, a experiência do público pode ser estendida para além dos limites físicos do evento de que participam presencialmente. Ao grafitar em tablets conectados à internet, pessoas podem expor-se à apreciação de outros espaços públicos remotos, que por sua vez podem, pelos mesmos meios, fazer-se virtualmente presentes no evento local (TRAMONTANO et. al. 2014 p.25).

Para que esse tipo de ação se cumpra, de acordo com Tramontano et. al. (2014), é necessário que o convite seja feito sem formalidades, que seja agregado a um evento cultural e que de forma despreocupada ele se torne atrativo de descontraído. A parceria com produtores culturais potencializa a intervenção e torna a experiência do graffiti

digital dinâmica e positiva no contexto individual e coletivo da ação.

No processo de uma intervenção de vídeo-mapping há um tempo gasto para a produção das animações que conta, em média, com 40 dias entre a elaboração do roteiro e das animações. Visitações de registros – através de fotos – dos locais e das fachadas escolhidas foram fundamentais para produzir os materiais. Durante essas idas ao local realizaram-se testes para escolha da melhor posição para a disposição do projetor.

Foi usado um projetor de 5000 lúmens no evento Tecnologia e Intervenção Urbana, que é indicado como um mínimo para uma ação com esse tipo de projeção, mas verificou-se em alguns experimentos anteriores que um projetor de 2500 lúmens num ambiente mais escuro ou interno tem um resultado satisfatório. Os softwares utilizados foram: Resolume Arena 4.1.8, Adobe After Effects, Adobe Premiere e Adobe Photoshop.

Considerações finais

Os muros, a cidade e as pessoas, numa simbiótica vida de trocas e significados, traz um território diverso e extenso para análises e reflexões, e essa pesquisa utilizou-se desse palco para percepções e atuação direta através da arte urbana mediada pela tecnologia digital. A resignificação dos lugares, a requalificação e reflexão das pessoas sobre o seu pertencer ao lugar, ao seu grupo e ao estar no coletivo, é o que se buscou validar através dessa pesquisa.

As intervenções evoluíram em três níveis de interação com as pessoas: o pertencer e atuar no espaço com o graffiti e o graffiti digital, as mídias das redes sociais, a internet, o espaço virtual e as projeções mapeadas nas paredes da cidade, retroalimentando a

pesquisa e as análises dos autores estudados. Houve de certa forma, uma reafirmação das teorias analisadas, dando suporte e segurança para que elas evoluíssem em processos contínuos de aprendizados – verificação dos erros e acertos para uma versão melhorada e mais incrementada que a anterior.

Em um campo rico e contínuo, a cidade, a arte e a hipermídia formam uma complexa cadeia de trocas que se retroalimentam sem limites de espaço e tempo – a realidade, a virtualidade e a atualidade se mesclam e juntas criam espaços híbridos de ações e conexões de pessoas. E nessa crença a pesquisa se encaminhou gerando resultados que mostram na prática o que a teoria indicava e explicava, sendo dessa forma um processo rico e prazeroso de descobertas e verificações.

As ações repercutiram em conexões infinitas de ideias, pensamentos, pertencimento e transformação do lugar, e mesmo em sua efemeridade durante a intervenção, elas se eternizam na virtualidade atemporal que o ciberespaço permite.

No caso do graffiti – legítima arte da rua, da marginalidade e das denúncias escancaradas nos muros das cidades – que estabelece um diálogo em entre rua e pessoas, ocorre verdadeiramente uma forma de pertencimento do lugar, que estampa o que a segregação da sociedade esconde atrás de seus muros. Quando as pessoas experimentam a posição de quem está aquém dos privilégios das cidades através do graffiti digital, elas começam a refletir o seu espaço e sua posição perante o mundo, sentem o sentido da coletividade e brincando vão mudando conceitos e transformando pensamentos gerando reflexões de mudanças de seu meio social. Se cidades são pessoas, pensamentos transformados são cidades refletidas e melhoradas.

A pesquisa comprovou que a arte com a participação das pessoas, em todo o seu conceito e contexto, ajuda a reconfigurar o lugar e a mediação digital através das conexões do ciberespaço potencializando essa reflexão e interação homem-lugar-ciberespaço, como descreve Castells (2013), nos movimentos sociais que ocorrem pela possibilidade que as redes coletivas trazem.

A arte urbana traz no seu cerne uma força denunciativa e coletiva de expressões, conversando com o público geral, e sem separação ela se mostra a todos, despida de regras e permissões – pois quando os muros falam, a cidade se reflete. O que seria, então, a arquitetura e urbanismo enquanto campo do conhecimento e de atuação, senão pessoas em lugares e cidades que se organizam num processo evolutivo de transformações? A arte urbana é uma extensão dessas amplificações que a arquitetura e urbanismo traz em si. Partir do princípio de que a arquitetura e urbanismo encontra-se num contexto que migra do espaço físico em direção ao hibridismo proporcionado pela mediação digital, permite compreender um outro lugar onde há a compreensão de suas diversas camadas de diálogos com as pessoas das cidades.

Referências

ARANTES, P. *@rte e mídia – perspectivas da estética digital*. 2ª Edição. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

BASQUIAT - TRAÇOS DE UMA VIDA [Filme Cinematográfico].

CASTELLS, M. *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet*. Tradução Carlos Alberto Medeiros. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

DRUMOND, B. *revistaretrosumec*. Acesso em 07 de abril de 2015, disponível em

Revista Retrós: <http://revistaretrosumec.blogspot.com.br/2012/06/breve-historia-sobre-o-surgimento-do.html>, (24 de junho de 2012).

GEHL, J. *Cidade para pessoas*. Tradução Anita Di Marco. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

LEITE, J. *A ubiqüidade da informação digital no espaço urbano*. LOGOS 29 Tecnologias e Socialidades. Ano 16, pp. 104-116, (2008).

BLAUTH, L. A. C. *Arte, grafite e espaço urbano*. PALÍNDROMO Nº 8. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. CEART/UEDESC, pp. 147 - 163. Schnabel, J. (Diretor), 2008.

LÉVY, P. *Cibercultura*. (C. I. Costa, Trad.). São Paulo: 34 Ltda, 1999.

LEÃO, L. *O labirinto da hipermídia*. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

PALLAMIN, V. *Arte, Cultura e Cidade: aspectos estético-políticos contemporâneos*. São Paulo, Annablume, 2015.

SILVA-E-SILVA, W. d.. Acesso em 6 de abril de 2015, disponível em Revista Ohun: http://www.revistaohun.ufba.br/pdf/Wiliam_Silva.pdf, 2008.

TOFT, T. SP Urban. Acesso em 10 de abril de 2015, disponível em SP Urban: <http://spurban.com.br/lab/>, 2014

TRAMONTANO et. al. *Territórios híbridos: ações culturais, espaço público e meios digitais*. Núcleo de Estudos de Habitação Interativos, organização. São Carlos: Instituto de Arquitetura e Urbanismo, 2014.

VILLAC, M. I. *Apropriação criativa - Projeto para a comunidade política no espaço público*. arq.urb número 8, 159 – 167, 2012.