



CENTRO DE PROGRAMAS INTEGRADOS

**BOLSA FUNARTE DE REFLEXÃO CRÍTICA E
PRODUÇÃO CULTURAL PARA INTERNET**

CATEGORIA REFLEXÃO CRÍTICA

NOVAS CARTOGRAFIAS *ON LINE*:

Arte, espaço e tecnologia.

Ana Gabriela Leirias

CURITIBA

2011

NOVAS CARTOGRAFIAS *ON LINE*:
Arte, espaço e tecnologia.

Ana Gabriela Leirias

CURITIBA
2011

Ao compartilhar do conhecimento, este que se tece coletivamente e colaborativamente.

AGRADECIMENTOS

Para a realização deste trabalho alguns apoios foram fundamentais e merecem meu profundo agradecimento.

Agradeço a FUNARTE que com a Bolsa de Produção Crítica em Mídias Digitais apoiou e tornou possível esta pesquisa.

A Laércio Furquim Jr. que além do compartilhar a vida, fez a revisão final do trabalho. A Giordani Maia que com muita paciência orientou e fez contribuições à pesquisa. A Pedro Giongo que auxiliou na parte gráfica do blog *Cartografias on line*, na oficina e no vídeo documentário de registro. Apoios fundamentais ao longo da pesquisa que contribuíram com ideias, referências e entrevistas, Newton Goto, Claudia Washington, Lúcio Araújo (e/ou), Faetuzza Tesseli, Elisa Dassoler, Julia Andrade, Juca Coelho Barbosa, Gisele Girardi (UES), Ana Maria Preve (UDESC), Cynthia Farina (CEFET RS) André Mesquita, Denise Bandeira (FAP). Aos artistas pesquisadores Lúcia Leão (PUC SP), Yara Guasque (UDESC), Lilian Amaral (UNESP), Hermes Renato Hildebrand (UNICAMP), Thiago Franklin Lucena (UNB), Suzete Venturelli (UNB), Karla Brunet (UFBA) Cleomar Rocha (UFG), Patrícia Gouveia. A Inês Moura, Sofia Costa Pinto e Juliana Froehlich (Projeto Índex), Eliezer Muniz dos Santos (Neka) (Canal Motoboy).

Aos que apoiaram a oficina *Cartografias on line* Tatiana e Valério (espaço ACASA), Gustavo Bittencourt (Cafoto Couve-flor), Ana Gonzalez (Fundação Cultural de Curitiba). A Anahí Santos, Silveria e Andressa Santos. A Equipe-família da Escola Portfólio. Aos apoios incondicionais da família Miriam, Teresinha, Laércio, Tânia, Sheila, Fernando, Felipe. A família estendida Valéria, Gabi, Flora, Anahí Santos, Camila Gauditano, Leco, Kohout, Janaína, Vanessa, Silveria e Andressa Santos. A Rudá e Denise. A Flávia Esteves (FUNARTE)

A todos os participantes da oficina *Cartografias on line* que ajudaram a por a pesquisa em movimento. Agradeço as amizades e trocas que se iniciaram com este projeto.

Aos meus filhos, Lia e Caetano, que vieram para esta vida para serem meus amigos e professores.

SUMÁRIO

Lista de figuras	6
Apresentação	7
Introdução	8
Capítulo 1. Relações arte e espaço: um percurso, um olhar.....	10
Capítulo 2. Arte, tecnologia e geografia: um caminho para pensar o espaço na contemporaneidade.....	16
Capítulo 3. A cartografia e as cartografias: representações e apresentações do/no espaço.....	40
Capítulo 4. Neocartógrafos? Estratégias cartográficas para problematizar a relação com o espaço.....	64
Capítulo 5. Novas cartografias online no Brasil.....	76
Considerações Finais	95
Bibliografia	97
Anexo 1 Glossário.....	103
Anexo 2 Sobre o blog Cartografias <i>on line</i>	106
Anexo 3 Entrevistas.....	107

LISTA DE FIGURAS:

Figura 1: Mapa América Latina Rebelde. Autoria coletiva – Iconoclastas.....	22
Figura 2: Cartaz Operações Urbanas e Gentrificação do coletivo Bijari.....	23
Figura 3: Shapolsky et al. Manhattan Real Estate Holdings de Hans Haacke.....	26
Figura 4: The Remotest Place On Earth.....	29
Figura 5: Planisfério á noite.....	30
Figura 6: Mapa de fluxo de dados pela internet.....	30
Figura 7: Borderxing Guide, fotografia de Heath Bunting.....	33
Figura 8: Projeto The Region of the Transborder, Torolab.....	34
Figura 9: Transborder Immigrant Tool.....	35
Figura 10: Tiras de HQ da Mafalda, Quino.....	42
Figura 11: Visualização de dados de Chris Harrison.....	42
Figura 12: Projeto Rafah de Pablo Del Soto.....	47
Figura 13: Internet Mapping Project.....	51
Figura 14: Mapa do Projeto ID Bairro Bom Retiro.....	53
Figura 15: Naked City de Guy Debord e Asger Jorn.....	57
Figura 16: Mapa surrealista do mundo.....	58
Figura 17: Upside-down Map, Joaquim Torres Garcia.....	58
Figura 18: Livro Grapfruit de Yoko Ono.....	59
Figura 19: Mapa Recartógrafos Coletivo e/ou.....	62
Figura 20: Imagens do Projeto Índex.....	63
Figura 21: Projeto Sticker Map.....	66
Figura 22: Projeto Degree Confluence Project.....	72
Figura 23: Projeto Yellow Arrow.....	73
Figura 24: Projeto Amsterdam Realtime.....	74
Figura 25: Visualização do Projeto Plural Maps.....	78
Figura 26: Projeto Hermenetka.....	80
Figura 27: Projeto Mapeando Lençóis.....	80
Figura 28: Projeto Canal Motoboy.....	82
Figura 29: Projeto Lugar.....	84
Figura 30: Projeto Aqi.....	86
Figura 31: Projeto ArtSatBr.....	87
Figura 32: Projeto WIKINARUA.....	89
Figura 33: Software que utiliza RUA (Realidade Urbana Aumentada).....	89
Figura 34: Mapa do Projeto Mar memorial Dinâmico.....	91
Figura 35: Projeto GPSart.....	92
Figura 36: Imagem dos traçados do Locative Painting.....	93
Figura 37: Mapa do Projeto 2346.....	94
Figura 38: Traçado no Projeto Geoplay.....	95

APRESENTAÇÃO

Este trabalho foi realizado com o auxílio da Bolsa FUNARTE de Reflexão Crítica e Produção Cultural para Internet na Categoria Reflexão Crítica e faz parte da monografia de conclusão do curso de Especialização em História da Arte Moderna e Contemporânea da Escola de Música e Belas Artes do Paraná (EMBAP/PR)

O propósito desta pesquisa é investigar usos e estratégias cartográficas utilizadas pelos artistas e desenvolver pontes teóricas já que, como diz Anne Cauquelin (1993), a Arte Contemporânea não se baseia apenas no universo estético, mas cultural, que se relaciona, se mistura e colabora com outras áreas do conhecimento, como a Antropologia, a Psicanálise, e (por que não?) com a Geografia.

Nesse sentido, pretende-se aqui articular e hibridizar contribuições da Geografia, como as de Milton Santos, para pensar em práticas artísticas contemporâneas, em especial, as que se utilizam de cartografias colaborativas e mídias digitais.

Segundo Cauquelin (1993), a arte contemporânea se inscreve no regime da comunicação, onde a relação público-obra-artista não se dá de forma linear, mas circular, afinal o artista-produtor também se torna receptor da obra, pois está imerso na grande rede tecida pela sociedade da comunicação na qual diversos atores participam. A obra de arte não tem autonomia, nem o artista, ele se insere, se submete, mas também subverte, impõe, dialoga, participa, negocia.

Neste trabalho usamos como ferramenta, forma de registro e compartilhamento o blog Cartografias *on line* (WWW.cartografiasonline.wordpress.com). Nele há uma série de informações adicionais da pesquisa, que não puderam compor o texto escrito, bem como entrevistas/conversas feitas com alguns artistas e coletivos de artistas brasileiros que trabalham com cartografias.

INTRODUÇÃO

O espaço como categoria de análise conquistou um novo significado dentro das Ciências Humanas e da sociedade como um todo. Afinal, atualmente, mais do que nunca a técnica está presente no cotidiano modificando a relação dos sujeitos com o espaço. Modificações estas que impulsionam outras sensibilidades: a aceleração contemporânea, o encurtamento das distâncias, o comprometimento ambiental (o meio ambiente não é mais algo distante, os recursos não são mais infinitos), a simultaneidade, a fluidez, a imaterialidade. Dinâmicas que se intensificam com o fenômeno da globalização.

A reflexão sobre o espaço é visivelmente necessária e está presente no repertório de muitos artistas contemporâneos. Em alguns casos se expressa na utilização de estratégias de representação cartográfica inspiradas no situacionismo e nas cartografias alternativas (táticas, críticas, afetivas, relacionais...) que geram experiências artísticas que desenvolvem mapeamentos *online* de caráter colaborativo. Sendo que as mídias digitais e a internet constituem suporte, meio, inspiração para realizá-lo.

Foram priorizados, então, projetos que envolvem a produção de mapas e propostas de cartografias na internet, seja como princípio norteador do trabalho, estratégia para pensá-lo, ou como resultado da experiência. Buscou-se apontar artistas, grupos e coletivos de artistas que se utilizam de mapas em seu trabalho e cuja discussão do espaço é vital à sua poética.

Tais práticas artísticas partem de ações e intervenções e se utilizam de mídias locativas (aparatos de localização e posicionamento digital, GPS, Wi-fi) e de jogos pervasivos (jogos que pretendem envolver a comunidade através da construção, participação e exploração do ambiente concreto) para a construção dos mapas utilizando-se da web para documentar, desenvolver e divulgar suas ações. Ou seja, são mapeamentos que tem aspectos colaborativos e buscam a democratização dos processos de realização de um trabalho de arte.

É válido pontuar que pensar as cartografias com uso de mídias digitais como “arte em mídias digitais”, terminologia defendida em Arantes (2005), reforça as questões que

serão levantadas no trabalho. Afinal, a autora considera arte em mídias digitais as formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pelas indústrias eletrônico-informáticas e que disponibilizam interfaces áudio-tátil-moto-visuais propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos, seja no campo das artes baseadas em rede (*on-line* e *wireless*), seja na aplicação de recursos de hardware e software para a geração de propostas estéticas *off-line*. (ARANTES, 2005:25)

Desta forma, mostra-se importante contextualizar conceitos geográficos e estratégias cartográficas tão amplamente usadas na arte com mídias digitais, para assim, identificarmos propósitos e formas de pensamento dos artistas.

Inicialmente, o trabalho se apoia nas concepções defendidas pelo geógrafo Milton Santos que se preocupou em sistematizar metodologias e propor uma epistemologia estritamente espacial. Suas questões sempre partem do espaço, daí em alguns momentos denominar seu campo de trabalho de “espaciologia”, a ciência do espaço ou a ciência das técnicas. Suas proposições teóricas se aproximam das preocupações dos artistas contemporâneos ao tratar as implicações da globalização nas ações dos sujeitos. Cria categorias como *psicoesfera* para tratar do universo simbólico, afetivo, essencialmente imaterial, que através das ações dos sujeitos produz e transforma o espaço geográfico.

Parte-se, então, de algumas questões: Como as novas tecnologias modificam a relação com o espaço? Neste sentido, como têm funcionado as novas estratégias cartográficas realizadas pelas práticas artísticas? Visto que estes propõem uma subversão da cartografia oficial através de projetos colaborativos que incitam um olhar e uma apropriação sobre o espaço público. Como as proposições artísticas geram novas práticas e consciência do espaço? Como relacionar geografia e arte digital?

CAPÍTULO 1

RELAÇÕES ARTE E ESPAÇO: um percurso, um olhar.

O espaço é categoria básica da existência. Já dizia Aristóteles: “Tudo que existe, existe em algum lugar”. Claramente pode-se afirmar que as concepções de espaço interferem e condicionam a construção de uma obra de arte. Modificações na percepção do espaço e em sua representação trazem profundas transformações na arte. É o caso, por exemplo, da *perspectiva artificialis* ou *euclidiana*, desenvolvida durante o Renascimento, que gerou outra relação com a representação, com a fruição e com a ideia de verdade. Um quadro nada mais era do que uma “janela”, um espelho do real, construído dentro de uma lógica geométrica.

Hoje sabe-se, graças ao desenvolvimento da arte, da técnica e da filosofia (e a filósofos como Kant), que a arte ganhando autonomia e sendo reconhecida não mais como *mimese* - já que não apenas reproduz a natureza e o belo – é uma construção, uma expressão do *pensamento plástico*¹ do artista inserido num determinado contexto. Ao produzir, o artista contemporâneo se vê imerso e em interação num mundo de problemáticas, onde o espaço não mais se apresenta como uma materialidade estética e geométrica, mas como pulsão, não mais como suporte e palco das ações, mas campo de relações objetivas e subjetivas, materiais e imateriais, com temporalidades e espacialidades.

Desta forma, propõe-se entender o conceito de espaço na arte contemporânea, não apenas relacionado ao espaço geométrico, à perspectiva, a aspectos formais da obra bidimensional ou tridimensional, mas como *campo de forças*.

É interessante pensar que a discussão sobre o espaço na arte sofreu modificações substanciais nas últimas décadas. Pode-se considerar, obviamente, que no início do século XX a Arte Moderna já rompe com uma concepção de espaço, o espaço naturalista, que reinou por séculos.

¹Pensamento plástico é um conceito desenvolvido por Pierre Francastel (1987) que diz respeito ao modo pelo qual o homem *informa* o universo. É uma construção mental e que implica nas formas construídas, uma estrutura de pensamento própria do momento coerente com o contexto da época, com a *ephisteme* estrutura mental de uma época.

A Arte Moderna, em especial movimentos como o Cubismo e o Construtivismo, propõe uma abordagem diferenciada em relação à representação do espaço. Sim já observamos no Impressionismo uma quebra, não com o naturalismo necessariamente, mas ali as pesquisas se pautavam no instante, no olhar e na natureza da percepção. A quebra não era necessariamente conceitual, mas da aparência das obras.

O Construtivismo tem uma preocupação com o espaço e com suas possibilidades de expansão, vide os trabalhos de El Lissitzky e Tatlin com suas proto-instalações na parede. Segundo Tassinari (2001), Picasso inaugura com a colagem uma desconstrução do espaço perspectivo, mas ainda não com a figuração. O espaço neste momento tem temporalidade, os objetos e sujeitos são representados em diferentes ângulos, propondo uma passagem do tempo ao olhar.

Mostra-se fundamental acompanhar a discussão no âmbito da filosofia e da teoria da arte traçada por alguns autores, como o supracitado Alberto TASSINARI², que sistematiza por meio da História da Arte uma teoria pautada na perspectiva do espaço, considerando-o vital para o entendimento da Arte Moderna. Parte das experiências modernistas de novas constituições espaciais, de rupturas no interior da obra até o momento contemporâneo em que os limites entre obra e espaço dissolvem-se. Rosalind KRAUS (1984), também discute a questão da espacialidade da arte a partir da noção de escultura no campo ampliado (ou expandido).

Mas, a discussão do espaço situa-se (ainda) no interior da obra de arte, até que se considere a ruptura de Marcel Duchamp com o que Anne Cauquelin (1993) denomina de *gesto enunciativo*. Tal gesto que indica um projeto de pensamento sobre a arte e propõe um novo paradigma que se realizará efetivamente após a década de 1960. A arte não é mais retiniana (e somente) concernente ao sistema das artes plásticas e, nesse sentido, aos preceitos das Belas Artes, mas, está imersa no mundo da cultura. Não se discute arte apenas a partir de seus atributos estéticos, percebendo sua autonomia dos outros meios, mas a arte como parte da vida.

² Que inclusive se propõe de alguma forma a responder a questão formulada anteriormente no seu livro “O Espaço Moderno”.

Estes aspectos vão desencadear na arte conceitual que chega a “desmaterialização da obra de arte” (Luci Lippard). A aparente desmaterialização da obra de arte trata, a nosso ver, de uma *reespacialização* do trabalho, já que ela vai ocorrer na experiência, no corpo, num *lugar*, num *ambiente*. A suposta imaterialidade também faz parte do e gera espaço, ou seja, gera materialidades. Expõe os mecanismos subjetivos da produção do espaço. Num extremo, pensamento é arte e independe de sua materialidade para acontecer, daí as ações, performances, intervenções ganharem tanto “espaço”.

A questão é que a partir do momento em que a obra de arte sai do museu e o artista vai às ruas, está imerso no cotidiano, vivenciando-o e problematizando-o. Constrói um material riquíssimo que contribui com a reflexão dos geógrafos. Mas, também, os artistas têm suas percepções retroalimentadas pelas reflexões da Geografia. Especialmente nos últimos anos é visível a presença de Milton Santos como referência para os artistas, algumas explícitas, outras implícitas, como base para reflexão.

O artista pensa e sente o presente e, para articular suas significações hoje, a Geografia tem contribuído fortemente para uma visão complexa e profunda. Afinal, o artista não se contenta apenas com os processos visíveis, como também com aqueles que não se evidenciam num rápido olhar. “Arte processus de representação dialética entre o percebido, o real e o imaginado; ela não é jamais analógica, mas sempre constelada por numerosos elementos que associam lugares e tempos não homogêneos. Ela não remete a um absoluto mais a devires humanos”. (FRANCASTEL,1982:17)

Nessa busca por entender as relações entre arte e espaço ou arte e geografia, o que é mais visível como referência teórica para os artistas, ou pelo menos como estratégias de ação, são os conceitos situacionistas. Estratégias como o *detournement*, o desvio e a deriva, aparecem não apenas nas Artes, como nas Ciências Humanas e na Educação. São formas de investigação do espaço que implicam numa ação e consideram complexidades e subjetividades. Assim como a *psicogeografia*, efeito do meio geográfico sobre o comportamento afetivo, os Mapas subjetivos, estão no vocabulário dos artistas contemporâneos. Tornam-se referências importantes para a compreensão das ações e intervenções no espaço público, bem como da constituição dos coletivos de arte que se intensificam na década de 1990.

Outro caminho de pensamento e proposição, talvez este mais explícito e frequente no mundo da arte são as contribuições de Felix Guattari e Gilles Deleuze, em especial as noções de cartografias e micropolíticas. Adotam uma abordagem diferente (da Geografia) para a noção território, considerando-o como ordem de subjetividade individual e coletiva, onde há a possibilidade dos grupos manifestarem articulações territoriais de resistência.

Os artistas hoje são pesquisadores, sempre foram, mas a ideia que se tem é que estariam muito atentos à realidade sensível e fenomenológica do mundo. O que tem se fortalecido (segundo autores como Hal Foster e Cristina Freire) é o vínculo intrínseco das práticas artísticas com a realidade e com o cotidiano, com o presente e com o futuro.

Nunca é demais citar Duchamp e sua obra seminal que estabeleceu novos paradigmas para a arte: o anonimato, o *ready made*, objeto industrial de uso cotidiano que sofre um deslocamento de lugar, a discussão espaço expositivo e de espaço institucional... Arte não é fruto de um fazer artesanal, mas de uma ideia, não se pauta mais no universo do belo, estético, mas do campo artístico, o artista não é mais um gênio, mas aquele que escolhe e encaminha o objeto/obra. Rompe com a noção romântica de arte e do artista, este agora é um manipulador de signos, objetos, situações. Considera em seu “ato criador” dois momentos de criação, primeiro o do artista, segundo o do espectador, sendo este fundamental para que a obra aconteça.

Numa reflexão mais recente, Nicolas Bourriaud (2009) percebe a arte contemporânea como *pós-produção*³, que juntamente com a noção de *Estética relacional* nos dá uma chave de entendimento para o que são as práticas artísticas contemporâneas. Estas que se fortalecem a partir da década de 1990 e que tem como ponto de partida o “espaço mental mutante que a internet, instrumento central da era da informação em que ingressamos, abriu para o pensamento.” (BOURRIAUD, 2009b:8).

Enquanto a ideia de *Estética relacional* diagnostica os caminhos (conceituais) que os artistas têm percorrido ao se inserirem no espaço cotidiano e provocarem pequenos

³ “termo técnico usado no mundo da televisão, do cinema e do vídeo. Designa o conjunto de tratamentos dados a um material registrado: a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes *off*, os efeitos especiais.” (BOURRIAUD, 2009:7)

curtos-circuitos no fluxo “normal” dos acontecimentos - descontinuidades significativas que propõem novos modelos de sociabilidade⁴, a *Pós-produção* diz respeito às formas de saber geradas pelo surgimento da rede (internet) e em como se orientar no caos cultural para deduzir novos modos de produção.

Assim, os artistas:

“Já não lidam com uma matéria-*prima*. Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma *forma* dada por outrem. Assim, as noções de criação (fazer a partir do nada) esfumam-se nessa nova paisagem cultural, marcada pelas figuras gêmeas do DJ e do programador, cujas tarefas consistem em selecionar objetos culturais e inseri-los em contextos diferentes.” (BOURRIAUD, 2009b:8)

Segundo Bourriaud (2009b), diante de um universo de produtos à venda, de formas preexistentes, de sinais já emitidos, de prédios já construídos, de itinerários balizados por seus desbravadores, os artistas não consideram mais o campo artístico (e poderíamos acrescentar a televisão, o cinema a literatura) como um museu com obras que devem ser citadas ou ‘superadas’, como pretendia a ideologia modernista do novo, mas sim como uma loja cheia de ferramentas para usar, estoques de dados para manipular, reordenar e lançar. (BOURRIAUD, 2009b:13)

Os artistas que se apropriam das novas tecnologias para criar cartografias tem muitas vezes tal postura de programador. Mas um programador (hacker) que se utiliza da tecnologia para usos que se submetem a poética e a conceitos que quer trabalhar. Então, este “pós-produtor” articula formas pré-existentes (dados, softwares, aplicativos, programas, bases cartográficas) para trabalhar *em e na* rede. Articulado com a rede mundial, o trabalho se abre e depende, muitas vezes, de participação. A obra não impõe um ponto final é um momento nas muitas possibilidades de contribuições.⁵

⁴ “Hoje a comunicação encerra os contatos humanos dentro de espaços de controle que decompõem o vínculo social em elementos distintos. A atividade artística, por sua vez, tenta efetuar ligações modestas, abrir algumas passagens obstruídas, pôr em contato níveis de realidade apartados. As famosas ‘auto-estradas de comunicação’, com seus pedágios e espaços de lazer, ameaçam se impor como os únicos trajetos possíveis de um lugar a outro no mundo humano.” (BOURRIAUD, 2009a:11)

⁵ “Assim, a obra de arte contemporânea não se coloca como término do ‘processo criativo’ (um ‘produto acabado’ pronto para ser contemplado), mas como um local de manobras, um portal, um gerador de atividades. Bricolam-se os produtos, navega-se em redes de signos, inserem-se suas formas em linhas existentes.” (BOURRIAUD, 2009b:16)

Como bem coloca Christine Mello (2002):

“O contexto de trabalho é a rede e o conteúdo, o modo como a obra é construída nesse ambiente virtual. O artista se firma como provedor de conteúdo e sua ação denota uma performance coletiva. Ele não está isolado no processo criativo, é na co-presença e na troca com *o outro* que a obra se realiza. Deslocamentos da autoria, trânsitos contínuos.”

Assim, partimos da ideia de que os artistas “pós-produtores” são “operários qualificados dessa reapropriação cultural” (Bourriaud). Apropriam-se, inserem seu trabalho no dos outros, criam a partir do trabalho dos outros e abolem a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready made* e obra original. O ato de escolher é suficiente para fundar a operação artística.

CAPÍTULO 2

ARTE, TECNOLOGIA E GEOGRAFIA: um caminho para pensar o espaço na contemporaneidade.

“Deveríamos falar agora não de pessoas fazendo sua própria história, mas de pessoas fazendo sua própria geografia.” (John Urry, Social relations and spatial structures.)

Contribuições para pensar espaço, arte e contemporaneidade.

Neste trabalho pretende-se construir um caminho de reflexão sobre o espaço na contemporaneidade expondo as ideias que contribuirão para um debate que se expande também no interior das artes visuais e da arte em mídias digitais. Trata-se de um olhar que busca discutir o espaço, considerando-o além do que se apresenta na superficialidade, e que intenta traçar diálogos com a produção dos artistas contemporâneos.

O fenômeno da globalização desde o início das primeiras teorizações e especulações na década de 80 acerca de suas origens, razões e desdobramentos gerou toda uma gama de significações, inclusive, da ordem do imaginário. Estas se detêm muitas vezes aos aspectos imediatos e visíveis dos acontecimentos. O que seria a globalização? Seria ela uma aldeia global? Um mundo sem fronteiras, sem estados nacionais, em que inexistente um governo forte? Um mundo cujo território e fronteira são conceitos obsoletos e em desuso? Se for assim, agora os homens, numa sociedade globalizada, não teriam uma identidade local ou regional, mas mundializada.

Esse fato geraria uma homogeneização da cultura. Uma cultura ditada pelas novas mídias e tecnologias, uma cibercultura do tempo-espaço digital que não percebe barreiras, nem fronteiras para se desenvolver. Afinal, vivemos numa cultura imersa na virtualidade e na fluidez⁶. A cibercultura, assim, torna-se o novo paradigma (FERRARA, 2009:75).

⁶ A comunicação desses dados, imagens e notícias é imediata, simultânea e sem canais intermediários. Agora, o espaço é global e o tempo, real, ou seja, sem a medida cronométrica que o submetia à precisão de calendários ou relógios: o espaço de lá está aqui e o tempo de ontem é hoje, presente. Convergem o ontem e o hoje, o passado e o futuro, o tempo e o espaço. As técnicas das telecomunicações, o satélite, o laser, a fibra ótica engoliram a distância, banalizaram definitivamente o deslocamento: a aceleração é a

Sim, talvez alguns destes aspectos sejam uma das realidades do mundo de hoje, e é aí que vemos a possibilidade de contribuição da Geografia para um pensamento crítico da contemporaneidade. Pensamento este que se tece em várias áreas e que têm encontrado nesta disciplina uma fonte para estruturar uma análise. Sem cair em maniqueísmos ou exageros, tal como “a morte da geografia” ou “a morte do território”. Como comenta Rogério HAESBAERT (2011):

“Para muitos autores, os processos dominantes de globalização teriam feito imperar o mundo desenraizado, ‘móvel’, dos fluxos e das redes, principalmente aquele das grandes corporações transnacionais, em detrimento do mundo ‘mais controlado’ e mais enraizado dos Estados-nações e dos diferentes grupos culturais. Virilio (1982) chegou a afirmar que a grande questão deste final de século era a desterritorialização e que, mais do que um fim da História, como afirmou Fukuyama, tratava-se, com a abolição das distâncias de um “fim da geografia” (VIRILIO, 1997; O’BIEN, 1992).” (HAESBAERT, 2011:129)

Para aqueles atentos a outras dimensões do espaço, atentos aos seus aspectos materiais e imateriais, a Geografia é uma ciência que contribui fortemente a pensar o presente e o projeto de um futuro. “Hoje, (...) talvez seja mais o espaço do que o tempo que oculta de nós as consequências, mais a “construção da geografia” que a “construção da história” que proporciona o mundo tático e teórico mais revelador.” (SOJA, 1993:7)

David HARVEY (1989) enfatiza como as teorias sociais gestadas no século XIX por Marx, Adam Smith, Weber e Marshall, privilegiavam formulações do tempo que supunha uma ordem espacial preexistente na qual operavam processos temporais, ou que as barreiras espaciais fossem reduzidas a tal ponto que tornaram o espaço um aspecto contingente, em vez de fundamental, da ação humana:

“A teoria social sempre teve como foco processos de mudança social, de modernização e de revolução (técnica, social, política) O progresso é seu objeto teórico, e o tempo histórico, sua dimensão primária. Com efeito, o progresso implica a conquista do espaço, a derrubada de todas as barreiras espaciais e a ‘aniquilação [última] do espaço através do tempo’. A redução do espaço a uma categoria contingente está implícita na própria noção de progresso. Como a modernidade trata da experiência do progresso através da modernização, os textos acerca dela tendem a enfatizar a temporalidade, o processo de vir-a-ser, em vez de ser, no espaço e no lugar.” (HARVEY, 1989: 190)

nova medida da velocidade. (...) Nesse eterno presente, a aceleração é simultânea ao tempo e ao espaço. (FERRARA, 2009:74)

A questão aqui, entretanto, não é definir qual categoria mostra-se mais importante na contemporaneidade, mas valorizar uma abordagem em que tempo e espaço são indissociáveis já que a *Geografia é a história do espaço no presente* e a *História é o espaço materialmente acumulado*.⁷ Entendemos aqui o espaço geográfico como acumulação desigual de tempos, como diz Milton Santos, em que se expressam diferentes temporalidades, onde as ações humanas se materializam e criam espaço. Como então pensar um mundo sem relevar o espaço (ou sem a Geografia)?

David HARVEY nos lembra de que o “modo como representamos o espaço e o tempo na teoria importa, visto afetar a maneira como nós e os outros interpretamos e depois agimos com relação ao mundo” (HARVEY, 1989: 190).

Tal percepção não é restrita à disciplina geográfica, como também fortemente presente em diversos autores que pensam, mesmo que diferentes abordagens, cultura e arte contemporânea (ORTIZ, 1994; FERRARA, 2008; TASSINARI, 2001; ARGAN, 2005), inclusive, o campo da arte que enfocamos neste trabalho arte e mídia digital (ARANTES, 2005; BRUNET & FREIRE, 2008; LEMOS, 2010).

Para Milton Santos há que diferenciar “espaço” do espaço geográfico para melhor caracterizá-lo, afinal, não se trata de qualquer espaço, mas do espaço relacionado ao ser humano. Para ele o espaço geográfico é um conjunto (indissociável, solidário e contraditório) de sistemas de objetos e sistemas de ações. Sendo objetos aqui entendidos como tudo o que resulta de trabalho humano: objetos manipuláveis, de uso cotidiano, móveis e imóveis, objetos de escalas muito variáveis, como um celular, uma casa, uma barragem, as estradas. Inclusive, objetos da ação do pensamento como o símbolo e o signo.

⁷ “Vista do alto, nas relações com o homem, a Geografia não é outra coisa a não ser a História no espaço, do mesmo modo que a História é a Geografia no tempo” Elisée Reclus apud SOUZA, 1996:21.

A determinação de objetos é importante para diferenciar das coisas, que são fruto de uma elaboração natural. A partir do momento em que são utilizadas pelo homem, considerando um conjunto de intenções de ordem social, passam a ser objetos.⁸

“Para os geógrafos, os objetos são tudo o que existe na superfície da Terra, toda herança da história natural e todo resultado da ação humana que se objetivou. (...) isso que se cria fora do homem e se torna instrumento material de sua vida, em ambos os casos uma exterioridade.” (SANTOS, 1996b:59)

Como os objetos não têm função isoladamente considera-se sua vida sistêmica (assim como das ações). Os objetos são a referência material do espaço geográfico estão interconectados e funcionam, também, a partir de suas relações com os outros objetos, animados pelas ações humanas.

Já a ação é considerada pelo autor como a execução de um ato (ou conjunto de atos) que supõe uma situação. Sendo que ato é identificado como um comportamento orientado para atingir fins ou objetivos.

“As ações resultam de necessidades, naturais ou criadas. Essas necessidades: materiais, imateriais, econômicas, sociais, culturais, morais, afetivas, é que conduzem os homens a agir e levam a funções. Essas funções, de uma forma ou de outra, vão desembocar nos objetos. Realizadas através de formas sociais, elas próprias conduzem à criação e ao uso de objetos, formas geográficas. Parafrazeando Whitehead (1938, p139-140), podemos dizer que ‘fora do espaço, não há realização’, o espaço sendo produzido’ por uma *conjunção particular* de processos materiais e de processos de significação” (LAGOPOULOS, 1993:275 apud SANTOS, 1996b:67)

Desta forma, a ação é o aspecto imaterial do espaço, mas que surge a partir da interação com ele e, a sua realização, o seu movimento, resulta no espaço e cria espaço. Milton Santos conclui que a ação é o próprio homem, pois só ele tem objetivo e finalidade.

“A ação é um processo dotado de propósito, segundo Morgenstern (1960, p.34), e no qual um agente, mudando alguma coisa muda a si mesmo. Esses dois movimentos são concomitantes. Trata-se, aliás, de uma das ideias de base em Marx e Engels. Quando, através do trabalho, o homem exerce ação sobre a natureza, isto é, sobre o meio, ele muda a

⁸ “No começo era a natureza selvagem, formada por objetos naturais, que ao longo da história vão sendo substituídos por objetos fabricados, objetos técnicos, mecanizados e, depois, cibernéticos, fazendo com que a natureza artificial tenda a funcionar como uma máquina. Através da presença desses objetos técnicos: hidroelétricas, fábricas, fazendas modernas, portos, estradas de rodagem, estradas de ferro, cidades, o espaço é marcado por esses acréscimos, que lhe dão um conteúdo extremamente técnico.” (SANTOS, 1996:51)

si mesmo, sua natureza íntima, ao mesmo tempo em que modifica a natureza externa.” (SANTOS, 1996b:64)

Objetos e ações são entendidos em seu conjunto, sistemas de objetos e sistemas de ações, que interagem de forma dialética e constante. Afinal, elementos materiais que compõem o espaço condicionam as ações humanas (não necessariamente determinam) da mesma forma que as ações, o sistema de ações, se realizam sobre os objetos e também criam novos. Esta interação constante que promove a dinâmica do espaço, o constrói e o transforma.

Antes da elaboração desta noção de sistema de objetos e sistema e sistema de ações, Milton Santos utilizou já no seu livro de 1978, “Por uma Geografia Nova”, a ideia de fixos e fluxos. Hoje entendemos que os fixos seriam o sistema de objetos - que nesta determinação percebe-se que não são necessariamente fixos, mas móveis, manipuláveis - e os fluxos, o sistema de ações. Tais conceitos, embora tenham sido “superados” são interessantes para gerar uma visualização da dinâmica espacial.

“Fixos e fluxos juntos, interagindo, expressam a realidade geográfica e é desse modo que conjuntamente aparecem como um objeto possível para a geografia. Foi assim em todos os tempos, só que hoje os fixos são cada vez mais artificiais e mais fixados ao solo; os fluxos são cada vez mais diversos, mais amplos, mais numerosos, mais rápidos”. (SANTOS, 1996b:50)

Ações racionais e distantes e objetos técnicos

A ação sofre limitações que se apresentam aos sujeitos, seja mobilizada pela *intenção* e que resulta nas práticas diárias, seja pelos *propósitos*, que são os projetos e as ambições em longo prazo:

“As ações são cada vez mais estranhas aos fins próprios do homem e do lugar. Daí a necessidade de operar uma distinção entre a escala de realização das ações e a escala do seu comando. Essa distinção se torna fundamental no mundo de hoje: muitas ações que se exercem num lugar são o produto de necessidades alheias, de funções cuja geração é distante e das quais apenas a resposta é localizada naquele ponto preciso da superfície da Terra.” (SANTOS, 1996b:65)⁹

⁹ “A ação é subordinada às normas, escritas ou não, formais ou informais e à realização do propósito reclama sempre um gasto de energia. A noção de atuação liga-se diretamente à ideia de práxis e as práticas são atos regularizados, rotinas ou quase rotinas que participam da produção de uma ordem. (...) A própria escolha e uso da energia que vai mover as ações depende parcialmente das normas, desde a fase inicial das técnicas do corpo, à fase atual das técnicas da inteligência.” (SANTOS, 1996b:64)

As ações são cada vez mais precisas e também cegas, porque obedientes a um projeto alheio. Em virtude do papel dos objetos técnicos, a ação é cada vez mais racional, mas a sua razão é, frequentemente, técnica. Racionalidade do meio, não do sujeito. Desta forma, as possibilidades de escolha do homem comum são limitadas, seja por uma dificuldade de discernimento num mundo enganoso, seja porque as formas de ação são limitadas. (SANTOS, 1996b)

Milton Santos chama a atenção para tal processo que cria distanciamento e esquizofrenia no processo criador dos eventos, capaz de gerar uma alienação regional ou local, criando (curiosamente) um lugar fantasmagórico. Afinal, as decisões das ações humanas se concentram nos interesses dos governos, das empresas multinacionais, das organizações internacionais, das grandes agências de notícias, dos chefes religiosos... Porém, como existencialista, também acredita na capacidade das ações conscientes e desobedientes como veremos mais adiante.

Trabalhos de artistas e coletivos têm denunciado o que Milton Santos expõe em teoria. É o caso do coletivo argentino **Iconoclastas**¹⁰ que em suas cartografias críticas, expõem a lógica corporativa sobre as classes populares. Abaixo (figura 1) um mapa produzido coletivamente, com a participação de diferentes representantes de movimentos populares latino-americanos, gera uma cartografia complexa do território e de seus campos de força.

Trata-se de uma visualização dos agentes hegemônicos e suas ações que buscam controlar todo o território (mega projetos de desenvolvimento como o IIRSA – Iniciativa de Integração da Infraestrutura Regional Sul-americana-, agrobusiness, indústria extrativista) e da resistência solidária, aqui chamaremos de ações racionais e desobedientes.

Uma cartografia do coletivo **Bijari**¹¹ (figura 2) denuncia o processo de gentrificação do espaço público que gera a expulsão da comunidade local da área em que vive para contemplar interesses das grandes empresas. Esta parceria com o poder público obriga a população a ir viver nas periferias em piores condições de moradia e mais distantes do

¹⁰<http://iconoclastas.com.ar/>.

¹¹ Blog do coletivo <http://www.bijari.com.br/art/gentrificado/>.

seu local de trabalho. Tal cartografia aqui considerada cognitiva é exposta em espaço público (no caso, no largo da Batata, no município de São Paulo). Numa ação que denuncia os responsáveis e a lógica por trás dos processos de transformação social urbana.



Figura1: Fragmento do mapa América Latina Rebelde. Autoria coletiva - participantes listados no site do coletivo Iconoclastas. Fonte: <http://iconoclastas.com.ar/2011/04/14/mapa-colectivo-de-america-latina/>

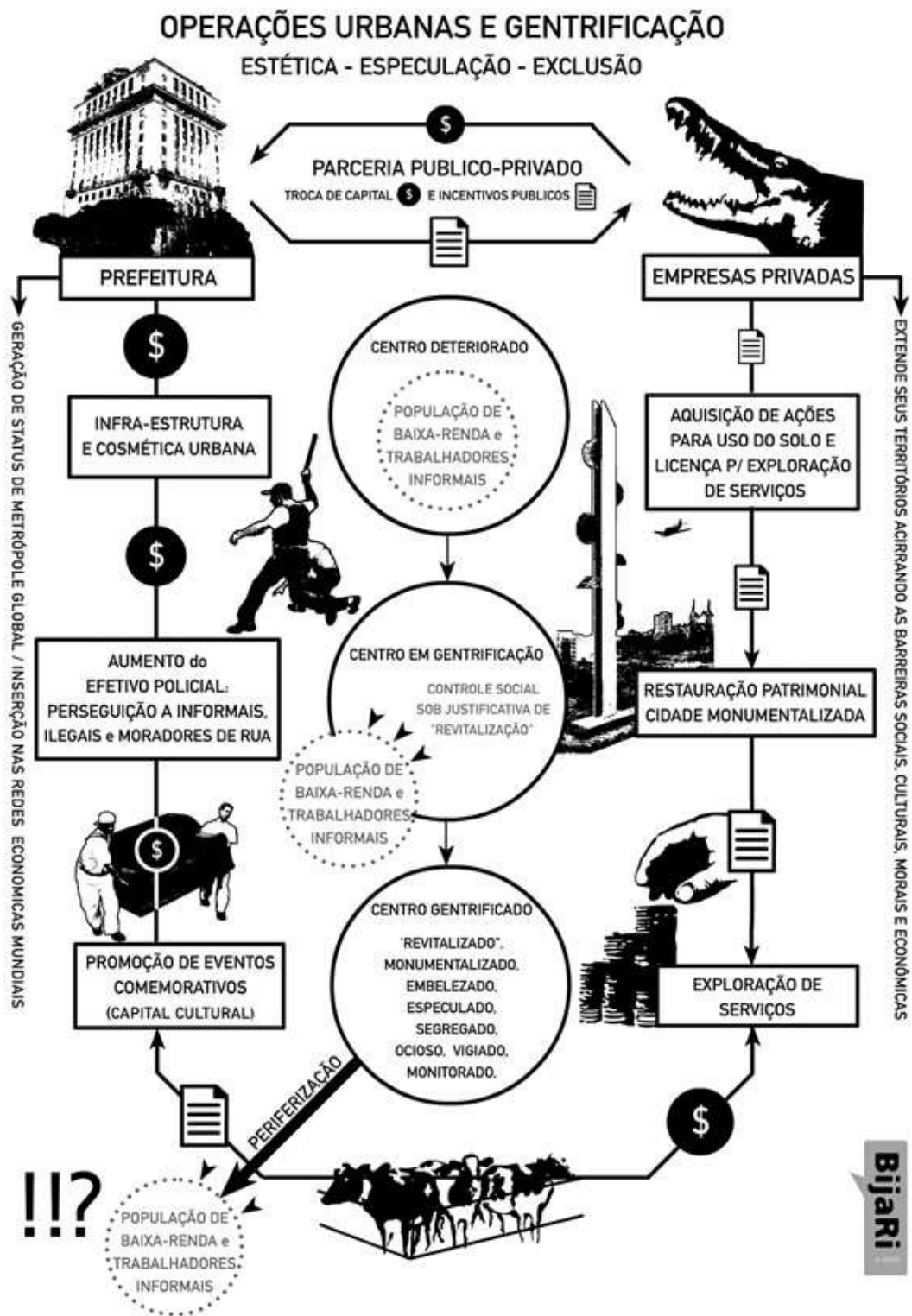


Figura 2: Cartaz “Operações Urbanas e Gentrificação”, do coletivo Bijari. Fez parte da ação em que colaram cartazes explicativos nas ruas. Fonte: <http://reverberar.wordpress.com/category/2006/ritmos-da-urgencia-seminario/praticas-artisticas/por-bijari/>

Psicoesfera e tecnoesfera

A ciência, a tecnologia e a informação são a base técnica da vida atual¹². Nesse sentido, Milton Santos atribui ao meio técnico-científico-informacional duas categorias que pertencem ao espaço geográfico: a tecnoesfera e a psicoesfera. Estas são dimensões do espaço geográfico, uma material, física, técnica e tecnológica, outra, da ordem do imaterial, do simbólico, dos valores, das intencionalidades, dos desejos como também das normas.

Nas palavras de Milton Santos:

“A tecnoesfera trata do conjunto de técnicas presentes no espaço geográfico é o resultado da crescente artificialização do meio ambiente. Nesse sentido, a esfera natural é crescentemente substituída por uma esfera técnica, na cidade e no campo. Já a psicoesfera é o aspecto imaterial e psicológico ‘resultado das crenças, desejos, vontades e hábitos que inspiram comportamentos filosóficos e práticos, as relações interpessoais e a comunhão com o Universo.’ (SANTOS, 1994:32)

A tecnoesfera é, portanto o “... reino das ideias, crenças, paixões e lugar da produção de um sentido, também faz parte desse meio ambiente, desse entorno da vida, fornecendo regras à racionalidade ou estimulando o imaginário”. (SANTOS, 1996b:204)

A relação entre ambas é intrínseca, uma dimensão mobiliza a outra e vice versa. A psicoesfera pode acomodar os acontecimentos gerados pela tecnoesfera, o desenvolvimento tecnológico, por exemplo. Pode preparar para acolhê-lo no bojo cultural da sociedade, seja pelo marketing, pela mídia, criando empatia e tornando-o aceitável e desejável. Como também pode gerar a partir dela inquietações que apontam para novos usos e ressignificações da tecnoesfera.¹³ Esta é uma dinâmica em constante movimento. Irredutíveis, “são dois pilares com os quais o meio científico e técnico introduz a racionalidade, a irracionalidade e a contra racionalidade, no próprio conteúdo do território. Se expressam no lugar, são locais, mas sua inspiração e leis têm dimensões mais amplas e mais complexas.” (SANTOS, 1996b:204)

¹² O casamento da técnica e da ciência, longamente preparado desde o século 18, veio reforçar a relação que desde então se esboçava entre ciência e produção. Em sua versão atual como tecnociência, está situada a base material e ideológica em que se fundam o discurso e a prática da globalização. (SANTOS, 1996b:141)

¹³ “Essa psicoesfera, (...) consolida a base social da técnica e a adequação comportamental à interação moderna entre tecnologia a valores sociais” e é por isso mesmo que “apoia, acompanha e, por vezes, antecede a expansão do meio técnico científico.” (SANTOS, 1996b:204)

É necessário apontar que a tecnoesfera não se expande para todos os lugares com a mesma intensidade, é só pensarmos no caso do Brasil e suas diferenças regionais. Estes são alertas para as supostas tendências da contemporaneidade, que se creditam homogeneizantes, porém num mundo tão desigual. “O mundo contemporâneo vive um enorme descompasso entre o que ocorre em sua dimensão concreta, material, e sua dimensão ou esfera cultural, no sentido mais amplo de ‘simbólico’”. (HAESBAERT, 2011: 61)

Muitos artistas atuando neste campo simbólico apropriam-se da engrenagem da rede propondo experiências e criações coletivas. Os artistas manipulam e criam novos significados para o espaço representado, como também, a partir da experiência no espaço geram novos conteúdos.

Um artista que inspirou práticas neste sentido foi Hans Haacke em trabalhos como "Shapolsky et al. Manhattan Real Estate Holdings" (figura 3) desafia o próprio sistema da arte e o próprio financiador da exposição. Ele expõe a engrenagem do sistema em que está inserido e assim cria uma mobilização que envolve artistas, meios de comunicação, público, agentes financiadores, poder público e privado.

No trabalho o artista faz um levantamento das propriedades do Sr. Shapolsky que descobriu ser um grande proprietário de imóveis de população de baixa renda na cidade de Nova York. São diversas fotografias de prédios, documentos de transações, mapas do Harlem e do lado leste da cidade. Descobriu-se que tal proprietário estava envolvido em vários negócios fraudulentos, mas nunca era descoberto por ser muito bem relacionado. A exposição deste trabalho no Museu Guggenheim foi cancelada poucas semanas antes do seu início, e tudo indica que em função do envolvimento do personagem título do trabalho com a instituição de arte que a sediaria. Este é um procedimento que Hans Haacke repetirá em outros momentos, no qual o trabalho de arte é revelador das forças que agem sobre o sistema e se operacionaliza pelo debate que a mídia ajuda a disparar.

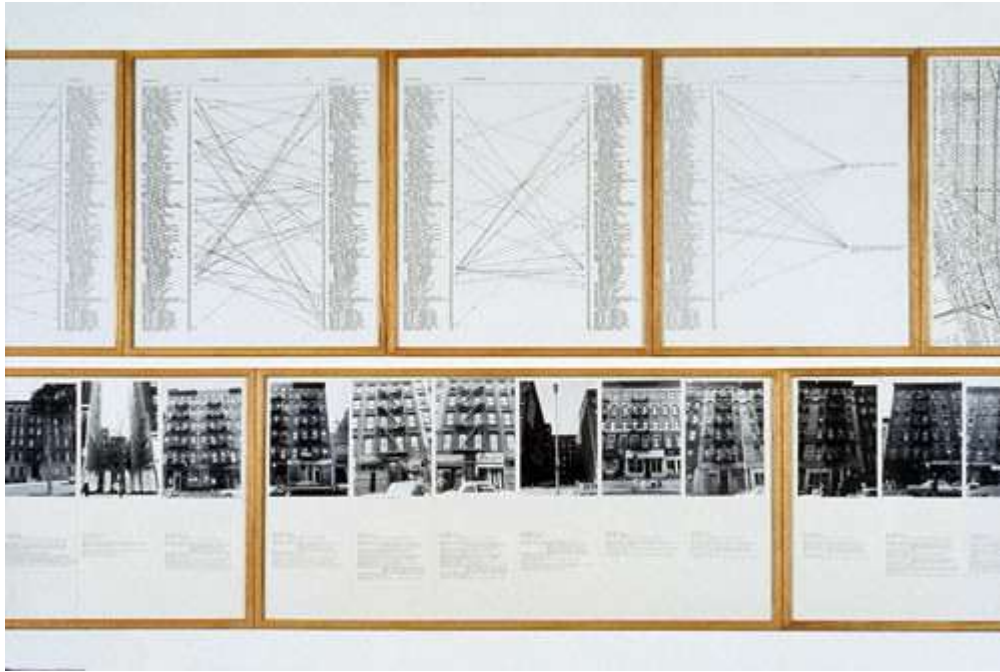


Figura 3: Shapolsky et al. Manhattan Real Estate Holdings, a Real-Time Social System, 1971. Hans Haacke. Fonte: http://evictionart.blogspot.com/2008/12/name-of-artist-title-of-piece_2831.html

A radicalização da atividade artística está em se apropriar da tecnoesfera, da materialidade, das engenharias das tecnologias de informação com usos diferentes do que foram projetados, seja para a ciência, seja para o mercado. Criam intencionalidade diferente da proposta pelo consumo, manipulando conteúdos técnicos, simbólicos e poéticos (psicoesfera).

Globalização

Após a conceituação do espaço como dinâmico e composto não apenas pela sua configuração territorial, como também pela vida que o anima - considerando sua materialidade e imaterialidade de um campo de relações e forças objetivas e subjetivas - vejamos novamente a noção de Globalização.

A globalização pode ser vista como um aprofundamento da experiência da internacionalização do mundo iniciado no período das grandes navegações. Porém, há na segunda metade do século XX, a convergência de uma série de transformações produtivas, financeiras, demográficas e tecnológicas que, reforçando umas as outras de modo cumulativo, produzem uma interdependência não só maior, mas também distinta da obtida no período da colonização europeia do Novo Mundo. Onde ocorre a

transnacionalização da produção de mercadorias, a constituição de mercados financeiros, a generalização dos deslocamentos populacionais de longa distância, a revolução tecnológica de transmissão de dados pela internet... (ANJOS, 2005:8)

Assim, a globalização constitui o estágio supremo da internacionalização, a interação de todos os lugares e de todos os indivíduos, amplificação em ‘sistema-mundo’, embora em graus diversos. Com a unificação do planeta, a Terra torna-se um só e único ‘mundo’ e assiste-se a uma refundição da “totalidade-terra”. (SANTOS, 1994:48)

Milton Santos estabelece uma periodização que define que, após a Segunda Guerra Mundial, a intensificação da experiência da modernidade (para alguns uma ruptura que vai definir a pós-modernidade) é o início do *período técnico científico informacional*. Neste período o espaço geográfico é considerado como meio técnico científico informacional, a resposta geográfica ao processo de globalização¹⁴.

Acontece que a presença da técnica, da informação e da ciência está fortemente voltada para a produção capitalista. A ciência aqui é direcionada para os interesses do desenvolvimento do mercado e da comunicação que dinamizam o modo de produção.

É importante afirmar que o campo da arte não se exclui desta dinâmica que é imposta a todos as instâncias sociais. Há a convergência do mundo da cultura e do mundo dos negócios, o que Guy Debord profeticamente nomeou Sociedade do Espetáculo, a generalização da forma mercadoria, da lógica capitalista, que se estende inclusive na produção de subjetividades. Segundo Otília Arantes “hoje em dia a cultura não é o outro ou mesmo a contrapartida, o instrumento neutro de práticas mercadológicas, mas ela hoje é parte decisiva do mundo dos negócios e o é como grande negócio.” (ARANTES, 2005)

À atual “apoteose do dinheiro” se deve o ímpeto peculiar de três setores (em termos de “acumulação”), o financeiro, o de tecnologia de ponta (informática, telecomunicações,

¹⁴ “O meio geográfico em via de constituição (ou de reconstituição) tem uma substância científico-tecnológico-informacional. Não é nem um meio natural, nem um meio técnico. A ciência, a tecnologia e a informação estão na base mesma de todas as formas de utilização e funcionamento do espaço, da mesma forma que participam da criação de novos processos vitais e da produção de novas espécies (animais e vegetais). É a cientificização e a tecnicização da paisagem. É, também, a informatização, ou, antes, a informacionalização do espaço. A informação tanto está presente nas coisas como é necessária à ação realizada sobre essas coisas. Os espaços assim requalificados atendem, sobretudo, a interesses dos atores hegemônicos da economia e da sociedade, e assim são incorporados plenamente às correntes de globalização.” (SANTOS, 1994:51)

aeroespacial, etc.) e justamente o da cultura mercantilizada, dita multimídia: ou seja, o triunfo da economia de mercado redundando numa brutal concentração e financeirização da riqueza. A “cultura” tornou-se um grande negócio - da indústria cultural de massa (clássica) ao passo mais recente da intermediação cultural e correspondente consumo gentrificado (quando as próprias administrações das cidades lançam mão da cultura como polo de sinalização para as elites de que se trata de um lugar seguro para morar e fazer negócios). (ARANTES, 2005)

Os fixos e os fluxos

A grande característica deste período em que vivemos é, então, o aumento da velocidade e da fluidez de informações, de objetos, de pessoas (fruto da evolução técnica e tecnológica) que encurtam as distâncias entre os pontos físicos, propiciam o rápido deslocamento e trazem dinamização para tudo o que é necessário na prática cotidiana. A aceleração do tempo gera a compressão do espaço, que não tende a ser suprimido, fica mais denso (densidade técnica). O sistema técnico hegemônico criado instaurou a *unicidade técnica* que possibilita a globalização. Podemos falar de uma unicidade das técnicas resultante da unificação do espaço em termos globais e da unificação do tempo em termos globais.

O fenômeno da globalização parece propor uma ilusão de interconexões fluídas entre todos os lugares. De fato, os lugares se mundializaram e cada lugar tem a potência de comunicar “o mundo”, porém, os lugares não se globalizam da mesma forma, têm suas especificidades e estão submetidas a dinâmicas de ordem próxima (as características do lugar, do território) e distante (a sua posição em relação ao centro do sistema).¹⁵

Nesse sentido, Rogério Haesbaert alerta:

“Essa ‘anulação do espaço’ (das distâncias) ‘pelo tempo’, como já prenunciava Marx, acabou se tornando um mito que as novas tecnologias de comunicação e transporte da ‘ultramodernidade’ (termo utilizado por BOSI, 1992) tentam nos impor. Um simples mapeamento das áreas de acesso difícil ou praticamente nulo para a maioria dos habitantes do planeta revela que podemos não só reconhecer um mundo capitalista, ‘moderno’, de ‘globalização’ altamente elitizada, com uma massa de expropriados reclusa em territórios desconectados das redes

¹⁵ “O espaço se globaliza, mas não é mundial como um todo, senão como metáfora. Todos os lugares são mundiais, mas não há espaço mundial. Quem se globaliza, mesmo, são as pessoas e os lugares.” (SANTOS, 1994:31)

da ‘modernidade’ global, como também o fato de que a própria elite que dispõe do acesso aos meios de transporte mais sofisticados não tem a liberdade de deslocar para onde bem entender.” (HAESBAERT, 2011:58)

O mapa abaixo (figura 4) mostra os lugares mais conectados (em amarelo claro) e mais isolados (em vermelho escuro) do mundo. Apresenta informações de tempo médio para deslocar-se para grandes centros urbanos. Tais dados informam que áreas remotas (áreas escuras) do planeta estão até cinco dias de viagem da cidade mais próxima e que coincidem com lugares cuja natureza é mais inóspita, como também mais preservada. Apesar disso, o mapa demonstra como o deslocamento é fluído entre pontos de maior concentração urbana¹⁶.

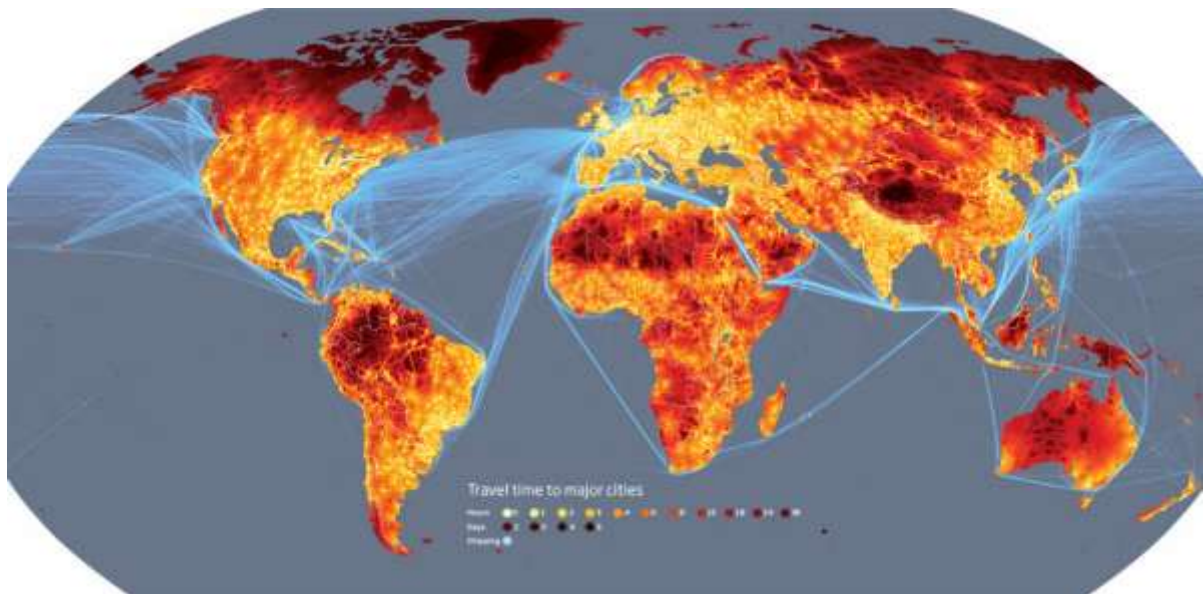


Figura 4: The Remotest Place On Earth. Fonte: <http://newscientist.com/gallery/small-world>.

O centro do sistema está relacionado com os atores hegemônicos e conseqüentemente com os espaços hegemônicos, estes são espaços em que há grande concentração de ciência, de tecnologia e de informação, de grande densidade técnica, capital e racionalidade. Fato este que constitui no mapa do mundo áreas de alta densidade técnica que seriam as *zonas luminosas*, as zonas intermediárias (média densidade técnica) e as áreas vazias ou de baixa densidade técnica, que seriam *zonas opacas*. Interessante notar que tais noções de áreas luminosas e opacas é algo facilmente visualizável no mapa abaixo (figura 5), afinal a densidade técnica dos lugares coincide com a maciça presença

¹⁶ O mapeamento foi realizado por pesquisadores do Centro Comum de Investigação da Comissão Europeia (Itália) e do Banco Mundial numa composição de outros mapas e dados. Fonte: <http://ecoarte.info/>

da energia elétrica. A imagem realizada por pesquisadores da NASA foi feita a partir de fotografias noturnas do planeta. Observamos assim as áreas luminosas concentradas nos EUA, Europa e Japão, com menos intensidade e mais dispersas na Índia e China e pontos nas principais capitais e centros urbanos na América do Sul, África, Oceania e Ásia.



Figura 5: Planisfério á noite. Mapa desenvolvido a partir de dados de Marc Imhoff da NASA GSFC e Elvidge Christopher de NOAA NGDC. Imagem criada por Craig Mayhew e Robert Simmon da NASA GSFC. Fonte: <http://earthobservatory.nasa.gov/Features/Lights/>



Figura 6: Mapa de fluxo de dados pela internet.¹⁷ Fonte: http://mundi.net/maps/maps_008/

¹⁷ Mapa de 1996i desenvolvido pelo grupo de pesquisa dos Laboratórios Bell Lucent Technologies *Information Visualization*. Illinois, EUA. Base de dados foram medidos pelo backbone NSFNET em 1993. (LEÃO, 2002).

As zonas opacas correspondem a lugares em que é pouca ou quase nula a densidade técnica, seja em função do difícil acesso, áreas remotas onde a natureza prevalece, seja por serem áreas economicamente deprimidas. Tal visualização é interessante, pois, aparentemente, percebemos como a ocupação humana é mal distribuída nos continentes, mas o fato é que a concentração de pessoas nem sempre coincide com a concentração da técnica, dos sistemas de engenharia e da infraestrutura do território. As áreas luminosas coincidem com o centro do sistema, com as áreas hegemônicas do mundo.

Representação igualmente interessante (figura 6) diz respeito a um mapa criado a partir dos fluxos de conexão da internet. Nele, fica claro como a comunicação se dá entre pontos do planeta que formam uma rede, cujas conexões acontecem de forma desigual no espaço. Um espaço em que a distância deixa de ser um conceito relevante, como era para a geografia e para a cartografia tradicional, e que é relativizada em função da conectividade. Isto é, a vizinhança dos países deixa de ser apenas uma questão de proximidade geográfica para passar a ser analisada à luz de suas ligações comunicacionais, telemáticas, etc. O que aproxima um país de outro é a facilidade e possibilidade de transporte e comunicação entre ambos e não necessária e exclusivamente a sua proximidade geográfica. (GOUVEIA, 2004:8) As cidades da África e de parte da Ásia apareceriam desconectadas e, por isso, invisíveis nesta representação. Interessante notar que sob esta perspectiva, as relações de proximidade ocorrem em função das facilidades comunicacionais e de fluxos de informação entre as cidades.

Os mapas nos ajudam a refletir sobre o fato do homem ter o aparato tecnológico necessário para acessar as áreas do mundo não corresponde uma real possibilidade de acesso. Ou seja, esta é uma conquista tecnológica, não social. Se considerarmos as áreas de conflito e de segregação social e econômica, percebemos que a fluidez tem outro ritmo. Os acessos, as fronteiras e limites têm uma conotação muito mais rígida do que queremos supor.

Moacir dos Anjos nos chama a atenção que,

“essas assimetrias estão também presentes na própria forma de entrelaçamento da rede de comunicações que torna possíveis as trocas culturais, baseada mais em relações *radiais* a partir dos centros do que *transversais* entre espaços da periferia, apondo, sobre as potenciais ‘zonas de contato’ que a globalização ativa, vazios de interlocução entre

localidades as mais diversas – sejam fisicamente próximas ou distantes, as quais Gerardo Mosquera chama de ‘zonas de silêncio’. (ANJOS, 2005:18)¹⁸

Estas zonas de silêncio, estes vazios, tais zonas opacas, são áreas que não participam da mesma festa tecnológica da globalização. Este estudo nos lembra de que todo discurso homogeneizante é, no mínimo, arriscado. Nesse sentido,

“considerando um todo, o espaço é o teatro de fluxos com diferentes níveis, intensidades e orientações. Há fluxos hegemônicos e fluxos hegemonzados, fluxos mais rápidos eficazes e fluxos mais lentos. O espaço global é formado de todos os objetos e fluxos. A escala dos fluxos materiais e imateriais é tanto mais elevada quanto seus objetos dão prova de maior inovação.” (SANTOS, 1994:53)

Uma série de projetos artísticos procuram problematizar a questão dos fluxos, das fronteiras, das instituições e suas conseqüentes tensões políticas, econômicas e os diferentes agentes sociais envolvidos. Os projetos que citaremos a seguir têm forte componente ativista: primam pela denúncia e envolvimento político do trabalho. Dessa forma, se denominam *ativistas* (contração de artista e ativista). Em especial, projetos que envolvem novas mídias e mídias locativas apresentam a postura e a ética *hacker* no sentido de se infiltrar em instituições e nos seus sistemas publicizando estratégias e lógicas do poder corporativo e governamental. O sentido do termo se deve à partilha do conhecimento. Assim, tais projetos questionam o acesso à tecnologia e a mobilidade, que se mostra limitada a um grupo privilegiado.

O projeto *Lugares que no existem (Google Earth 1.0)* de Isaki Lacuesta e Isa Campo¹⁹ é um ótimo exemplo de projeto artístico que revela estes vazios no espaço do mundo. O projeto busca revelar lugares que no *Google Earth* estão ocultos ou não possuem detalhes de informações. Estes podem ser áreas militares, campos de batalha, praias de nudismo, prédios governamentais, que sugerem que são áreas desconhecidas ou zonas proibidas cuja visibilidade é controlada por um pequeno grupo, seja do governo ou demais agentes econômicos.

¹⁸ “Outra manifestação das estruturas hierarquizadas de poder que presidem os processos de transculturação é encontrada no caráter assimétrico dos fluxos de informação mundializados, muito mais volumosos no sentido das regiões centrais para as periféricas do que na direção oposta, o que faz com que as formas culturais criadas nas regiões que possuem a hegemonia do processo de globalização sejam melhor difundidas e afirmadas mundialmente do que as ressignificações que delas são feitas a partir de culturas locais e, evidentemente, do que criações somente nestas assentadas.”. ANJOS, 2005:17

¹⁹ <http://www.nnexperiences.com/tag/isa-campo/>

Os artistas então mapeiam tais áreas ocultadas em lugares como Espanha, Colômbia, Equador, Rússia. Se dirigem ao local onde realizam um vídeo no nível da rua mostrando a paisagem e a vida no lugar. Tal trabalho foi exposto como uma vídeo instalação projetando de um lado as áreas no *Google Earth* de outro as imagens captadas: o lugar da experiência vivida pelos artistas em contraponto ao olhar frio vertical e supostamente neutro do *Google Earth*.

O projeto **Borderxing Guide**²⁰(2002) dos artistas ingleses Heath Bunting e Kayle Brandon é um guia *on line* com instruções para atravessar ilegalmente as fronteiras de países da União Europeia sem ser detectado. Acompanha uma base de dados com informações de rotas entre os países, mapas, lista de equipamentos necessários, bem como registros fotográficos dos percursos e a história das tentativas das travessias. É uma experiência artística na migração ilegal.



Figura 7: Borderxing Guide Perimeter Footpath, Fronteira. Fotografia de Heath Bunting. Acima logo do projeto. Fonte: <http://www.tate.org.uk/intermediaart/borderxing.shtm>

²⁰ Para mais informações acessar www.tate.org.uk/intermediaart/borderxing.shtm ou o site do projeto em que a pesquisadora não conseguiu acesso <http://irational.org/cgi-bin/border/xing/list.pl>.

Conceitualmente o trabalho se dirige a ativistas que procuram asilo e aos que precisam burlar a burocracia nas fronteiras. Afinal, os artistas limitam o acesso do site apenas para utilizadores autorizados, provocando um distúrbio na nossa concepção da internet como um espaço de livre acesso. O acesso à informação é controlado, assim como o livre trânsito entre as fronteiras. O artista nesta provocação questiona o princípio básico da internet: o aparente acesso a todas as informações que desejarmos. Como também subverte a ideia de fronteira como limite através do acesso ao espaço físico.

*The region of the transborder trousers (La región de los pantalones transfronterizos)*²¹ é um projeto do coletivo multidisciplinar de artistas Torolab de Tijuana, encabeçado por Raúl Cárdenas Osuna. Como uso de tecnologias locativas (GPS), exploram a fronteira de San Diego (EUA) e Tijuana (México), sua dinâmica e seus fluxos, tornando visível a mobilidade transnacional da região. Por cinco dias membros do coletivo transitaram pela fronteira transportando GPS e roupas desenhadas pelo grupo (com bolso secreto para o passaporte) se colocando aos riscos e as violências que as pessoas comumente passam nestas regiões.

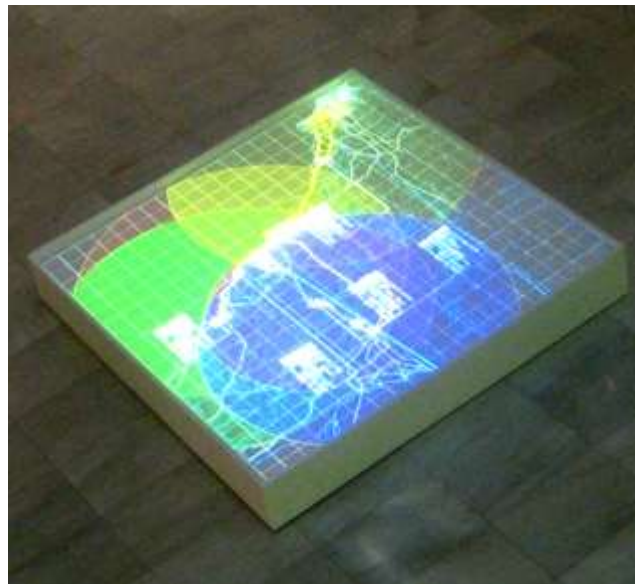


Figura 8: Dados coletados no projeto *The region of the transborder trousers* apresentados em exposição na ARCO, feira de arte contemporânea em Madri (2005).

²¹ <http://www.torolab.org>

Foram coletados dados de combustível e de localização de cada membro do grupo. Para a visualização dos dados projetaram as imagens de rastreamento e demais informações sobre um mapa da região (figura 8).



The figure consists of three main parts. At the top is a banner for the 'Transborder Immigrant Tool Project' with a desert landscape background. Below the banner are two slides. The first slide shows a mobile phone screen with a red circle and the text 'Wait for satellite signal'. The second slide shows a map with a compass, a red arrow pointing towards a safety site, and a 'Phone Interface' window with a water drop icon and the word 'AGUA'.

Transborder Immigrant Tool Project

- When first started, the GPS system needs to find navigation satellites...
- For now, this is a textual message

- Dowsing Interface
- If the user's present trajectory is in the general direction of a nearby safety site, the user is alerted and the distance to the site is calculated
- User can ignore, or set this as a navigation target

Figura 9: *Transborder Immigrant Tool*. Cartaz que divulga e explica o uso do aplicativo no site dos artistas. Fonte: <http://bang.calit2.net/xborderblog/>

Outro projeto artístico nas fronteiras entre EUA e México é o *Transborder Immigrant Tool*²² (Ferramenta Para Imigrantes Transfronteiras) desenvolvido por Brett Stalbaum e Ricardo Domingues. Os artistas desenvolveram o software Walking Tools e produziram um aplicativo para celulares que pode ser utilizado por imigrantes ilegais. Além da localização o software informa onde se pode encontrar água na travessia do deserto.

Segundo os artistas, a “ferramenta adicionaria uma nova camada de agenciamento a essa geografia virtual emergente, permitindo a segmentos da sociedade global que geralmente estão fora dessa grade emergente de hiper geopoder de mapeamento ganhar acesso rápido e simples a sistemas GPS. (...)” Não pretende fornecer “acesso apenas a essa economia emergente de mapeamento total, mas acrescentaria um agente algoritmo inteligente que discriminaria as melhores rotas e trilhas naquele dia e hora para os imigrantes cruzarem aquela paisagem vertiginosa com maior segurança possível”.²³

Este projeto teve grande repercussão na mídia e dividiu a opinião pública, por um lado foram criticados como irresponsáveis por “contribuir” com a imigração ilegal, por outro, foram parabenizados por aqueles que poderiam usufruir do trabalho.

Os projetos artísticos acima problematizam a categoria de território em seu entendimento mais clássico. Afinal, é exposto todo seu aspecto político e estratégico de dominação e apropriação de uma dada área que, inclusive, conforma identidades. Evidenciam que em tempos de globalização o território é uma categoria mais atual do que nunca. E reforça o que diz Milton Santos quando afirma que o território é caracterizado mais pelo uso que a ele é dado do que por suas fronteiras fixas controladas por um Estado.

Espaço de redes

A noção de rede é fundamental para pensar as novas configurações espaciais. Consideremos, portanto, a rede nas suas horizontalidades e verticalidades. As verticalidades agrupam áreas ou pontos, muitas vezes ao serviço de atores hegemônicos

²² <http://bang.calit2.net/xborderblog/>

²³ STALBAUM e DOMINGUES. *Transborder Immigrant Tool: um projeto artístico de perturbação da fronteira México/EUA*. In BAMBOZZI, ET all., 2010: 184.

não raro distantes. Já as horizontalidades são o alicerce da vida cotidiana, as relações que se dão em espaços contíguos, relações próximas de solidariedade e troca.²⁴

As redes verticais são compostas por lugares/vetores da integração hierárquica global, essenciais para que a produção globalizada ocorra e possa, inclusive, ser controlada à distância (facilmente visualizável nas figuras 4 e 5). Impõe-se a dissociação entre produção, controle e consumo na geografia do mundo que ocasiona a separação entre a escala da ação e a do ator. Nesse sentido, os sujeitos e suas ações se submetem a uma racionalidade (fundamental para o motor da globalização) que não controlam e desconhecem. Não são donos das suas ações, elas estão limitadas e restritas a ordens de caráter distante.

São estes descompassos que geram o conflito global/local, cuja coexistência dialética tem o processo de globalização gerando a fragmentação. A fragmentação do espaço que se expressa no lugar.

A verticalidade e a horizontalidade se opõem ao *espaço banal*, que é o espaço de todos, afinal, as redes constituem apenas parte do espaço e o espaço de alguns. (SANTOS, 1996a:16).²⁵ As redes, entretanto, na sua potência agregadora podem produzir uma solidariedade organizacional, como a existente num grande banco, como a **solidariedade orgânica** existente numa associação de produtores locais, por exemplo.

A crítica que Milton Santos tece à globalização se refere às características do global como processo racionalizador do território com conteúdo ideológico de origem e agentes distantes e que chega a cada lugar com objetos e normas estabelecidas para servi-los. Um bom exemplo é a indústria alimentícia, as imposições do mundo mercado, do FMI e Banco Mundial, e de outras organizações internacionais.

²⁴ “O espaço hoje, pode ser formado de lugares contíguos e de lugares em rede. São, todavia, os mesmos lugares que formam redes e que formam o espaço banal. São os mesmos lugares, os mesmos pontos, mas contendo simultaneamente funcionalizações diferentes, quiçá divergentes ou opostas.” (SANTOS, 1996^a:16)

²⁵ “Na economia de mercado, o território é o suporte de redes que transportam regras e normas utilitárias, parciais, parcializadas, egoísticas (do ponto de vista dos atores hegemônicos), as verticalidades, enquanto as horizontalidades hoje enfraquecidas são obrigadas, com suas forças limitadas a levar em conta a totalidades dos atores.” (SANTOS, 1996a:19)

Claro que não estamos aqui, como bem coloca Moacir dos Anjos, desconsiderando a complexidade dos mecanismos de reação e adaptação das culturas não-hegemônicas ao impulso de anulação das diferenças que a globalização engendra, promovendo formas novas e específicas de pertencimento ao *local* e criando, simultaneamente, articulações inéditas com o fluxo *global* de informações. (ANJOS, 2005:11)

Mas, o fato é que tal processo racionalizador do/no espaço reduz as possibilidades de afirmação da sociedade baseada na contiguidade. Na periferia observa-se que a ausência do Estado e da densidade técnica, constrói outra sociabilidade, onde as relações precisam se dar na proximidade e na solidariedade.

Nesse sentido, o lugar é a escala onde se exercita a resistência da sociedade civil, a criação e o fortalecimento de redes horizontais na prática cotidiana. Trata-se da contraposição do acontecer homogêneo e do acontecer solidário. “É pelo lugar que revemos o mundo e ajustamos nossa interpretação, pois, nele, o recôndito, o permanente, o real triunfam, afinal, sobre o movimento, o passageiro, o imposto de fora”. (SANTOS, 1994:37)

A partir do lugar e do cotidiano percebe-se um campo de estudo e um campo de ação. É no cotidiano que o espaço se constrói e se transforma. Melhor dizendo, é no cotidiano que nossas ações gestadas a partir da relação com o espaço, o produzem. Então é a partir dele que se pode atuar em vista de transformação social. Não é por menos que se torna uma categoria de análise fundamental para se pensar o espaço urbano. Vide Henri Lefebvre, Agnes Heller, Michel De Certeau, entre outros.

O espaço banal, cotidiano, é o do acontecer solidário, da revolução desejada. Espaço da emoção. Espaço da resistência, da criação e da consciência de outro *devoir*. Espaço da existência. Neste contexto, as práticas artísticas contemporâneas produzem ações no espaço que desvirtuam a lógica racionalizante imposta. Têm um papel fundamental, ao lado de outras mobilizações, na criação de novas redes que tem se criado no mundo.

Os artistas têm a potencialidade e habilidade (se assim o desejarem) de criar e mobilizar redes verticais para fortalecer as horizontais. Muitos trabalhos são acionados por pontos (lugares) no espaço e criam outra forma de rede ou, ainda, se apropriam de redes

estabelecidas. Geram ações no lugar considerando suas especificidades ou não, mas estabelecendo um curto-circuito no *continuum* da lógica racionalizante. São eventos, ações simbólicas que geram descontinuidades nas ações normatizadas, contrários às definições homogeneizantes do espaço e do ser.

A arte que trataremos aqui tem seu aspecto político-existencial, mesmo quando não explícito e/ou consciente. Os artistas atuam nas redes diferenciais e aplicam utopias²⁶. Assim, o futuro mostra-se como um conjunto de possibilidades e de escolhas (psicoesfera). Os eventos transformam as possibilidades em existentes.

Em tempos de globalização podemos ter um olhar para suas maravilhas e seus aspectos amplos de revolução nas ações humanas: “Esse acontecer simultâneo, tornado possível graças aos milagres da ciência, cria novas solidariedades: a possibilidade de um acontecer solidário, malgrado todas as formas de diferença, entre pessoas, entre lugares.” (SANTOS, 1996a:16)

Propomos, então, este olhar para o espaço na contemporaneidade em sua complexidade atentos aos seus riscos e suas potencialidades e em como os artistas, muitos atentos e sensíveis a estas dinâmicas espaciais, propõem outras formas de ação, outra visualidade, outras solidariedades através da arte.

A seguir abordaremos projetos de arte contemporânea que se apropriam de cartografias, em especial com o uso da internet e das mídias digitais. São tentativas de interações para além das formas estabelecidas criando outra possibilidade de rede.

²⁶ Como diria o psicanalista Ricardo Goldenberg a utopia é uma orientação, uma direção que dá sentido à existência.

CAPÍTULO 3

A CARTOGRAFIA E AS CARTOGRAFIAS: representações e apresentações do/no espaço

“O que quer o cartógrafo? O que o cartógrafo quer é se envolver com a constituição de amálgamas de corpo-e-língua”. Constituição de realidade. (Suely ROLNIK, 2007)

*Maps are pictures
Maps are self-portraits
Maps are manifestations of perceptions
Maps are portraits of the world in the manner
in which those preparing them would
like the world to be understood
Maps are subjective
Mapping... is an act of power
(Sen, 2007)*

Definição e cartografia crítica

Como aqui procuramos dialogar com campos do conhecimento e articular contribuições para construir um pensamento crítico e sensível, iniciamos esta reflexão com uma definição aceita na disciplina cartográfica: a cartografia é entendida como a arte de conceber, de levantar, de redigir e de divulgar mapas²⁷. O mapa constitui uma representação parcial e simplificada do terreno numa relação de similitude denominada escala, que não é apenas uma relação matemática, mas uma aproximação do terreno com significações técnicas e científicas. (JOLY, 1990), como também simbólicas²⁸.

O mapa é uma construção (aparentemente) confiável - assim, como foi a fotografia por muitos anos - é atribuído um senso de verdade, digno de fé. Num momento histórico em que se privilegia a imagem e a visualidade, o mapa visto como forma de visualização instantânea dos lugares, percursos, fenômenos, tornou-se um artefato amplamente utilizado no cotidiano. Os mapas estão tão presentes, como se correspondessem a uma demanda de visualização, ou melhor, de espacialização e identificação. É uma demanda

²⁷ Pela definição adotada pela Associação Cartográfica Internacional, a cartografia: “compreende o conjunto dos estudos e das operações científicas artísticas e técnicas que intervêm a partir dos resultados de observações diretas ou da exploração de uma documentação, em vista da elaboração e do estabelecimento de mapas, planos e outros modos de expressão, assim como de sua utilização. Ela engloba, portanto, todas as atividades que vão do levantamento do campo ou da pesquisa bibliográfica até a impressão definitiva e à publicação do mapa elaborado. Nesse contexto, a cartografia é ao mesmo tempo uma ciência, uma arte e uma técnica.” (JOLY, 1990:9)

²⁸ Neil SMITH trata escala como instâncias do espaço geográfico, são outras dimensões possíveis de análise como o corpo, o bairro até o mundo. Em trabalho anterior desenvolvemos uma pesquisa que trabalho do corpo à cidade (LEIRIAS, 2007).

social (intelectual, acadêmica, artística, enfim, cognitiva) que busca sempre um referenciamento no lugar para os fenômenos, quando não um georeferenciamento. O mapa, desta forma, propõe num só olhar a dimensão de um fenômeno e sintetiza informações de forma objetiva.

Porém, há muito se sabe que o mapa não é neutro. “Ele transmite uma certa visão do planeta, inscreve-se num certo sistema de conhecimento e propõe uma certa imagem do mundo, quer se trate da Terra inteira ou do meio ambiente imediato.” (JOLY, 1990:10)

A imagem abaixo (figura 10) é uma tira da conhecida personagem Mafalda que com clara ironia aborda como a predominância de um tipo de representação sobre o nosso imaginário e tem as implicações geopolíticas e ideológicas. Interessante para pensarmos como a representação do espaço pode determinar nossa percepção sobre ele e como a cartografia hegemônica impõe uma visão única do mundo.

A figura 11 é exemplo interessante de como as formas de representação cartográfica hegemônicas estão fixadas no nosso imaginário. No trabalho de visualização de dados de Chris Harrison se confirma como nossa visualização do mundo se baseia na projeção de Mercator, convenção cartográfica do século XVI. Afinal, os dados são inteligíveis mesmo com uma representação tão plástica que evidencia fluxos de informação.

A cartografia é uma das mais antigas manifestações de cultura, e corresponde a uma inscrição **comensurável** no caso dos inventários e levantamentos terrestres, elaborados à escala e através de convenções regulamentadas. **Incomensurável**, no caso dos mapas e narrativas do imaginário, dos guias de orientação e das perspectivas na primeira pessoa, dos artistas, designers e cientistas. (GOUVEIA, 2004:3)

Acerca do papel da imagem na contemporaneidade, as cartografias são uma expressão da tendência de visualizar os fenômenos, mesmo aqueles que são invisíveis...

La ciudad contemporánea está cada vez más caracterizada por un aumento de espacios mixtos o híbridos en los que elementos materiales y flujos de información (en su mayoría invisibles) convergen. Más que nunca, el mapa se convierte así en un instrumento orientado a la visualización de fenómenos invisibles o que simplemente son de naturaleza no visual. Si estamos de acuerdo en que “one of the most striking features of the new visual culture is the growing tendency to visualize things that are not in themselves visual” (Mirzoeff 1999:5), el mapa pasa a ocupar una posición central en la cultura visual contemporánea junto a otras estrategias de visualización abstracta que

son adoptadas desde diversos ámbitos sociales. (FREIRE & ONRUBIA, 2010:12)



Extraído de Quino, Toda Mafalda.

Figura 10: tiras de HQ da Mafalda, de Quino.

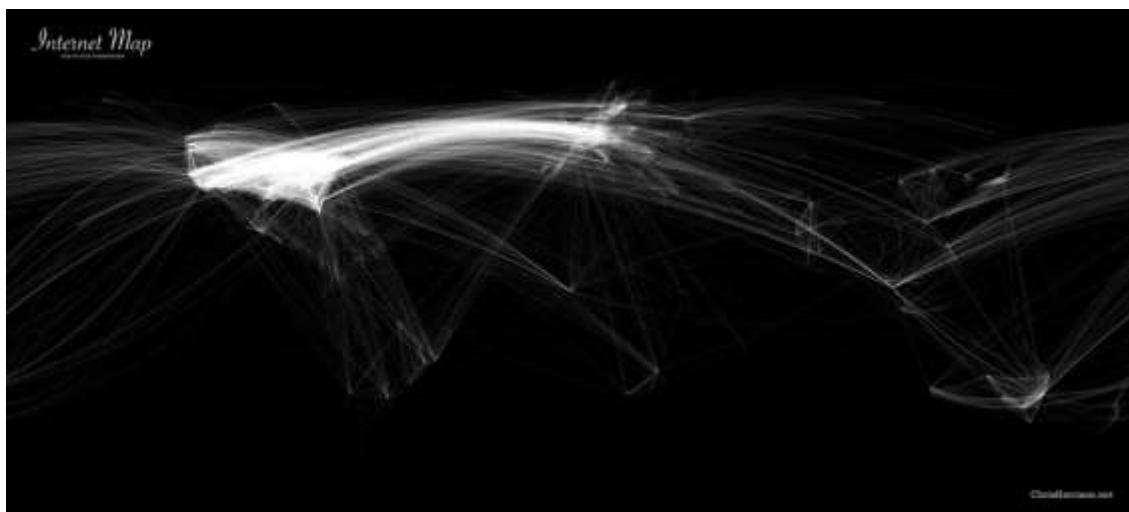


Figura 11: Visualização de dados de Chris Harrison. O mapa foi construído a partir de dados de conectividade no mundo. Fonte: <http://www.chrisharrison.net/index.php/Visualizations/InternetMap>

Nos últimos anos, questionamentos epistemológicos internos à cartografia problematizam a elaboração de mapas, como também sua utilização. Muitos se inspiram em vertentes pós-estruturalistas que dão outra dimensão ao papel do cartógrafo e do fruidor. Ampliam-se horizontes para apreender o fenômeno crescente de produções cartográficas não hegemônicas.²⁹ Afinal, os mapas, em especial os da cartografia hegemônica, têm comprometimentos políticos e ideológicos, têm um “segundo texto” que deve ser considerado e podem mentir (como também diz a geógrafa Massey, 2008) ou oferecer uma história seletiva (Dodge & Kitchin, 2007). Eles representam o espaço a partir de uma intencionalidade, de um contexto e de um objetivo. Porém, deve-se enfatizar (recorrendo a Foucault e Heidegger) o mapa como algo próximo do mundo e não distante dele.

Autores como Dodge e Kitchin (2007) trazem uma importante contribuição ao fazer uma revisão bibliográfica das produções recentes que contribuíram para um olhar crítico em relação à cartografia. Tais posicionamentos críticos, apesar de questionarem o estatuto científico e de verdade da cartografia contribuem para enriquecer e complexizar tal campo do conhecimento na contemporaneidade. Inúmeros autores (como Harley, 1989; Crampton, 2003; Pickles, 2004), repensam a cartografia e consideram o mapa como construção social incapaz de evidenciar uma visão neutra e objetiva da realidade, livre de carga ideológica (Harley, 1989). Questionam as bases ontológicas da cartografia considerando os aspectos contextuais e contingentes a que estão sujeitos na sua produção e fruição, incapazes de refletir uma verdade (Crampton, 2003). Apontam a necessidade de uma cartografia pós-representacional, em que o mapa não reflete a realidade, mas a produz. Desta forma, valorizaram as cartografias alternativas com a mesma seriedade que a cartografia científica (Pickles, 2004).³⁰

Segundo Crampton & Krygier (2008) definições como as de Harley & Woodward (1987) que consideram mapas como “representações gráficas que facilitam uma compreensão espacial de coisas, conceitos, condições, processos ou acontecimentos no mundo

²⁹ Al margen de lo que podríamos considerar como unas prácticas cartográficas hegemónicas, minoritarias, elitistas, al servicio del poder y/o de la ciencia, en las que el mapa funciona como un instrumento creado por profesionales de acuerdo con protocolos altamente definidos y con un relativamente restringido programa de usos y finalidades; también han existido otras cartografías alternativas: heterogéneas, radicales, tácticas, ciudadanas, participativas, colaborativas, ambiguas, abiertamente subjetivas, cotidianas. FREIRE & ONRUBIA, 2010:3

³⁰ FREIRE & ONRUBIA (2010) também fazem uma leitura desta trajetória e nos auxiliam nesta síntese.

humano”, enfatizam o papel do mapa na experiência humana e ampliam as possibilidades para se pensar mapas não ocidentais e não tradicionais. Conforme tais autores, se a crítica teórica abriu espaço conceitual para modos alternativos de mapeamento, coube a uma variedade de praticantes, fora da academia, explorar na prática o seu significado. Destacam a notável experimentação com mapas realizada pela comunidade artística, especialmente a representação e o papel dos mapas na criação de uma concepção de significado geográfico. (Crampton & Krygier, 2008)

Nesse sentido, a cartografia não é apenas entendida como um investimento científico que busca aperfeiçoar a representação dos espaços do mundo, preocupada com a precisão e as características formais. Mas é, na contemporaneidade, a busca de soluções de representação (não necessariamente pictóricas) para resolver problemas espaciais e relacionais. (Dodge & Kitchin, 2007). John Pickles explica: “Em vez de procurar como podemos mapear o objeto [poderíamos] nos preocupar com os meios pelos quais o mapeamento e o olhar cartográfico codificaram objetos e produziram identidades” (Pickles 2004:12 apud CRAMPTON & KRYGIER, 2008).

Lembrando nosso primeiro capítulo, com a contribuição de Milton Santos, toda produção simbólica do espaço cria e transforma o espaço. Um mapa não é uma produção da verdade, mas trata-se de uma expressão da experiência no espaço. Já que mapear é criar, não simplesmente revelar conhecimento. As cartografias não só representam o território como criam um território, todo mapa é uma reterritorialização (no sentido de afirmação de um processo de territorialidade, de apropriação do espaço) e tem a potencialidade de refazer-se e atualizar-se a cada fruição do sujeito³¹.

Os mapas são processuais, mais que objetos, são eventos e uma materialidade inacabada. Enfatizando, o mapa não é como uma representação externa do mundo, mas algo que participa e o afeta. Ao invés de reproduzir a realidade a produz. Gera argumentos, gera discursos. Necessita de contextualização e recontextualização

³¹ Maps are of-the moment, brought into being through practices (embodied, social, technical), always remade every time they are engaged with; mapping is a process of constant reterritorialization. As such, maps are transitory and fleeting, being contingent, relational and context-dependent. Maps are practices – they are always mappings; spatial practices enacted to solve relational problems. (Dodge e Kitchin, 2007: 336)

constantes. Como simplesmente não se limita a descrever e explicar o mundo, é parte de um jogo entre o mundo e nós mesmos.

O Grupo de Arte Callejero (GAC), coletivo de artista argentino, traz fortes contribuições para problematizar a cartografia, considerando seu conteúdo político, estratégico e simbólico. A cartografia como forma consciente de produção do conhecimento e de ação:

1. Imágenes gatilladas por la palabra 'mapa':

mapa de la guerra del petróleo

del agua

de la biodiversidad

de las bases militares

del Riachuelo/Frontera/Cloaca Capital

mapas lingüísticos

de distribución socioeconómica

de empleo/desempleo

mapas de territorios con distintas escalas

con informaciones superpuestas

mapas sin la dimensión espacio

mapas de relaciones

mapas temporales

mapas totalizadores

mapas esclavizantes

mapas libertadores

mapas del deseo

mapas de la opresión

mapas del cuerpo y de cuerpos

de una situación

mapas fijos

o dinámicos

muchos mapas posibles, muchas aproximaciones

alternativas

elijamos desde y hacia la acción

2. el mapeo es una actividad de reconocimiento:

puede ser una ampliación del saber, una herramienta

de apropiación y

dominación, una denuncia, un plano para el sabotaje,

una forma de

ocultamiento u otros.³²

³²CREISCHER, Alice; SIEKMANN, Andreas; MASSUH, Gabriela. *Pasos para huir del trabajo al hacer. Ex Argentina*". Buenos Aires, Interzona Editora S.A., 2004.

O trabalho do espanhol Pablo del Soto *Cartografiando Gaza*³³, que se inscreve na chamada cartografia tática, são cartografias que denunciam uma situação social crítica de injustiça. É o uso da cartografia como estratégia artística e ativista para entender e comunicar o mundo. Expõe as tensões e complexidade da fronteira, fazendo uma cronologia, dados de população, eventos históricos, bem como detalha as condições de vida e os conflitos na cidade de Rafah onde a população construiu túneis de comunicação e comércio de mercadorias para a sobrevivência.

“Este proyecto en construcción se propone el estudio de la extraordinaria singularidad de la geografía física y humana de Rafah como un caso de urbanismo subterráneo antagonista a un espacio de excepción. Podemos entender que Palestina es un territorio ajeno con características únicas o como un laboratorio urbano donde mecanismos de exclusión y asimetría son después exportados a otras geografías. Es por ello por lo que es necesario dar testimonio de esa realidad, estudiarla, comprenderla y transmitirla.”³⁴



Figura 12: Projeto de Pablo Del Soto sobre o conflito na Faixa de Gaza e a cidade fronteiriça de Rafah.

Fonte: <http://rafah.hackitectura.net>

Mas, se como disciplina a cartografia se flexibilizou e se abriu para concepções pós-modernas que contemplam as subjetividades dos sujeitos que a produzem, assim como dos que fruem, vejamos também outros caminhos que contribuem para pensar a prática cartográfica.

³³ <http://rafah.hackitectura.net>

³⁴ “Inestabilidad permanente de la estructura territorial de un lugar cuyas fronteras experimentan constantes alteraciones debidas a conflictos entre sociedades por el derecho de ocupación de un territorio.”

Cartografia afetiva e mapas subjetivos

O termo Cartografia se tornou uma referência para além do uso tradicional estabelecido pela disciplina geográfica. Mais recentemente, encontra-se também presente em diversas áreas do conhecimento para designar não uma carta ou um mapa, propriamente, mas uma forma de representação quantitativa e qualitativa de determinado fenômeno no espaço. E os fenômenos podem ser elementos fixos na paisagem, fluxos, ações, acontecimentos, relações sociais, políticas, econômicas que se materializam ou não. Materialidades e imaterialidades que se espacializam, como até, e inclusive, os afetos.

A cartografia dos afetos (assim nos permitimos denominar) vai ser desenvolvida por Felix Guattari e Gilles Deleuze, trabalhada como um método para o conhecimento e o desvendar de uma experiência. Refere-se ao traçado de mapas processuais de um território existencial³⁵.

Suely Rolnik, interlocutora brasileira desta abordagem, aponta:

“Para os geógrafos, a cartografia – diferentemente do mapa: representação de um todo estático – é um desenho que acompanha e se faz ao mesmo tempo que os movimentos de transformação da paisagem. Paisagens psicossociais também são cartografáveis. A cartografia, nesse caso, acompanha e se faz ao mesmo tempo que o desmanchar de certos mundos – sua perda de sentido – e a formação de outros: mundos que se criam para expressar afetos contemporâneos, em relação aos quais os universos vigentes tornaram-se obsoletos”. (ROLNIK, 2007:23)

Cartografar nesta perspectiva sugere a identificação de afetos e relações nos contextos psicossociais. Propõe uma série de terminologias que dão visualidade para fenômenos subjetivos que podem ser individuais e/ou coletivos. Trata-se de um “espacializar”, contextualizar no tempo e no espaço, a experiência. Nesse sentido, as cartografias construídas sob esta abordagem são emergências da psicosfera, contemplam as materialidades, fatos, aspectos objetivos, mas seus códigos, “legendas”, “escalas” são traços de uma construção simbólica que têm suas especificidades, intenções, afetos e poética.

³⁵“Um território desse tipo é coletivo, porque é relacional; é político, porque envolve interações entre forças; tem a ver com uma ética, porque parte de um conjunto de critérios e referências para existir; e tem a ver com uma estética, porque é através dela como se dá forma a esse conjunto, constituindo um modo de expressão para as relações, uma maneira de dar forma ao próprio território existencial. Por isso, pode-se dizer que a cartografia é um estudo das relações de forças que compõem um campo específico de experiências.” (FARINA, 2007:9)

Para Deleuze e Guattari o conceito de mapa é filosófico, atento as possibilidades e multiplicidades, mais preocupado com a dinâmica e o movimento do fenômeno, o processo, do que com um produto acabado.

“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.” (DELEUZE & GUATTARI, 2000:21).

O projeto **Arte/cidade**, que iniciou em 1998 em São Paulo, parte destas premissas para desenvolver um trabalho multidisciplinar em espaço público. As ações dos artistas convidados, muitas efêmeras, ocorrem em lugares não artísticos, envolvendo a população local e expondo problemáticas urbanas e humanas que ampliam possibilidades de sentidos e ações na cidade. Proporcionam novas possibilidades de reflexão e intervenção no espaço público, abertos aos diferentes aspectos da espacialidade, marcados pela fluidez, pela instabilidade e pelo inacabamento.

“Intervenções em megacidades colocam a questão da percepção de grandes áreas urbanas, que escapam por completo ao mapa mental de seus habitantes, aos parâmetros estabelecidos pelo urbanismo, à gramática da arte para espaços públicos”³⁶.

A pretensão é indicar

“estratégias alternativas para a reestruturação global da cidade, para políticas urbanas descentralizadas, baseadas na ativação destes espaços intersticiais, na dinamização sem concentração excludente e na heterogeneidade espacial. (...) cartografia urbana intensiva, que evidencie a complexidade e a dinâmica da área, a diversidade da ocupação e a potencialidade das operações em curso”³⁷.

A representação do mapa, segundo Deleuze e Guattari, tem como forma o rizoma, estrutura não hierarquizada e potencialmente libertária, em movimento e no fluxo constante dos acontecimentos. Quando o movimento cessa e as estruturas se cristalizam, a representação torna-se decalque³⁸. “Se o mapa se opõe ao decalque é por estar

³⁶ Site do projeto <http://www.pucsp.br/artecidade/novo/urbanismo01.htm>

³⁷ <http://www.pucsp.br/artecidade/novo/urbanismo01.htm>

³⁸ “O decalque é a forma reprodutiva ao infinito, é recalcar o que já está feito, repetido, cristalizado. O decalque age como um modelo, enquanto o mapa age como processo, revertendo o modelo e criando sua

inteiramente voltado para uma experimentação ancorada no real. O mapa não reproduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, ele o constrói." (DELEUZE & GUATTARI, 2000:20).

Parte-se de uma concepção de espaço preocupada com as territorialidades (na terminologia geográfica), ou seja, nas apropriações afetivas e simbólicas do espaço, que considera grupos, indivíduos e suas subjetividades com campos de ação que não estão orientados para a noção clássica de território, mas atentos a outras formas de agenciamento político e simbólico no espaço. Percebendo que a organização do espaço se dá de forma rizomática e descentralizada, cada nó é um centro. Atuam numa esfera política-existencial e investem em ações que se dão na escala próxima do lugar e do vivido.

Dessa forma, tal atuação contempla as micropolíticas que são

“Capazes de forjar resistências menores – mas não menos relevantes -, em que territórios alternativos tentam impor sua própria ordem, ainda minoritária e anárquica, é verdade, mas talvez por isso mesmo embrião de uma nova forma de ordenação territorial que começa a ser gestada.” (HAESBAERT, 2011:15).

Tal abordagem cartográfica, não privilegia uma materialidade, mas uma visualidade no sentido de buscar decifrar a experiência dos sujeitos no espaço com as implicações do modo de produção capitalista e suas restrições aos acontecimentos simbólicos, afetivos de uma sociabilidade desejante.

“Sendo tarefa do cartógrafo dar língua para afetos que pedem passagem, dele se espera basicamente que esteja mergulhado nas intensidades de seu tempo e que fique atento às linguagens que encontra, devore as que lhe parecerem elementos possíveis para a composição das cartografias que se fazem necessárias. O cartógrafo é, antes de tudo, um antropófago.” (ROLNIK, 2007:23)

estrutura. Trata-se então de um modelo que se entranha, e do processo que se alonga, rompe e retoma. A partir dessa diferença entre mapa e decalque, Deleuze nos propõe um jeito novo de olhar para a representação no mundo atual, englobando o movimento constante e um tempo simultâneo e mais veloz. Para ele, representar algo não é fixar imagens, mas deixar que elas contenham o seu próprio movimento e processo. O mapa, portanto, constrói estruturas abertas e não algo sobre ele mesmo, ele se constrói, contribuindo assim para a conexão e para sua abertura máxima sobre o espaço.”(Neves, 2008:7)

Nesse sentido, se constrói cartografias muitas vezes coletiva e processualmente, pela articulação de espaços, afetos, intencionalidades. Caminho que interessa para construir cartografias e mapas (literalmente ou metaforicamente) que se opõem às hegemônicas e questionam estruturas de poder e hierarquias presentes nesta forma de representação. Os cartógrafos compreendem o espaço criticamente, atentos aos sujeitos e suas pulsões que mobilizam espaços e relações. A cartografia é um método em processo de criação, coerente com a processualidade daquilo que investiga, já que estuda as relações, os encontros com o mundo, as forças em movimento desprendidas nesses encontros, enquanto eles acontecem.³⁹ (FARINA, 2007:10).

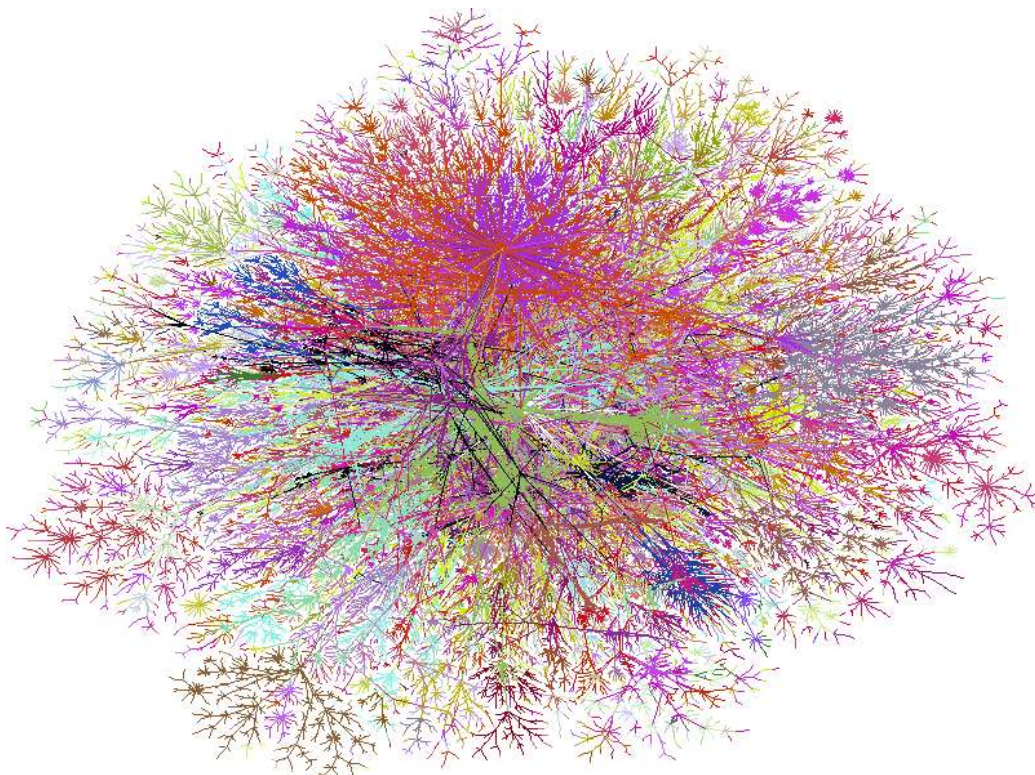


Figura 13: Mapa da internet do Internet Mapping Project. 1998.
Fonte: <http://www.cheswick.com/ches/map/gallery/index.html>

³⁹ “A cartografia tem sido entendida por seus praticantes como um modo de pesquisar **objetos processuais**, como os modos de subjetivação e os processos de formação, por exemplo. Quando um investigador tem um ‘objeto’ processual e quer aceder à política de suas formas e funcionamentos, ele pode se valer de um método de trabalho como esse, afinado com a processualidade daquilo que investiga. Não obstante, a cartografia não depende de um plano a executar, de um conjunto de competências a adquirir ou de uma lista de habilidades a aplicar em determinado campo pelo pesquisador. Em outra direção, o método cartográfico questiona o modelo explicativo da realidade na produção de saberes, abrindo mão da linearidade e da causalidade em suas práticas discursivas.” (FARINA, 2007:9) grifo nosso.

Curiosamente, o rizoma, como visualidade, será recorrente para pensar numa concepção de rede, inclusive, da internet. Mas, percebe-se (como discutido no capítulo 1) que inúmeras redes não têm construções espontâneas, mas estão vinculadas a racionalidade técnica do território. Tomemos como exemplo algumas visualizações de dados de conexões a internet (figura 13). Por mais que privilegiem os fluxos, não são caotizadas, têm base numa rede vertical que se constrói a partir de lugares (grande centros) com maior densidade técnica.

O rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura, picada. Oposto ao grafismo, ao desenho ou à fotografia, oposto aos decalques, o rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga. (DELEUZE & GUATTARI, 2000:32)

Com todos os cuidados necessários ao lidar com um método é extremamente interessante traçar aproximações, sem pretensões conclusivas, sobre as possibilidades de conexão entre a “espaciologia” de Milton Santos e o método cartográfico de Delleuze. Aproximações cuidadosas, por que, como já discutimos, a Geografia problematiza as materialidades e as imaterialidades, já a cartografia de Delleuze tem na subjetividade a matéria prima de seu estudo. Este considera e questiona aspectos existenciais como “os mapas processuais de um território existencial” em tempos de globalização. Ou seja, há o embate com esta forma de produção (capitalista) da vida que produz as sensibilidades. Não deixa de existir a relação intrínseca com o espaço, aqui pensado na escala do sujeito em seus aspectos de pertencimento que caracterizam a territorialidade. De forma que tal cartografia busca tornar visíveis os aspectos subjetivos das relações com os sujeitos no espaço. Elemento que deixa uma margem para pensarmos a psicoesfera, tal dimensão imaterial que também constitui o espaço.

Delleuze sustenta que a arte tem uma função que é tornar visível o visível. A arte tem o poder de dar a ver e indagar os modos de funcionamento que constituem as formas da nossa experiência estética, ética e política. A arte torna visíveis as forças com as quais se configuram as formas da nossa percepção e do nosso pensamento. Tem o poder de problematizar esteticamente as formas daquilo que somos, para que possamos, com essa visão, agir politicamente sobre nossas próprias formas. A arte pode agir como criação e

resistência nos processos de formação. E essa ação de criação e resistência pode constituir as formas do conhecimento que produzimos. (FARINA, 2007:14)

Uma série de cartografias têm sido propostas pela artista Lilian Amaral. Uma das versões que teve uma etapa expositiva há pouco tempo foi **ID Bairro Bom Retiro**. Projeto internacional de arte urbana (criado pelo Idensitat ⁴⁰) que procura estimular a criação coletiva e o intercâmbio cultural como possibilidade de desenvolvimento e transformação social, bem como pensar as funções que a arte pode exercer em um contexto sociopolítico específico e as perspectivas da cidade performativa. Este trabalho de múltiplas colaborações busca, por meio de proposições artísticas, construir uma cartografia da ação, em movimento, do bairro em questão. Expondo seus atores, histórias, territorializações ⁴¹.

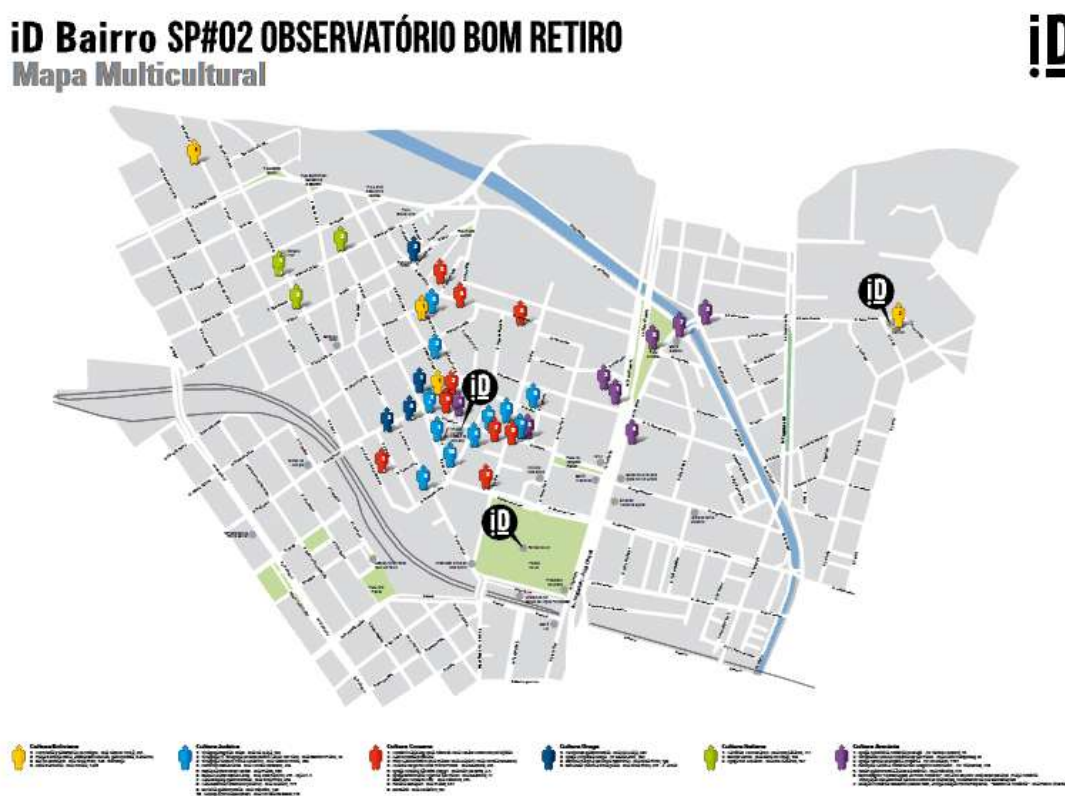


Figura 14: mapa do bairro Bom Retiro localizando pontos de referência para a diferentes culturas e etnias que coexistem neste espaço.

40 IDENSITAT es un proyecto artístico que investiga formas de incidir en el espacio público a través de propuestas creativas en relación al lugar y al territorio desde una dimensión física y social. Idensitat se establece como un espacio de producción e investigación en red que, desde el arte, experimenta nuevas formas de implicación e interacción en el contexto social.

<http://idensitat.net/index.php>

⁴¹Conteúdos do site <http://idensitat.net/idbairrosp/>

Situacionismo e psicogeografias contemporâneas

Quando se pensa em cartografia nas artes visuais as estratégias situacionistas são referências vitais, já que impulsionam os artistas para pensar uma relação crítica e singular com o espaço, com as instituições e com o cotidiano. Problematizam a cidade, o urbano, a arquitetura, a vida cotidiana, e constituem práticas coletivas de criação artística como exercício de novos modos de experienciar os espaços urbanos.⁴²

O olhar que este grupo propõe - veiculado na publicação *Potlatch* (1954-57) e na pessoa de Guy Debord - investe sobre uma crítica à economia política no sentido de perceber, a partir do urbanismo e do cotidiano, as armadilhas a que os indivíduos estão sujeitos. Em especial, no livro “A sociedade do espetáculo” Debord denuncia com acidez a ideia de que a sociabilidade torna-se cada vez mais espetacularizada. A realidade é mediada pelas imagens, pelo simulacro, e há o incentivo constante ao consumo, verdadeiro motor do modo de produção capitalista, como forma de promover a felicidade.

A visão e a atuação dos situacionistas rompem com barreiras disciplinares e serve como inspiração nas Ciências Humanas, inclusive na Geografia (ver Silva, 2004), e nas Artes Visuais. Propõem, além de um método de investigação uma ação transformadora⁴³ e apelam para uma consciência (social, política, existencial), para a celebração da vida e do prazer. Sem distinguir arte e vida, negam o entretenimento, ideia burguesa de felicidade que para Debord era arriscado e emburrecedor.

O cotidiano é, então, onde nasce a alienação, mas onde pode crescer a participação⁴⁴. O lazer pode ser ativo, criativo e envolver a participação popular, desta forma o tempo livre seria para o prazer e não para a alienação. Vaneigem afirma, em outra obra seminal situacionista, que:

⁴² “O interesse dos situacionistas pelas questões urbanas foi uma consequência da importância dada por estes ao meio urbano como terreno de ação, de produção de novas formas de intervenção e de luta contra a monotonia, ou a ausência de paixão, da vida cotidiana moderna. (...) o principal antídoto contra o espetáculo seria o seu oposto: a participação ativa dos indivíduos em todos os campos da vida social, principalmente na cultura.” (BERENSTEIN, 2003:13)

⁴³ Escritos situacionistas como as do livro “Sociedade do espetáculo” foram tema de pichações em maio de 68.

⁴⁴ “(...) para os geógrafos o *comum* é reconhecido apenas como campo de análise, nos Situacionistas é meio para a atividade, no sentido da revolução. Para tanto, o cotidiano não pode ser só fonte de informação, e sim campo de batalha.” (SILVA, 2004)

“O imperativo econômico converte cada homem em cronômetro vivo, com o sinal distintivo no punho. Este é o tempo do trabalho, do progresso, do rendimento, o tempo da produção, do consumo, do planning; o tempo do espetáculo, o tempo de um beijo, o tempo de uma chapa, um tempo para cada coisa (time is money). O tempo da mercadoria. O tempo da sobrevida.” (VANEIGEM, 1974: 239)

Desta forma, o grupo propõe que por meio da construção de situações⁴⁵ se chegaria à transformação revolucionária da vida cotidiana:

“A construção de situações começa após o desmoronamento moderno da noção de espetáculo. É fácil ver a que ponto está ligado à alienação do velho mundo o princípio característico do espetáculo: a não-participação. Ao contrário, percebe-se como as melhores pesquisas revolucionárias na cultura tentaram romper a identificação psicológica do espectador com o herói, a fim de estimular esse espectador a agir, instigando suas capacidades para mudar a própria vida. A situação é feita de modo a ser vivida por seus construtores. O papel do público, se não passivo pelo menos de mero figurante, deve ir diminuindo, enquanto aumenta o número dos que já não serão chamados atores mas, num sentido novo do termo, vivenciadores.” (DEBORD apud BERENSTEIN, 2003:21)⁴⁶

O objetivo máximo do grupo seria gerar uma revolução cultural pela criação global da existência contra a banalidade do cotidiano. Assim criaram um método, a psicogeografia e uma prática ou técnica, a deriva.

A psicogeografia é o “estudo dos feitos exatos do meio geográfico, conscientemente planejados ou não, que agem diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos” (Debord, 1955). Como forma de conhecimento é um método para investigar a cidade para além do planejamento. Utilizado como estratégia de criação artística, revela aspectos não mapeados pelos órgãos responsáveis, dá visibilidade a fenômenos perceptíveis na vivência do espaço cotidiano.

Como diz o “fazedor” de mapas John Krigier em seu divertido blog Making Maps:

Na prática, psicogeografia inerentemente resiste a quaisquer definições estreitas. Ela engloba diversas atividades de sensibilização para o ambiente natural e cultural, está atenta aos sentidos e emoções como

⁴⁵ Henri Lefebvre, importante sociólogo próximo ao grupo, também faz uma proposição semelhante acerca da construção de momentos.

⁴⁶ Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional.

eles se relacionam com lugar e ambiente, é muitas vezes político e crítico do status quo, e deve ser ao mesmo tempo muito sério e divertido⁴⁷.

A deriva é uma prática experimental psicogeográfica que oportuniza a investigação da realidade urbana partindo de uma experiência no espaço cotidiano. “Seria uma apropriação do espaço urbano pelo pedestre através da ação de andar sem rumo.” (BERENSTEIN, 2003:22). Comportamento “lúdico construtivo” em que se dispõe a criar um trajeto (ao acaso?) para interagir com as características do terreno e da morfologia social. Através de tal interação emergem conteúdos do lugar não mapeados, não presentes em dados quantitativos. Evidencia, inclusive, os limites das disciplinas para contemplar a complexidade do espaço reconhecendo seus aspectos materiais objetivos e a dinâmica da vida cotidiana.

Em resumo, a “psicogeografia seria então uma geografia afetiva, subjetiva, que buscava cartografar as diferentes ambiências psíquicas provocadas basicamente pelas deambulações urbanas que eram as derivas situacionistas.” (BERENSTEIN, 2003:23)

Tudo indica que as cartografias produzidas por este grupo são mapas construídos a partir das derivas, fruto da vivência nos “terrenos” e as conexões e afetos gerados a partir dela. Os mapas não trazem códigos padronizados e facilmente interpretáveis, mas, são fruto de uma apropriação do espaço urbano na intenção primeira dos situacionistas de sair da banalidade cotidiana e torná-lo criativo.

O mapa psicogeográfico **Naked City** (figura 15) feito por Guy Debord e Asger Jorn é composto por recortes do mapa de Paris, “unidades de ambiência” (lugares), dispostos em posições aleatórias, que não respeitam seu local original. As setas vermelhas conectam os lugares e indicam a organização do espaço afetivo, a partir dos referenciais subjetivos, campos de força e de atração. Percebe-se, então, que as fotocollagens eram vistas como mapas. A deriva e o *detournement*, o desvio, são como pequenas subversões, apropriações do espaço cotidiano. Com tais estratégias é possível

⁴⁷ In practice, psychogeography inherently resists any narrow definitions. It encompasses diverse activities that raise awareness of the natural and cultural environment, is attentive to senses and emotions as they relate to place and environment, is often political and critical of the status quo, and must be both very serious and fun. Fonte: <http://makingmaps.net/2009/06/22/making-psychogeography-maps/>

“cartografiar el mundo y de identificar los flujos implícitos de capital y poder bajo la superficie de la ciudad.” (PARASKEVOPOULOU ET alli, 2008:9).

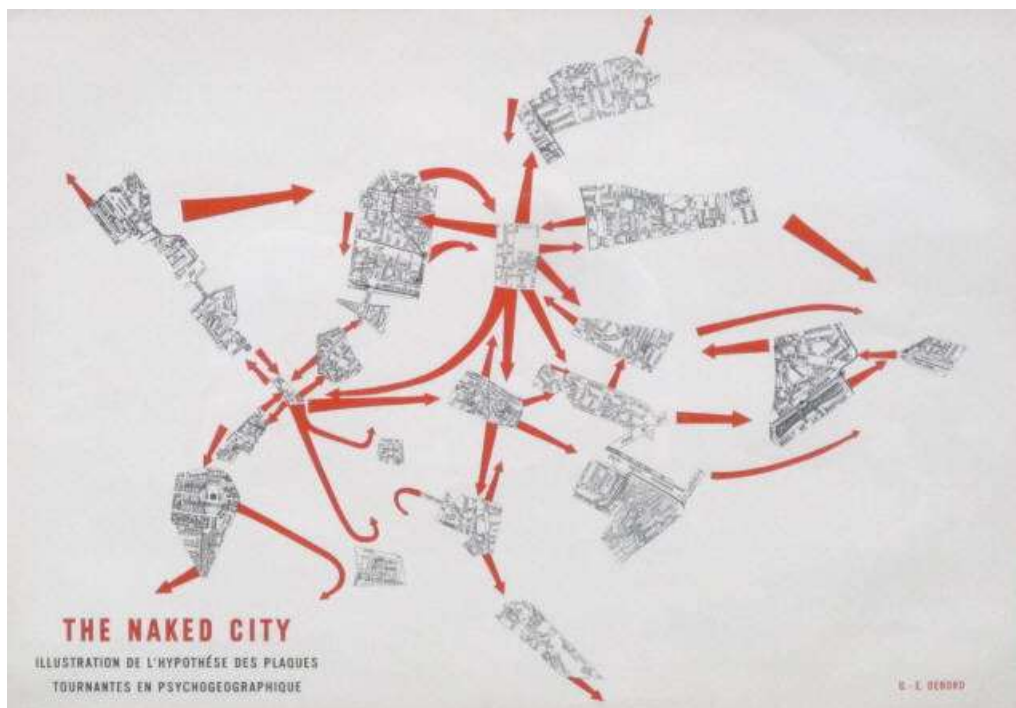


Figura 15: Naked City de Guy Debord e Asger Jorn, 1957. Fonte: <http://www.intelligentagent.com>

As origens do nomadismo, a errância voluntária pelas ruas da cidade, tem uma tradição que passa por Baudelaire, na figura do dândi, por Walter Benjamin e o *flâneur*, e as deambulações Dadaístas e Surrealistas⁴⁸. Estes últimos também questionam a lógica do espaço buscando outras possibilidades de experiência. Só que para os situacionistas a errância era de fato uma prática revolucionária e consciente, não somente investigações poéticas, mas um projeto para um novo urbano⁴⁹.

Um mapa igualmente inspirador, o **Mapa surrealista do mundo** (figura 16), representa as dimensões dos países com distorções extremas. As potências imperialistas desaparecem, e com isso há uma inversão dos lugares de importância do mundo. Um jogo irônico com as representações que desnaturaliza a cartografia. Tão arbitrárias quanto a que os europeus realizaram nos primórdios da cartografia em que deixavam os países do norte do hemisfério maiores e com maior destaque. Em oposição à

⁴⁸ Sobre esta relação dos artistas e a cidade ver ARANTES, 2010.

⁴⁹ É interessante notar as relações possíveis entre tais posturas e o que Milton Santos chama de “Homens do tempo lento”. Estas relações poderão ser desenvolvidas num próximo trabalho.

racionalidade dos modos oficiais de representação, tais cartografias privilegiam espaços marginalizados e provocam o questionamento ao que se tornou naturalizado.



Figura 16: Mapa surrealista do mundo, 1929. Fonte: <http://arquitecturaexpandida.org/blog/>

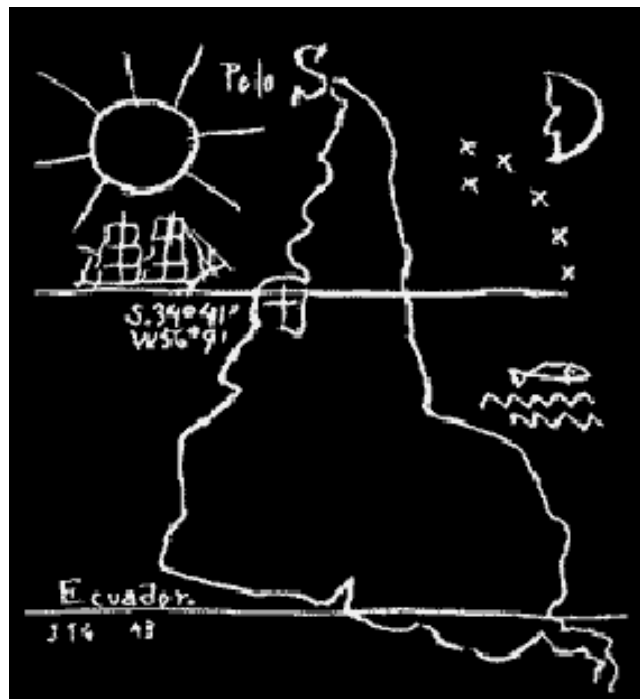


Figura 17: Joaquim Torres Garcia. Mapa de Cabeça para baixo (Upside-down Map), 1943.

Artistas exploraram e exploram o aspecto político dos mapas e como eles podem ser um ato político. A cartografia foi sempre política e os artistas podem criar diferentes

organizações do espaço, como Joaquim Torres Garcia no seu Mapa de Cabeça para baixo (Upside-down Map), de 1943 (figura 17). É um mapa que desafia a hierarquia que foi imposta (também nas projeções hegemônicas do mundo) nas relações entre os hemisférios Norte e Sul. Nele, o Norte é que está de cabeça para baixo, a linha do Equador na parte inferior.



Figura 18: Livro Grapfruit de Yoko Ono, 1964.

Yoko Ono, que foi membro do grupo Fluxus, fez proposições no livro Grapefruit, um Livro de Instruções e Desenhos. Nele encontramos propostas próximas a procedimentos dadaístas e surrealistas como "*Map piece: Draw a map to get lost*" (Desenhe um mapa para se perder) em 1964 e "*Draw an imaginary map of your dreams*" (Desenhe um mapa imaginário dos seus sonhos), em 2001 (figura 18).

Este convite para perder-se nas ruas cidade para propor outra possibilidade de fruição sobre a experiência do urbano, como também das criações do imaginário, é uma proposta que parece reverberação de práticas situacionistas. O Grupo Fluxus, inclusive, já na década de 60 antecipa a noção de criação em redes colaborativas com trocas internacionais utilizando a arte postal. O sistema postal, forma de comunicação barata, utiliza a tecnoesfera para produzir arte. Era um grupo com membros espalhados em todo o mundo, que inclusive trocaram muito com artistas brasileiros como Paulo Bruscky e os membros do Grupo Rex.

“A *Arte correio* (Mail Art), Arte por Correspondência, Arte a Domício ou qualquer outra denominação que receba, não é mais um ‘ismo’ e sim a saída mais viável que existia para a arte nos últimos anos e as razões são simples: antiburguesa, anticomercial, antissistema, etc.” (BRUSCKY, 2006:374)⁵⁰

A arte postal tratou pioneiramente como arte a comunicação em rede e em grande escala abriu novas possibilidades para trocar trabalhos de arte em uma rede livre e paralela ao mercado oficial das artes. Segundo Julio Plaza em um artigo de 1981,

“A arte hoje não pode mais ser pensada em termos diacrônicos, pois a própria velocidade de mudança acabou mudando até as formas de produção. O que vemos agora não é mais uma sucessão de ‘ismos’, escolas ou tendências como há bem pouco tempo, mas uma intervenção sincrônica de eventos artísticos e a-artísticos que explodem precisamente com a ideia linear de tempo, tida tanto pela tradição como pela vanguarda. Pode-se pensar a arte contemporânea como uma formidável bricolagem sincrônica da história (passada, recente e presente) em contradição não-antagônica.” (PLAZA, 2006:452)

O artista como catógrafo

O trabalho “Descartógrafos”, de 2008, do coletivo **e/ou**⁵¹ de Curitiba (Claudia Washington, Lúcio Araújo e Newton Goto), é uma desconstrução da cartografia convencional. Cria novos signos e símbolos, possíveis somente pela experiência cotidiana do/no espaço.

O projeto surge a partir da vontade de trabalhar diretamente com as pessoas e de compartilhar experiências de pertencimento no/do espaço. Os artistas percebem que Curitiba é uma cidade com grande produção de cartografias oficiais, mas entendem que o mapa é insuficiente para pensar o território e o que as pessoas projetam no território. Propuseram, então, a construção coletiva e popular de uma cartografia da região do bairro Pinheirinho.

⁵⁰“O ‘mailartista’ (como estrategista cultural) está mais interessado no mundo dos signos e das linguagens como forma de interagir no mundo do que na manipulação de objetos, pois a passagem do mundo das coisas para o mundo dos signos oferece uma maior operacionalidade com um custo mínimo. Opera-se aqui uma ‘desmaterialização da arte’. O uso das várias linguagens leva o artista a abandonar a função poética ou estética da linguagem (como dominante), enfatizando outras funções, como a referencial, documentária, a expressiva e também a impressiva (da propaganda), onde desenvolve uma forte tendência à linguagem retórica para veicular sua ideologia artística.” (PLAZA, 2006:454)

⁵¹<http://e-ou.org>

A partir de uma plataforma convencional - uma carta topográfica da região feita pelo IPPUC (Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano de Curitiba) - exposta a livres intervenções na galeria subterrânea do Terminal de ônibus do Pinheirinho, foi construído um mapa coletivo com inscrições dos sujeitos que transitam e “habitam” este lugar de passagem. Tais intervenções no mapa constroem uma memória coletiva do lugar e evidenciam diferentes contextos sociais e subjetividades.

Emergem da psicoesfera conteúdos íntimos e pessoais socializados na materialidade do mapa. Um mapa em processo, em movimento. Uma segunda etapa do trabalho levou os artistas do *e/ou* a campo para investigar-mapear espaços anotados na “descartografia” realizada pelos sujeitos passantes. “Recartógrafos”, projeto realizado em 2010, é uma cartografia de uma realidade pulsante, dinâmica, e não mapeada, que torna visível o invisível. Surgiram anotações de lugares como o Pequeno Espaço, lugar não mapeado no mapa oficial, mas onde residem (descobriram os descartógrafos depois) quase 300 pessoas, uma pequena comunidade. Esta cartografia processual, relacional e coletiva, neste caso, tornou visíveis aquelas existências.

Segundo o coletivo⁵² o artista pode pensar cartografias e pode pensar o urbanismo, acrescentando conteúdos e contribuindo para uma reflexão sobre o espaço, já que estão abertos a outros referenciais simbólicos e subjetivos. O mapa, nesse sentido, não é um registro gráfico somente, mais do existir. Construir conhecimento a partir do lugar e do cotidiano que oportuniza o empoderamento. A função do mapa é de síntese não fotográfica do humano, é encontro e lugar de subjetivação. Lugar-encontro de ampliação do território subjetivo e afetivo.

Uma questão importante sobre este projeto é que ele assume as relações entre arte e geografia. Convidam para esta segunda etapa um artista do Rio de Janeiro, Giordani Maia - que tem no seu trabalho o uso de mapas como estratégia de negociação no espaço público (em especial com comerciantes) - para desenvolver um trabalho que se chamou “Seu traçado” em que solicita às pessoas que desenhem numa folha em branco o percurso de como chegar a determinado lugar

⁵² Entrevista/conversa com o coletivo *e/ou* disponível no blog *Cartografias on line*.

Participa também o geógrafo Álvaro Luiz Heindrich (da UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul) especialista em territorialidades para tecer trocas e reflexões sobre o processo cartográfico do grupo e Tânia Bloomfield que é artista e, também, mestre e doutora em Geografia. Realizaram um encontro⁵³ histórico com todos presentes onde ficou claro como ambas as áreas têm muito que trocar e aprender entre si.

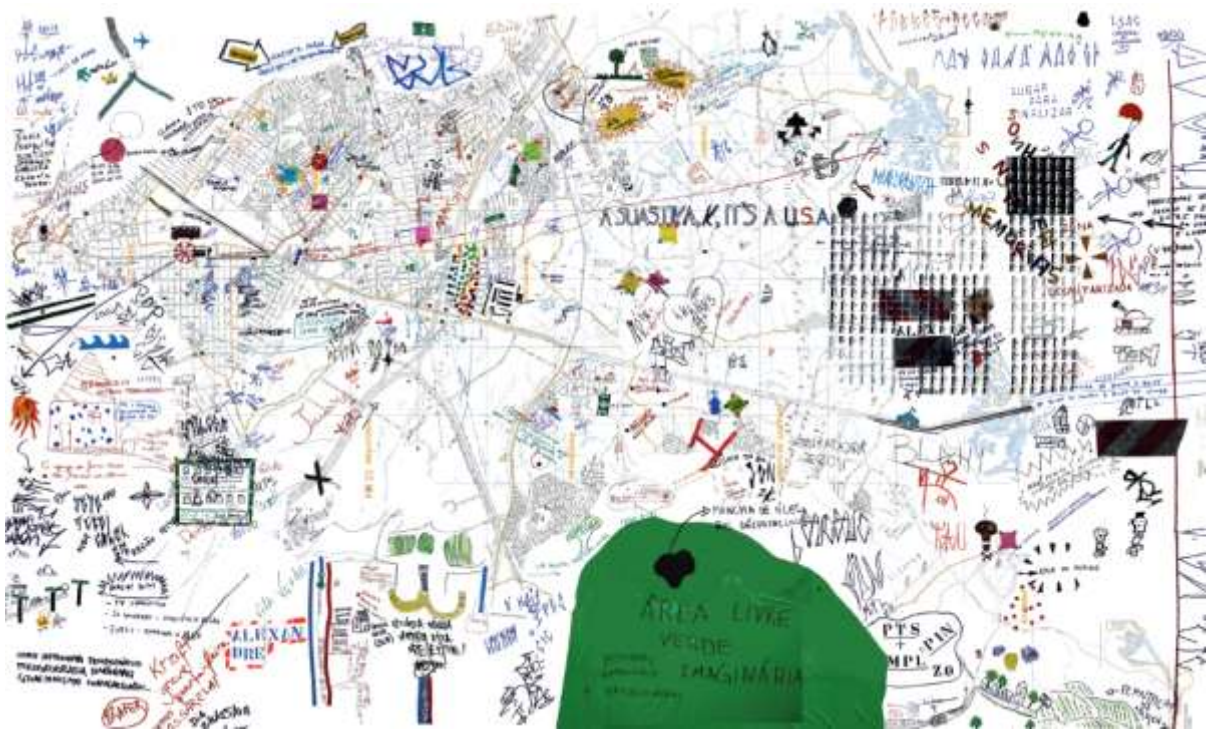


Figura 19: Coletivo E/Ou. Mapa produzido nas galerias subterrâneas do Terminal do Pinheirinho, região sul do município de Curitiba. Fonte: catálogo <http://e-ou.org/>.

O projeto **Índex** de Inês Moura, Juliana Froehlich e Sofia Costa Pinto (de julho de 2011) ocorre a partir da criação de mapas com localizações de “obras”, pontos de localização de elementos visuais (pequenas singularidades) contidos no espaço da cidade de São Paulo, em especial nos bairros do Bom Retiro, Santa Cecília e Barra Funda. No mapa são propostas três sugestões de trajetos com distâncias e abordagens diferentes: trajeto romântico, idealista, trovador, belo e sublime (percurso de 2800m); o trajeto racionalista, intelecto, época moderna (3700m) e trajeto onde a cor habita, formas, paleta (3800m). O participante sai à busca das preciosidades no espaço

⁵³ a Mesa Redonda Recartógrafos ocorreu no dia 14 de abril de 2010 no auditório da UFPR Departamento de Artes Visuais integrando o Projeto Artista na Universidade. A gravação da mesa pode ser acessada no site <http://e-ou.org/?p=103>.

detectadas pelo olhar das artistas, que são identificados com placas semelhantes as que são usadas em museus. São 22 pontos que convidam a apreciar o banal na cidade, sutilezas ignoradas nos tempos rápidos da cidade. Expande as fronteiras do museu e propõe a cidade como suporte e as pequenas construções cotidianas como aventuras para o olhar. Os pontos contêm nomes poéticos como o “Alfama”, muro azul com azulejos portugueses cobertos com uma camada de tinta azul, que remete ao bairro de Alfama, em Lisboa, que possui azulejos parecidos.

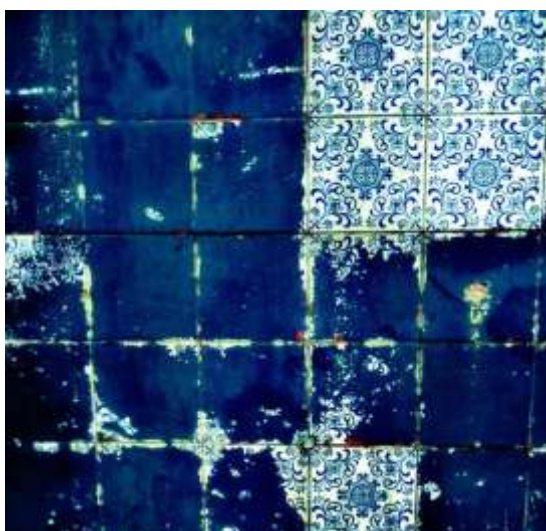


Figura 20: Imagens do projeto Index. Mapas no Instituto Pensarte/SP onde houve a exposição; detalhe do Alfama e interação do público em trajeto orientado pelos bairros. Fonte: Imagens cedidas pelas artistas.

Algo interessante do projeto, é que as artistas se recusaram a registrar os pontos, “as obras”, justamente para levar os participantes a esta experiência no espaço. Estes fizeram registros diferentes do imaginado pelas artistas como também encontraram

“novas obras” em lugares próximos. O registro do trabalho foi feito a partir do olhar dos participantes e da interação destes com os bairros da cidade.

Segundo as artistas: “A ideia do projeto é que as pessoas saiam da sua rotina e realizem percursos exercitando um olhar mais atento. Coisa que não estão acostumadas a fazer. O mapa induz as pessoas a manter o olhar atento à paisagem urbana.” Trata-se de uma “cartografia sensível, pois acaba por ser um registro de um processo que conta histórias sobre o bairro, sobre suas particularidades e habitantes. É também uma cartografia da memória, pois implica a vivência do percurso”⁵⁴.

Elas definem o projeto como uma exploração poética e visual da paisagem urbana. “Ele não é apenas uma visão do artista sobre o lugar, mas é uma visão partilhada e é uma visão que precisa do outro para existir, na medida em que o Índice se desdobra nas visões do outro sobre a mesma cidade”⁵⁵.

A proposta do trabalho de forma leve e lúdica questiona um estatuto de museu e de obra de arte, ou seja, qual o lugar da obra de arte? A obra, podemos dizer assim, é participativa e construída coletivamente, fruto da experiência proporcionada pelo trajeto.

⁵⁴ Entrevista com as artistas no anexo e no blog Cartografias *on line*.

⁵⁵ *idem*

CAPÍTULO 4

NEOCARTÓGRAFOS?

Estratégias cartográficas para problematizar a relação com o espaço.

Temos desenvolvido a ideia de que cartografia é um termo (e uma prática) transdisciplinar e apontamos algumas estratégias artísticas para elaborar mapas. Neves (2008) sugere que os diversos entendimentos de mapas se intensificaram com a noção de rede:

Essa diversificação de significados para uma mesma palavra teve seu auge no momento em que o mundo trouxe à cena o conceito de rede. Esse conceito impôs uma rediscussão do espaço e das relações existentes, tornando-se extremamente relevante discutir também como as pessoas estão tecendo novas formas de mapear o mundo que habitam. (NEVES, 2008:2)

D’Ignacio (2009) em seu texto “*Art and Cartography*” aponta como a relação com os artistas e os mapas é antiga, e que nos últimos 100 anos observa-se seu uso de forma irônica, propondo um jogo para desnaturalizar as concepções cartográficas e provocar estrategicamente o espectador. Mas, a utilização de mapas por artistas se intensificou nos últimos 30 anos com diversas denominações como psicogeografia, *locative media*, geografia experimental, *site-specific art*, *new genre public art*, cartografia crítica (prática artística que se diferencia da acadêmica) e práticas espaciais críticas. (D’Ignacio, 2009:190).

Cultura digital e Neogeografia⁵⁶

Atualmente está ao alcance das pessoas a possibilidade de elaborar mapas com bases digitais em poucas etapas. É cada vez mais frequente a criação de mapas personalizados, muitos gerados a partir de plataformas do Google, do Flickr, Yahoo!. Com a criação de *mashups* (aplicações híbridas da web) gerados a partir de uso de APIs (Interface de Programação de Aplicativos) de livre acesso, é possível alterar e criar mapas sem ser um especialista em cartografia⁵⁷. Inclusive, ferramentas como o *Open*

⁵⁶ No Anexo 1 há um glossário para termos trabalhados neste capítulo.

⁵⁷ Consistem numa “prática de explorar aplicações de mapeamento livre ou combinações da funcionalidade de um *site* com a de outro (conhecida às vezes como *mashups*). Essas explorações são possíveis devido à linguagem XML e interfaces de *applications programming*(API). APIs definem o modo pelo qual uma parte de um software conecta-se com outra. Quando elas são livres [*open-source*] (e.g., aquelas oferecidas sob a licença da Fundação GNU de Software Livre), significa que os programadores independentes podem conectar seu software com outros como Yahoo!, Google e Flickr. A API do Google aceita a introdução de outros dados e sua exibição como um mapa do Google.” (Crampton e Krygier, 2007:93.)

Street Map - considerado por muitos como modelo paradigmático para os princípios e lógicas da web 2.0 e o código aberto - pode-se realmente criar o próprio mapa, sem aplicar conteúdos em uma plataforma pré-existente.

Tal processo foi identificado como emergência da Neogeografia⁵⁸, não bem vista por muitos geógrafos e engenheiros cartógrafos, já que propõe, além de novas reflexões e posicionamentos dos profissionais da área, uma crise da mesma.

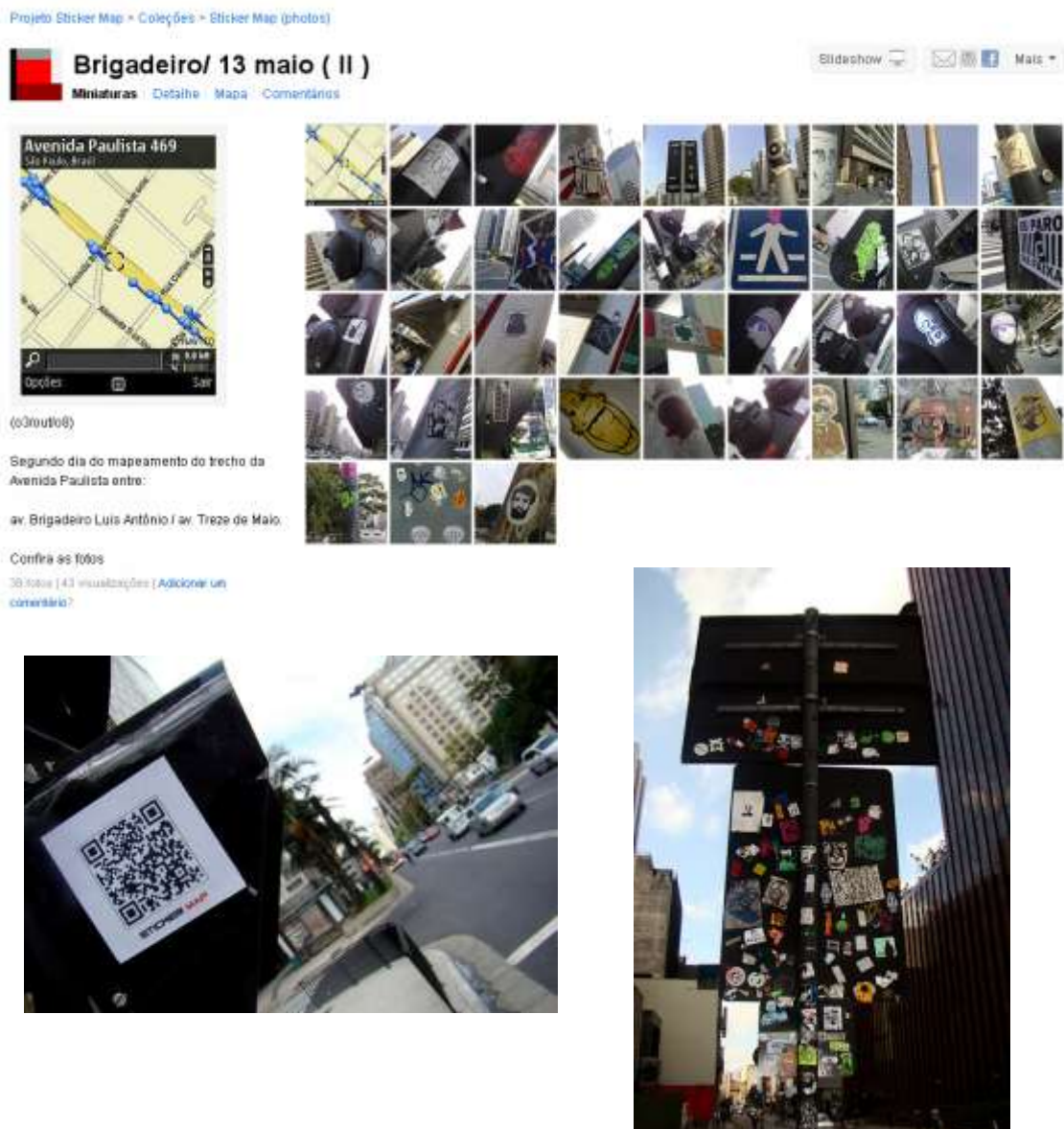


Figura 21: Visualização do projeto Stickermap no flickr. Com mapeamento georeferenciado dos stickers na cidade de São Paulo. Abaixo QR code do projeto no farol.
Fonte: <http://www.flickr.com/photos/stickermap>

⁵⁸ termo cunhado em 1977 por François Dagonet (CLAVAL, 2010)

Os neogeógrafos, que não necessariamente têm formação específica, são aqueles que elaboram mapas a partir de bases pré-existentes (com o uso dos *mashups* e de APIs). Podem ter intenções puramente comerciais para gerenciar estratégias de marketing, desejar mapear inúmeros elementos do espaço rastreando acontecimentos da vida cotidiana, como também criar produções artísticas colaborativas. É o caso do projeto ***Red Bull Street Art View***⁵⁹, que mapeia arte de rua, ao mesmo tempo em que difunde a marca. Ou do projeto ***Stickermap***⁶⁰ (figura 21) que mapeia *stickers* na cidade de São Paulo e, desta forma, acaba criando uma rede colaborativa para identificar os *stickers* e promover trocas e diálogos entre os artistas de rua.

Este fenômeno propõe novas cartografias que redesenham o espaço de acordo com sua apropriação pelos sujeitos para além das representações institucionais e oficiais que tem seus limites, interesses e ideologias. Faz parte do inevitável processo de inserção da tecnologia e da internet na vida das pessoas. Democratiza o acesso a informações geográficas e disponibiliza as ferramentas tecnológicas que permitem articular e manipular conteúdos.

Os termos são variados para as cartografias alternativas: cartografias táticas, críticas, radicais, popular, mapeamento livre, “open-source”, hackeamento de mapas.⁶¹ Mas, vamos conceituar a partir de algo comum:

Cartografia colaborativa é um termo recente surgido a partir de propostas coletivas de grupos artísticos ou culturais, muitas vezes veiculadas em redes mundiais de computadores ou em meios de comunicação midiáticos. No contexto das redes computacionais, como espaço híbrido, encontra-se a possibilidade de construção em tempo real de uma poderosa cartografia de movimento nos meandros dos processos de subjetivação contemporâneos, com elementos vindos de toda parte do planeta, não importando onde se esteja (ROLNIK, 2009 apud VENTURELLI, 2009)

Outra ferramenta cada vez mais comum são as mídias locativas⁶², dispositivos tecnológicos que possibilitam a localização e o posicionamento no espaço. São

⁵⁹<http://www.streetartview.com/>

⁶⁰<http://stickermap.wordpress.com/>

⁶¹En el contexto de la cultura digital, los procesos de representación territorial y las diversas actividades desarrolladas en torno a éstos están cambiando de tal forma que adjetivos como “participativo”, “colaborativo”, “comunitario” o “ciudadano”(…). FREIRE & ONRUBIA, 2010:5

⁶² BRUNET, 2008. Mídia locativa (Locative media) expressão proposta por KARLIS KALNINS, foi criada por artistas para se diferenciarem de projetos comerciais.

telefones celulares, rede *wi-fi*, *bluetooth*, GPS (*Global Positioning Systems*), computadores portáteis de bolso (PDAs), GSM (*Global Systems for Mobile Communications*). Lemos (2010) acrescenta que são “dispositivos, sensores e redes digitais sem fio e seus respectivos bancos de dados, ‘atentos’ a lugares e contextos.” (...) significa que reagem informacionalmente a eles, compostos, por sua vez, de pessoas, objetos e/ou informação, fixos ou em movimento.”

As diversas tecnologias de mapeamentos têm lugar central na cultura digital imersa na mobilidade e ubiquidade crescentes, afinal, redes, mídias locativas, mídias móveis, são enfim, ícones da chamada cibercultura.

Como diz Lemos (2010) “novas mídias produzem novas espacialidades.” Para ele a cibercultura promove uma “desmaterialização” da cultura em sua ‘subida’ ao ciberespaço. Gera novas utilizações e relações com o espaço, o que ele chama de *território informacional*. O autor coloca que a crescente fusão do espaço eletrônico com o espaço físico tem recebido diferentes denominações, espaço híbrido, bolha ou território digital (BESLAY E HAKALA, 2007); espaço intersticial (SANTAELLA, 2008); realidade híbrida, aumentada ou *cellspace* (MANOVICH, 2005); parede ou muro virtual (KAPADIA ET AL, 2007). As mídias locativas e a internet (nas coisas), por meio das trocas informacionais no espaço urbano, criam novos sentidos de lugares. Aqui, mobilidade informacional, aliada à mobilidade física, não apaga os lugares, mas os redimensionam. (LEMOS, 2010:162).

Em relação ao papel do lugar para os projetos artísticos que temos trabalhado aqui, Bulhões (2011) comenta:

“Ao transitar no ciberespaço como em um mundo paralelo, os indivíduos podem se afastar dos territórios geográficos específicos, emergindo em um espaço virtual fluido, onde a obra é transportada e exposta, substituindo o espaço físico de referência. Entretanto, muitos artistas buscam, a partir da rede, estabelecer relações concretas com determinados territórios. Alguns deles usam a cartografia como possibilidade investigativa para explorar novas relações com o entorno, com as questões sociais locais e com o global planetário, revitalizando os fluxos e as transações”. (BULHÕES, 2011)

Mas, que espaço é este a que chamamos ciberespaço? Uma definição genial de William Gibson já em 1984 percebe o ciberespaço como

“uma alucinação consentida diariamente por bilhões de operadores legítimos, em cada nação, por crianças aprendendo conceitos matemáticos.... Uma representação gráfica de dados abstraídos de bancos de cada computador do sistema humano. Complexidade inimaginável. Raios de luz em faixas do não-espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, piscando...” (GOUVEIA, 2004:4)

É um espaço que existe graças ao fluxo de informação, cuja virtualidade e imaterialidade têm base física (tecnoesfera). Milton Santos é um dos teóricos que questiona se há mesmo um espaço virtual, já que reconhece o espaço como polissêmico, o espaço virtual existe apenas como metáfora: “a realidade do espaço supõe trabalho, por isso ele não é apenas material ou físico e está sempre ganhando novas definições substantivas com as mudanças históricas. Aliás, o espaço supõe um trabalho que é sempre multidimensional.”⁶³ Nesse sentido, é necessário distinguir o conceito da metáfora.

Um dado interessante é que atualmente pode-se ter acesso a uma descrição detalhada, racional e matemática do espaço. Afinal, é válido lembrar que as tecnologias de informação (TIs), a Cartografia Digital, os Sistemas de Informação Geográfica, o Sensoriamento Remoto Orbital e o Posicionamento Global por Satélite, são informações precisas e racionais, mediadas por instrumentos tecnológicos altamente sofisticados. Compõem uma imagem (“fotográfica”) da paisagem, mas tais informações, ou seja, mapear o espaço, por si só, não produz conhecimento. É uma fração estática do espaço num dado instante. (CASTILLO, 2009).

A paisagem é assim compreendida como materialidade congelada e parcial do espaço geográfico, como fração da configuração territorial (Santos, 1988 apud CASTILLO, 2009:65). Isso autoriza dizer que imagens como as de satélite, nada mais são do que uma **matematização da paisagem**. A paisagem, esta fração do espaço que se apresenta aos sentidos, como também aos sensores digitais, apresenta aspectos parciais do espaço. O risco é serem tomadas como uma totalidade. Nesse sentido, **geometrias não são geografias**. (CASTILLO, 2009: 69).

⁶³“O espaço virtual em si mesmo não é trabalho, mas pode ser sua condição. O espaço virtual apenas permite comunicar o resultado de um trabalho real, multidimensional. Condição imutável do trabalho, portanto unidimensional, apenas autoriza o trabalho, mas não o constitui. Sem dúvida, ele se apoia no espaço real, genuíno, de nossa definição como geógrafo, mas ele próprio não é espaço.” (SANTOS, 2000)

Tecnologias de informação são bases geométricas para que se possa inserir conteúdos e gerar interpretações, cuja experiência no espaço vem acrescentar. Tais formas de representação imediata, “verticais”, distantes, são instrumentos de análise, não um fim em si.

E estas novas práticas cartográficas são uma composição de meios da tecnoesfera, apropriações de tecnologias que, no seu princípio, tinham fins estratégicos e militares, para controle das pessoas e do território. Agora, nestas mãos criativas, os usos podem se tornar imprevisíveis. Acreditamos aqui que os artistas e “neogeógrafos” podem se apropriar destes meios tecnológicos para criar *geografias* através de suas cartografias críticas.

Cartografia como performance

Hoje vemos como estas novas práticas artísticas inspiradas em práticas subversivas e críticas de um passado próximo (como vimos nos capítulos anteriores) se utilizam de bases geométricas (imagens de satélite e referências cartográficas) e mídias locativas para criação. Têm se instrumentalizado com estes novos suportes para questionar as relações e apropriações do espaço, seja do lugar (na escala próxima), seja do território. Colocam também em questão na escala do lugar no espaço urbano e a importância da experiência, reatualizam o lugar como dimensão do espaço a ser vivido e o cotidiano como espaço da experiência artística.⁶⁴

Nesse sentido,

el arte con medios locativos surgió como respuesta a formas previas de arte digital, como el net art, que utilizaban el espacio virtual como contexto figurativo. Las prácticas artísticas basadas en la localización suelen adoptar un enfoque crítico respecto a la experiencia en la pantalla «de cuerpo ausente», y reivindican que el mundo físico es su territorio. PARASKEVOPOULOU, O.; CHARITOS, D.; RIZOPOULOS, C. 2008:6.

Para criticar e para apropriar-se o mapa conserva seu domínio sobre o território que representa. O mapa não se limita descrever o território físico que representa, mas o

⁶⁴“los proyectos artísticos basados en la localización buscan nuevas maneras de interpretar el entorno urbano, la geografía física se revaloriza. En estas técnicas cartográficas alternativas el territorio se vuelve visible y sugiere que el mapa ya no coincide con el territorio, sino que más bien el territorio coincide con el mapa. Este enfoque jerárquico ascendente para cartografiar la experiencia vivida se aproxima más a las sugerencias de Jameson y ha motivado la creación de mapas subjetivos y participativos y cartografía de base.” PARASKEVOPOULOU, O.; CHARITOS, D.; RIZOPOULOS, C. 2008:8

território que serve de inspiração para a criação artística que os mapas podem expressar, criticar ou ressaltar aspectos distintos da vida urbana. (PARASKEVOPOULOU, O.; CHARITOS, D.; RIZOPOULOS, C. 2008:5)

Como explica Lucena (2009) trata-se, no campo artístico, de uma nova modalidade que surge da relação entre a participação de colaboradores na construção de poéticas cartográficas e da composição de mapas (visuais, íntimos, políticos, topográficos), valendo-se muitas vezes das representações de mapas presentes no ambiente virtual da web. Os colaboradores participam na inserção de dados que são linkados a certos locais do processo que chamamos de *taggeamento*. Assim, esta informação não diz respeito a qualquer lugar, mas sim àquele em que o usuário designa como tal. (LUCENA, 2009:6)

“Uma vez que vivemos nossas vidas em mundos comuns de mobilidade (Roush 2005), essas **capacidades performativas de mapeamento** são intrigantes (Laurier and Philo 2003, 2004). O mapeamento livre significa que a cartografia está nas mãos dos usuários, e não mais nas de cartógrafos e cientistas de SIG.” (Crampton e Krygier, 2007:94.)

Nesses trabalhos o expectador em potencial torna-se participante do projeto, ou seja, é alguém que mobiliza conteúdos para os trabalhos e é parte fundamental do mesmo (interator), por fornecer dados, por mobilizar dados, por experienciar proposições. Há uma expansão para a produção em rede em colaboração que enfatiza seu caráter performativo. Inclusive, em muitos projetos, o anonimato (seja do proponente, seja dos participantes) valoriza-o como uma ação *em* e *na* rede que se potencializa na internet. Fortalece os propósitos de uma construção coletiva, colaborativa e descentralizada, não hierárquica. Perde-se o controle do fenômeno que Anne Cauquelin (1993) denominou de *anelação*. O produtor torna-se consumidor da sua própria obra, que em essência tem múltipla autoria, pois ela entra no circuito da comunicação.

Reconhecendo que existe uma produção acadêmica crescente sobre arte, mídias digitais e cartografias colaborativas (Lemos, 2010; Brunet, 2008; Santaella, 2008; Venturelli, 2008; Freire & Onrubia, 2010), vamos aqui nos deter em alguns trabalhos que apresentam aspectos interessantes para articular nossas proposições.

Cartografias com mídias locativas

Para esclarecer estratégias das práticas artísticas com o uso de mídias locativas, mídias digitais e mapa, pesquisadores têm experimentado tipologias. A criada por Marc Tuters

e Kazys Varnelis (2006) se tornou uma referência para inúmeros pesquisadores. Diferencia mapeamentos colaborativos (mapas fixos) entre **mapeamento anotativo**, e **fenomenológico**. No primeiro caso, os mapeamentos funcionam como uma etiquetagem do mundo cujas informações geolocalizadas são acrescentadas em pontos específicos do mapa, o chamado *geotagging*⁶⁵.

Um projeto internacional já icônico desta tipologia é o **Degree Confluence Project**⁶⁶ (fig. 22) em que a proposta é fotografar todas as convergências de latitude e longitude no mundo. No site do projeto são postadas as fotografias bem como as narrativas e aventuras das pessoas que participam.



Figura 22: Visualização do site Degree Confluence Project. Cada imagem selecionada corresponde a uma convergência e traz as histórias de quem a fez. Fonte: <http://confluence.org>

Outro projeto interessante é o **Yellow Arrow Project**⁶⁷ em que são taggeados no mapa virtual do mundo lugares que têm acesso livre à internet. É colocado um sticker da seta amarela para identificar o lugar no espaço físico, dialogando com a linguagem urbana e da arte de rua. (Fig. 23).

Poderíamos elencar outros projetos com tais características como o **Wikimapia**⁶⁸, **Urban trapestries**⁶⁹, **PDPal**⁷⁰.

⁶⁵Estas podem ter fins comerciais, para localização de estabelecimentos e serviços, como intimistas, os geotags subjetivos, que podem ser consideradas aquelas onde o usuário estabelece uma relação pessoal e íntima com o item e local taggeado. (Lucena, 2009:1271).

⁶⁶<http://confluence.org>

⁶⁷<http://yellowarrow.net>

⁶⁸<http://wikimapia.org>



Figura 23: Projeto Yellow Arrow. Visualização do mapa do mundo com as setas amarelas indicando áreas de internet livre e o sticker no espaço urbano. Fonte: <http://yellowarrow.net>

Estes projetos expandem o espaço ao vincular informações adicionais, as geoetiquetas, e modificam nossa relação com entorno atribuindo significados e potencializando a comunicação. Não se preocupam somente em representar o espaço, como também, convidam a participação ao fomentar as redes sociais. Redefinem a maneira como percebemos o processo de criação de mapas e seus usos.

⁶⁹ <http://www.urbantapestries.net/>

⁷⁰ <http://www.o-matic.com/play/pdpal/>

O mapeamento fenomenológico corresponde a um rastreamento da ação e dos fluxos de sujeitos e/ou de objetos no mundo. Apresentam outras possibilidades de ver a cidade, sua estrutura e relações. São projetos que estimulam a atenção a aspectos cotidianos que estão desaparecendo, tais como apropriar-se da cidade e do espaço público, caminhar, derivar. Tem uma referência clara a estratégias situacionistas e, desta forma, atualizam a psicogeografia, pois são projetos que se utilizam do espaço para produzir novos sentidos sobre o urbano e estimular a compreensão da nossa relação com o espaço. Usando as tecnologias móveis propõem experiências espaciais híbridas do mundo físico e da internet. Evidenciam o fluxo, movimento e caráter efêmero da paisagem, sem se preocupar com uma representação da base cartográfica convencional. Mapa só como fluxo, só sistemas de ações sem materialidade.

Um bom exemplo é o projeto **Amsterdam Realtime**⁷¹(2002) da Waag Society em que várias pessoas na cidade de Amsterdam têm seus percursos cotidianos rastreados por GPS num período de dois meses (fig. 24). Parte-se da ideia de que toda pessoa tem um mapa mental da cidade, um mapa dos seus trajetos cotidianos, e é isto o que os artistas gostariam de tornar visível: os fluxos das ações.



Figura 24: Visualização do Projeto Amsterdam Realtime em espaço expositivo. Fonte <http://www.waag.org/project/realtime>

⁷¹<http://www.waag.org/project/realtime>

São inúmeros o projetos no exterior com esta abordagem, citaremos aqui **Milk Project**⁷², **Drift**⁷³, **Cabspotting**⁷⁴, **You are not here**⁷⁵.

Para finalizar com os exemplos de projetos estrangeiros citamos o **Biomapping**⁷⁶ de Christian Nold, artista que busca nos seus projetos fazer mapeamentos a partir de referenciais sensíveis, correspondem a mapas de emoção. O artista criou um dispositivo que faz leituras da resposta galvânica cutânea (quando o corpo recebe descargas de eletricidade devido a uma emoção) dos participantes. Para cada intensidade de emoção cria cores que impressionam no mapa por evidenciarem as áreas de maior comoção.

O uso de tecnologias de localização afeta a representação do espaço físico e em decorrência a percepção da vida cotidiana. Estes projetos se concretizam como um **mapa dinâmico** produzido colaborativamente. Embora seja impossível reduzi-los a uma única perspectiva, o efeito desses trabalhos é desafiar fundamentalmente as noções recebidas de espaço, conhecimento e poder. (CRAMPTON & KRYGIER, 2008:103)

Neogeografia e Notopia

Reconhecemos que as práticas cartográficas contemporâneas que se utilizam de mapas são novas formas de apropriação do espaço, propõem um trabalho aberto e participativo que democratiza o que antes era um conhecimento que se mantinha restrito a urbanistas, geógrafos, arquitetos, e outros profissionais. Como também são práticas que propõe possibilidades de pertencimento e de expressão de subjetividades, novas formas de contar histórias sobre o espaço. Há possibilidade de acesso e articulação de conteúdos e experiências para construir um pensamento sobre o espaço cotidiano, sobre a cidade, sobre os territórios, sobre o mundo.

Por outro lado, o fato de muitos projetos artísticos terem bases cartesianas para a elaboração cartográfica nos leva a questionar se não haveria outras possibilidades de visualização e construção de mapas a partir da criação de outras plataformas, assumidamente mais livres e criativas. Afinal, há a possibilidade de uma relação fria com a tecnologia de forma a se distanciar das estratégias subversivas. Bem como,

⁷²<http://www.milkproject.net>

⁷³<http://www.terirueb.net/drift>

⁷⁴<http://cabspotting.org>

⁷⁵<http://www.youarenothere.org/tours/about>

⁷⁶<http://www.biomapping.net>

possíveis comprometimentos dos trabalhos visto os envolvimento, em especial no uso de mídias locativas, com as indústrias e os governos.

São campos a serem explorados e discutidos com atenção aos riscos e as possibilidades de uso. Afinal, trata-se de uma tendência a tudo (e a todos) mapear. São estratégias de visualização do uso do espaço, mas, também, uma forma de controle do espaço e das pessoas.

Fivos PAPADIMITRIOU (2010) teoriza a Notopia (de no + topos = não lugar) e relaciona a Geografia com ciberespaços desconhecidos. A Notopia seria uma das áreas indefinidas não mapeadas do ciberespaço, que são usadas por hackers "hacktivistas" (= hackers + ativistas), que são pessoas envolvidas no roubo de dados de indústrias, empresas e autoridades do estado, "maphackers", ciber-guerreiros. (PAPADIMITRIOU, 2010: 7). Jana e Tribe (2010) diferenciam a atitude *hacker* da de *cracker*, onde o segundo teria posturas ditas criminosas para benefícios pessoais. Já os hackers solidarizam-se (não de forma homogênea) numa ética de compartilhamento de informações e tecnologias, atentos a democratização e outras formas de sociabilidade que podem surgir a partir de uma organização social descentralizada.

“Enquanto os neo-geógrafos desejam declarar a sua presença (e localização geográfica) no ciberespaço, os Notopians desejam ocultar sua presença. (...) Enquanto os neo-geógrafos estão mapeando o entorno e o mundo que lhes rodeia, os Notopians estão "des-mapeando"-o.”(PAPADIMITRIOU, 2010: 8)

A noção de Notopia aparece então como um contraponto e uma resistência ao fenômeno da Neogeografia. Nesse sentido, não deixar-se mapear é uma ação intencional de hacktivistas numa busca de criticar este mapeamento de tudo no mundo. Comportamento nômade e desobediente que se recusa a fixar-se física e/ou virtualmente, não se submetendo a possíveis formas de controle.

Capítulo 5

NOVAS CARTOGRAFIAS ONLINE NO BRASIL

Cartografias colaborativas com mídias digitais e locativas

Plural maps: lost in São Paulo⁷⁷ (fig. 25) é um projeto da artista e pesquisadora Lucia Leão idealizado para a Bienal de São Paulo de 2002. Trata-se de um híbrido de cartografia e net art colaborativa. A plataforma do projeto é baseada em labirintos construídos em VRML (Virtual Reality Modeling Language, Linguagem para Modelagem de Realidade Virtual), software para criações gráficas em 3D que possibilita navegação e inserção de dados.

A artista uniu questões que envolvem a cidade em que vive e o fascínio pela estética do labirinto. Remete ao labirinto do ciberespaço, como também a forma labiríntica da metrópole e suas possibilidades de acontecimentos, conexões, informações e trocas de sensibilidades. O labirinto como uma noção aberta de mapa, conectável e móvel, rizomática e em rede, como sugere Delleuze.

Há links que levam a pontos específicos da cidade em que há contribuições dos participantes com sons, imagens, audiovisual, textos, etc. Estes também podem interagir com *web cams* espalhadas pela cidade. A cartografia construída colaborativamente sobre a cidade de São Paulo revela olhares sobre seus habitantes, como também algo do imaginário de participantes estrangeiros.

Durante o período da Bienal a participação foi intensa e alterações no mapa-labirinto foram constantes. Como projeto aberto e participativo teve muita adesão do público, visto também seu caráter pioneiro no cenário da arte e tecnologia no Brasil.

Como diz a artista em seu site: “Plural maps é um convite para que o participante torne-se o próprio cartógrafo, seja contribuindo para o mapa construído colaborativamente (com imagens, sons, textos, vídeos) seja percorrendo o trajeto do mapa.” Esta ideia antecipa muito do que vivemos hoje, e do que discutimos no capítulo anterior: a noção de que qualquer pessoa com acesso a internet pode contribuir na produção de informações sobre um dado espaço, tornando-se cartógrafo da sua própria realidade.

⁷⁷<http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps>

Estes “Mapas Plurais” são mapas de uma subjetividade ampliada e compartilhada pelo uso da rede virtual e real. O projeto, segundo a curadora Christine Mello, “oferece a consciência da desorientação, a necessidade de mapas que subvertem noções tradicionais de cartografia e refletem um novo tipo de configuração do tecido público imaginário.” (MELLO, 2004:29)



Figura 25: Visualização do site Plural Maps, labirinto de dados por onde o participante navega.
Fonte: imagem cedida pela artista.

Hermenetka⁷⁸ é outro projeto criado pela artista multimídia Lúcia Leão em 2005. Parte da ideia, ou melhor, do conceito de “Mediterrâneo como um espaço de troca de cultura e de fluxo, em permanente mutação. Nele coabitam várias épocas da civilização humana.”⁷⁹ Desta noção de Mediterrâneo, em que há perspectiva histórica, conceitual e imaginária deste lugar-conceito, pode-se enviar imagens poéticas (a partir da pergunta “o que é Mediterrâneo para você?”) com os temas que são indexados com tags. Há, assim, a colaboração direta do público colocando imagens e textos no banco de dados do projeto. Outra forma de participação, esta digamos, “involuntária”, se dá pela busca feita no *Image* na internet, ou seja, imagens postadas na internet entram no projeto por meio de busca pelo Google (fig. 26).

⁷⁸ <http://www.lucialeao.pro.br/hermenetka/>

⁷⁹ Entrevista com Lúcia Leão disponível no blog *Cartografias on line*.

Cria-se, assim, um mapa dinâmico como uma videoarte colaborativa que opera com múltiplas imagens de múltiplos usuários com buscas randômicas no ciberespaço. Em tais cartografias a imagem gerada é composta por sobreposições randômicas de imagens e textos que compõem o banco de dados do sistema.

Mapeando Lençóis⁸⁰, foi realizado durante o evento **Submidialogia#3**⁸¹, em Lençóis/Bahia em 2008. Trata-se de uma cartografia colaborativa elaborada com mídias locativas proposta pela pesquisadora e artista Karla Brunet. Neste trabalho foi construído um mapa com participantes do evento e a comunidade local, em especial crianças. O mapeamento fenomenológico (que descreve os fluxos e os trajetos no espaço) foi construído a partir de uma deriva pela cidade com anotações analógicas (diretamente no mapa) e digitais (enviando fotografias, dados de áudio e vídeo para o site do projeto). Desta forma,

“O projeto é uma mistura de low e high tech. O projeto utilizava precários mapas fotocopiados em papel A3, onde o “errante” podia desenhar o seu caminho com canetas coloridas. (...) A motivação veio do interesse em misturar estas práticas situacionistas com tecnologias como o celular e internet, em um lugar com pouca infraestrutura. Em uma cidade pequena, mesclando experiências dos visitantes de fora, de grandes centros urbanos, e habitantes da cidade.”⁸²

A deriva, como método de criação e de conhecimento dos espaços, propõe outra relação com o lugar. Percorrer o espaço sem “objetividade”, atento às outras possibilidades de interação com o urbano que se apresenta. Trata-se de uma forma de (re) conhecer a cidade, de se permitir a experiência e contaminar-se pelo acaso e pelas relações. Além do mapa construído colaborativa e coletivamente, em trabalhos como este se tem também a riqueza da experiência dos participantes (fig. 27).

⁸⁰ <http://lencois.art.br/blog>

⁸¹ <http://submidialogia.descentro.org>

⁸² Texto no site do projeto <http://www.lencois.art.br>



Figura 26: Visualização do Projeto Hermetika. Fonte: Imagem cedida pela artista.

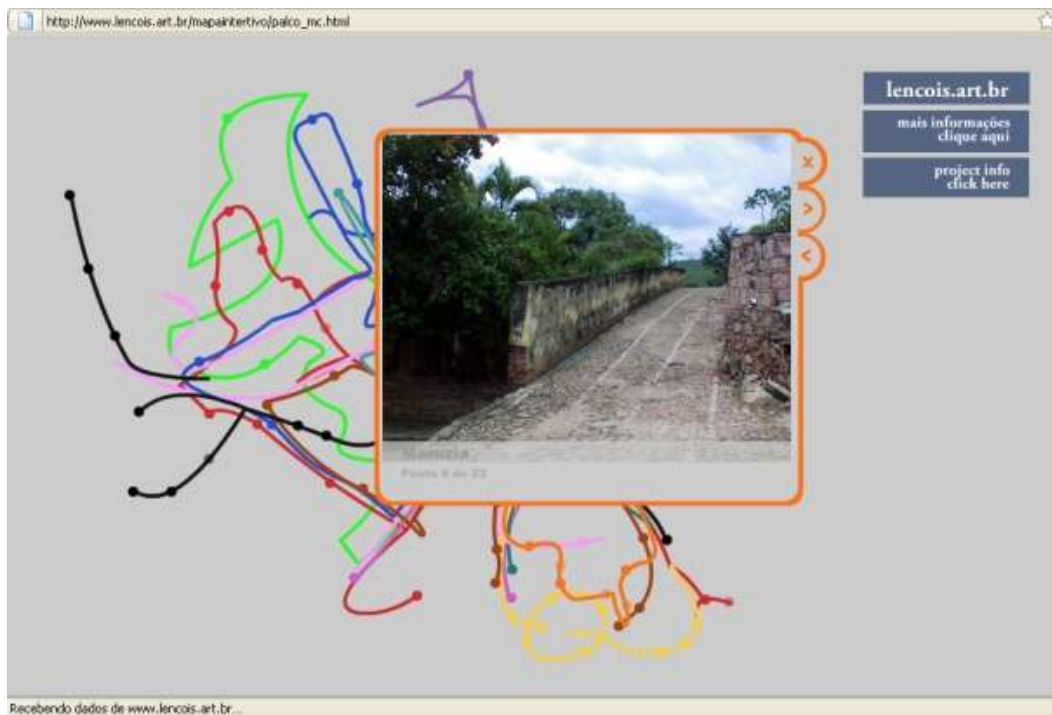


Figura 27: Visualização do mapa no site do projeto Mapeando Lençóis. Fonte: <http://lencois.art.br/blog>
Acima vemos na figura o mapa com os trajetos sobrepostos com seus respectivos dados.

Segundo Brunet é interessante um projeto como este num lugar em que há vários pontos ainda não mapeados (invisíveis no mapa oficial) e cuja tecnologia não está presente no cotidiano. O celular, tecnologia razoavelmente barata, foi usado como dispositivo que permite registro e publicação via SMS e bluetooth no blog. Para os participantes um fator importante foi ver-se *on line*, ao publicar uma produção própria na internet.

Um trabalho interessante que envolve mapeamento colaborativo e também demonstra uma apropriação do espaço é o projeto **Canal*Motoboy**⁸³ do artista catalão Antoni Abad, do grupo Zex. (Fig. 28). São vários os projetos pelo mundo que em sua versão paulista abre um campo de diálogo e trocas com os motoboys e os demais cidadãos. Profissão que nesta cidade tem uma profunda contradição: a necessidade da rapidez de fluxos dos objetos e a viscosidade dos seus trajetos. Sofrem de grande incompreensão, quando não desprezo, por parte da população, assim como outros atores que Abad trabalha, como os taxistas na Cidade do México.

No site, partindo de uma base cartográfica do Google, foi criada uma plataforma para o projeto. Assim, os motoboys emissores (como são chamados os participantes do projeto) adicionam imagens capturadas por celular dos seus trajetos cotidianos. Estas informações são organizadas nas categorias ambiental, dia-a-dia e palavras, como também acessadas por *tags*. É uma forte visualidade do cotidiano e dos riscos da profissão. Como também demonstra que eles têm relação e fruição diferenciada com a cidade, em velocidade constante.

O projeto durou alguns meses no ano de 2007 (iniciou em 2003 com as visitas de Antoni Abad a São Paulo) e mobilizou um grupo de motoboys que, em reuniões regulares se organizaram para gerar ações de valorização e de visibilidade da profissão. Como a “Semana de Cultura Motoboy” e o livro “Coletivo Canal Motoboy - O Nascimento de uma Categoria”. Bem como um blog para a comunicação da categoria⁸⁴

Segundo Eliezer Muniz dos Santos (o Neka) ex-motoboy, emissor e colaborador do projeto canal*MOTOBAY, “o projeto foi uma experiência de transformação da opinião pública em relação aos profissionais motociclistas, com o uso das mídias móveis e

⁸³<http://megafone.net/SAOPAULO>

⁸⁴<http://www.culturamotoboy.com.br>

internet por meio de uma plataforma de comunicação entre a comunidade e a sociedade.”

”A vontade de expressar e o direito a informação, mas principalmente a relação com uma nova percepção sobre o uso das tecnologias móveis possibilitando a divulgação de fotos, vídeos, textos, etc., diretamente na WEB sem qualquer mediação, ou seja, os motoboys emissores, perceberam o enorme potencial que eles tinham em mãos ao levarem suas questões para o espaço público digital, divulgando diretamente suas ideias, imagens do dia-a-dia na cidade, do espaço de lazer, comunitário, da família e os problemas mesmo vividos pela categoria, como discriminação, violências, da polícia, trânsito, natureza, trabalho, etc”⁸⁵



Figura 28: Mapa visualizado no site do projeto Canal Motoboy com uma imagem em destaque. Fonte: <http://megafone.net/SAOPAULO>

Para Eliezer esta “rede social telemática” propicia uma apropriação do espaço urbano na convergência que concilia a mobilidade da tecnologia móvel do celular com a mobilidade da motocicleta.

⁸⁵ Entrevista com Neka disponível em Anexo e no blog Cartografias on line.

Lugar (2008) é trabalho proposto pelo curitibano por Tom Lisboa. O trabalho tem como prerrogativa o desenho da letra “L” (de Lugar) no mapa da cidade (Tóquio, São Paulo, Curitiba, entre outras). A partir deste traçado pré-definido é proposto um mapeamento do trajeto como uma experiência do olhar naquele espaço. As fotografias realizadas pelos participantes ampliam sutilezas, intimidades do lugar. São interações com objetos, pessoas, situações, uma cartografia do trajeto que parte do mapa (fig. 29).

Nas palavras do artista: “LUGAR é uma espécie de jogo que (como qualquer jogo) é orientado por um conjunto de regras. O objetivo é "desenhar", caminhando, a letra L (de lugar) na planta de determinado espaço urbano e, ao mesmo tempo, desenvolver um ensaio fotográfico neste trajeto. A ação urbana LUGAR surge a partir deste jogo perceptivo, de transformar espaços “vazios” em lugares fundados por um artista.”⁸⁶

Aqui parte-se das tramas do mapa para criar um desenho singular, que muitas vezes evidencia características do lugar e da cidade. Traçados geométricos que evidenciam planejamento, ou mais confusos de lugares que se constroem com dinâmicas orgânicas. Os “L”s dizem algo do lugar, demonstra especificidades que são explicitadas no olhar-fragmento dos participantes.

⁸⁶<http://www.sintommizado.com.br/lugarlugares.htm>

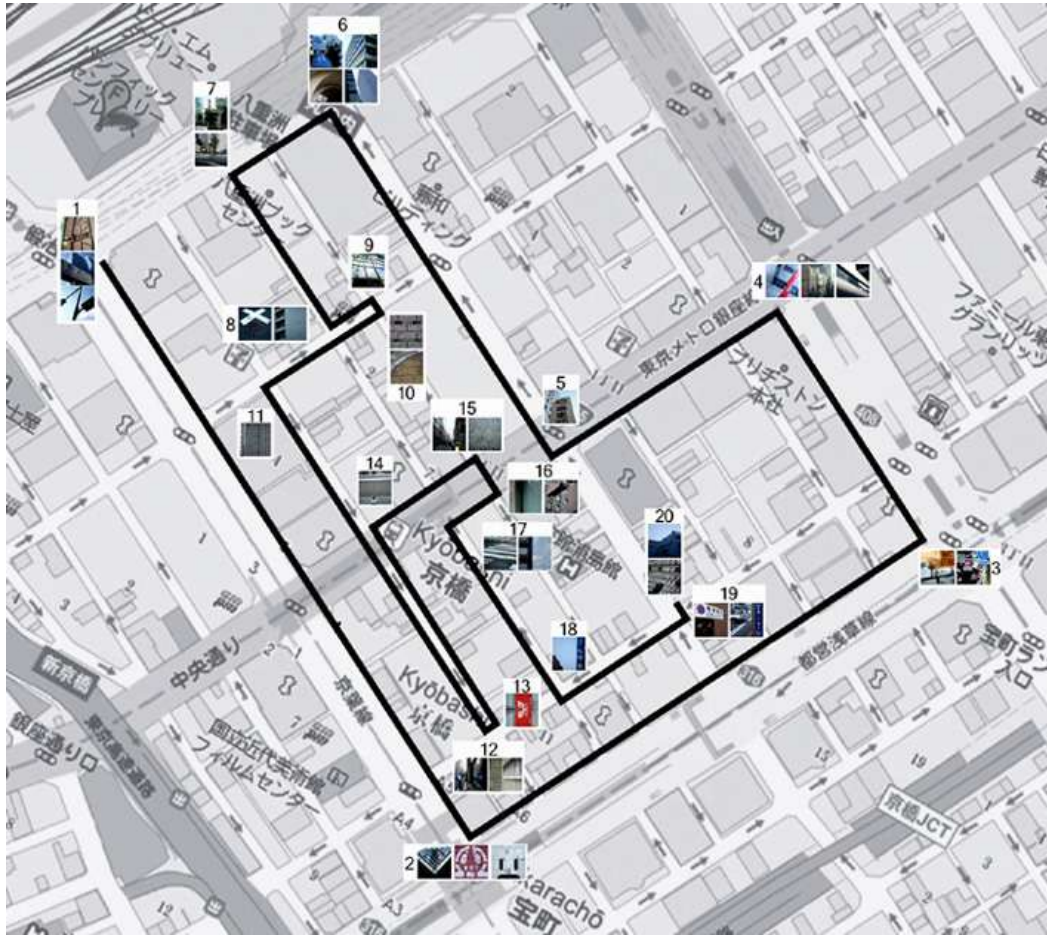


Figura 29: Projeto Lugar. Mapa com o traçado do “L” do Japão e duas fotografias que fazem parte de um dos pontos do percurso. Fonte: <http://www.sintommizado.com.br/lugarlugares.htm>

Trivialidades do ser urbano (2009) é um projeto experimental que se utiliza do Wikimapia como plataforma colaborativa de criação. Neste trabalho o artista e

pesquisador Tiago Franklin Lucena propõe uma reflexão sobre as *geotags subjetivas*, considerando que estas se contrapõem as *geotags comerciais* cujos referenciais são orientados para o consumo no/do espaço cotidiano. Nele, foram mapeados acontecimentos banais do cotidiano, trivialidades como, diz o nome do projeto, como também dados ficcionais que compartilham intimidades.

Este projeto evidencia que cartografias colaborativas construídas por esta plataforma precisam ter dados consensuais para que existam. Para que uma *tag* fique permanente no mapa precisa ser aprovada por mais de cinco usuários. Se não for relevante para mais de duas pessoas, a informação é excluída.

Desta forma, o artista mobilizou um grupo para que suas intervenções no mapa persistissem e fossem consideradas como relevantes. Percebe-se que se trata de um trabalho efêmero, uma intervenção na web, visto que os itens *taggeados*, podem parecer uma vandalização para alguns olhares, já que dão relevância para o que é absurdamente banal, como o “lugar onde meu cachorro fez cocô”. O artista questiona o caráter colaborativo destes mapeamentos na internet, cujos referenciais vão sumindo quando não são consideradas relevantes para um grande número de pessoas.

O projeto **Aqi**⁸⁷, lançado em abril de 2011, coordenado por Tiago Lucena, é uma criação de plataforma computacional que une plataforma web e aplicativo para celular. Vinculado ao Projeto Narrativas Emergentes em Vida Urbana Misturada, integrante do Projeto Wikinarua, o projeto foi desenvolvido no LART- Laboratório de Pesquisa em Arte e Tecnociência do FGA-Gama, sob a orientação de Diana Domingues e financiamento do MINC XPTA Lab Cinemateca. Tem a base do Google, maplink e aplicação móvel desenvolvida para celulares com plataforma Android.

Por meio deste o usuário pode inserir conteúdos produzidos no próprio espaço urbano que são geolocalizados e inseridos no site. A partir destes conteúdos, que podem ser textos, vídeos, fotografias, outros usuários podem acrescentar informações colaborativamente. A intenção é permitir a criação de narrativas urbanas, fruto da experiência no espaço com o suporte web e as ferramentas das tecnologias móveis. As

⁸⁷<http://aqi.unb.br/>

pessoas que tiverem este aplicativo no celular serão avisadas quando estiverem em lugar próximo a um ponto do mapa, assim têm acesso à informação inserida no mapa e podem interferir, acrescentar, interagir com ela. Tal característica evidencia um aspecto caro à arte e à tecnologia hoje: a integração entre espaço físico e ciberespaço, o que é chamado de espaço cívico, híbrido ou intersticial, que corresponde a esta conexão entre o espaço e as camadas de informação presentes no ciberespaço.

Como exposto no site: “Lugares possuem histórias. Cada esquina, cada árvore e cada prédio podem guardar um elemento importante na vida de alguma pessoa. Passear pela cidade contando suas histórias, inventando outras, lembrando dos fatos ocorridos em determinadas ruas, criticando problemas no seu bairro são ações que podemos fazer usando um aparelho celular.”



Figura 30: Projeto Aqi. Fonte: <http://aqi.unb.br/>

O projeto **ArtSatBr** de 2008, foi desenvolvido pelo Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual do departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília (UNB) coordenado por Suzete Venturelli, Mario Maciel e com a programação de Sidney Medeiros.

Tal projeto cria um espaço de disponibilização e troca de informações sobre temas sociais críticos. Tem uma filiação em trabalhos de ativismo social no sentido de proporcionar um espaço de crítica e denúncia social. Nesta cartografia colaborativa, os

participantes podem adicionar dados (fotos, vídeos, sons, textos) sobre temáticas sociais e ambientais que são organizadas em cinco categorias: queimadas, poluição, pastos irregulares, desmatamento e miséria. Elas são identificadas com ícones característicos para auxiliar a navegação no mapa e a visualização das informações. Os participantes (os interatores) identificam no mapa aproximadamente a localização do evento, a situação, a comunidade, etc., e adicionam a informação. Compartilha-se, desta forma, não apenas no Brasil, mas no mundo, questões urgentes em tempo real (Fig. 31).

O projeto é referencial para as possibilidades do uso das mídias móveis e digitais para a construção coletiva e democrática de informação. Uma alternativa para saber (em tempo real) de acontecimentos na sociedade (em todo mundo) que podem ser ignorados ou pouco divulgados na mídia convencional.



Figura 31: Projeto ArtSatBr. Fonte: www.artsatbr.unb.br

Wikinarua⁸⁸ é um projeto inovador que utiliza software com GPS e bússola criado na Universidade de Brasília. Mostra-se uma ferramenta muito eficaz na mobilização de comunidades (fig. 32). Configura-se como uma rede social que pode ser acionada com dispositivos móveis, celulares com tecnologia de Realidade Urbana Aumentada (RUA) (fig. 33). Segundo a coordenadora do projeto na UNB, Suzete Venturelli:

⁸⁸<http://www.wikinarua.com/>

“Por definição uma rede social é um conjunto de entidades sociais tais quais indivíduos ou organismos sociais conectados por relações criadas a partir de interações sociais. Com o advento da Web 2.0, novas possibilidades surgiram e a mais importante nesta proposta é que o usuário participa da sua construção, com novos conteúdos que levarão à formação de novos grupos. As redes sociais, como a wikinarua, dialogam entre si e permitem a importação de conteúdos multimídia, fotos Flickr, vídeos Youtube ou Myspace, de redes sociais de sucesso. Wikinarua significa que valoriza-se a mobilidade em conexão, como principal fator na constituição do sujeito da atualidade, que vive seu tempo.” (VENTURELLI, 2010:424)

É possível baixar facilmente este software com uso do aplicativo Android, vinculado ao Google. Assim, permite-se que as pessoas em qualquer lugar do país possam participar desta comunidade virtual organizando conteúdos no mapa como imagens, sons, textos, audiovisual, inclusive rádio. Pode-se criar uma rádio, escolhendo a programação e os conteúdos.

A tecnologia de Realidade Aumentada traz conteúdos *on line* para o espaço real. Ou seja, apontando o celular para determinado ponto na cidade (demarcado no mapa wikinarua) o software funde numa mesma imagem, dados reais e informações computacionais, em tempo real. A ideia é que o projeto oportunize a comunicação entre comunidades, inclusive as que podem estar isoladas, como indígenas e quilombolas, e fomenta a participação no contexto urbano. Uma rede social que cria uma cartografia colaborativa com enfoque direcionado para arte e comunicação, extremamente original.

Pode-se elencar alguns objetivos do projeto⁸⁹: 1. Criar um conjunto inovador de softwares, que transformam o celular e computador convencionais em um celular e um computador específico para Inclusão Artística, não disponível no mercado mundial até o momento (Inovação).

2. Criação de diversos conteúdos computacionais (animações, vídeos, jogos, exercícios, músicas e arte interativa), que possam transferir o conhecimento artístico (cultura) equivalente para redes sociais, construído com base em um método próprio e inovador denominado Wikinarua. A inovação do produto Wikinarua, em cadeia, além de suas características técnicas, visou como poética artística ativista tentar contribuir como solução cultural para grande parte dos problemas de exclusão social existentes,

⁸⁹ Segundo VENTURELLI, 2010: 425

diminuindo as diferenças, e deve revolucionar uma geração de milhões de pessoas, utilizando a arte e a cultura brasileira como agente de transformação. (VENTURELLI, 2010:425)



Figura 32: visualização do Wikinarua. Fonte: <http://www.wikinarua.com/>



Figura 33: Divulgação do software do projeto que utiliza RUA (Realidade Urbana Aumentada) Fonte: <http://artetecnociencia.blogspot.com/2010/02/sistema-biocibrido-interativo-na.html>

Selecionado pelo programa Laboratórios de Experimentação e Pesquisa em Tecnologias Audiovisuais – XPTA.LAB do ministério da Cultura, é uma parceria entre a Universidade de Brasília (UNB), a Universidade Federal de Goiás (UFG) e a Universidade Federal do Piauí (UFPI). É um projeto interessante que tem uma abertura

para outros que envolvem jogos e aplicativos para celular, PC e que podem se utilizar do sistema Wikinarua.

Navegando no site do Wikinarua, percebe-se que neste momento o projeto se restringe a Brasília e região. Como demonstrado na figura 32, colaboramos com o mapeamento inserindo uma *geotag* da ACASA, espaço de arte de rua localizado em Curitiba/PR, em que foi realizada a oficina Cartografias *on line*.⁹⁰

Estação Carijós, de 2008, é um projeto coordenado por Yara Guasque e teve colaboração de Hermes Renato Hildebrand, Silvia Regina Guadagnini e Fabian Antunes Silva. É um projeto de arte e tecnologia que estimula a coleta de dados sobre manguezais da região de Florianópolis, o Manguezal Ratonés, na Estação Ecológica Carijós e a Reserva Olandi (fig. 34). “O que se projetou em teoria é bem mais amplo do que de fato ocorreu, pois ao lidar com novíssimas tecnologias (a ideia de um sistema embarcado para coleta de dados físicos), áreas de preservação e participação comunitária, uma série de acontecimentos ao longo do projeto geraram novas configurações.”⁹¹

“O projeto convida a participação pela internet de grupos interessados em levantar os dados da região e propõe ações performativas no mundo físico, a pretensão de tornar os participantes mais conscientes da região onde vivem. (...) O projeto é uma chamada para a consciência e apropriação do espaço, paisagem que não considerada pela população e tem sofrido muitos danos ambientais.”⁹²

É proposto então um jogo pervasivo para a coleta de dados com a possibilidade de uso de mídias locativas e tecnologias móveis. Usa-se a internet como repositório das coletas no espaço concreto ampliando o espaço de socialização da informação. O aspecto do projeto que gostaríamos de ressaltar é a criação de um mapa que usou plataformas e referências diferentes para a visualização de dados coletados como a cartografia convencional, o Google Earth, anotações de campo etc. As fotografias, áudios e vídeos

⁹⁰ A oficina Cartografias *on line*, ocorrida entre os dias 23 e 25 de setembro. Consistiu de um compartilhar dos conteúdos trabalhados durante a pesquisa, bem como a criação de uma cartografia colaborativa poética com os participantes. Mais detalhes em anexo.

⁹¹ Para mais informações ver a entrevista com Yara Guasque no blog Cartografias *on line*.

⁹² <http://ciberestuariomanguezais.ning.com>

realizados no Manguezal Ratoles construíram um mapeamento da região em que pode-se acessar através da navegar no mapa.



Figura 34: Visualização do mapa no site do projeto. Fonte: <http://www.tecnologiadormente.com/carijos>

Geografias do Mar⁹³, trata-se de uma projeto multidisciplinar coordenado por Karla Brunet do grupo ECOARTE (UFBA) que teve uma etapa de pesquisa que envolveu dados sobre o mar em seus aspectos diversos, biológicos, socioeconômicos, ambientais, como também, espirituais e estéticos. Afinal, além de trabalhar com dados científicos buscou-se não desvincular o mar dos seus aspectos simbólicos que envolvem o imaginário.

Na intersecção entre arte e tecnologia, o projeto abrange também uma série de trabalhos audiovisuais e instalações interativas e teve várias etapas expositivas (arte.mov, MAAC) que podem ser acompanhadas no site do projeto. A base material deste projeto se constitui de dados físicos do mar, entrevistas com pescadores e imagens estéticas geradas pelos artistas-pesquisadores da região da costa Bahia.

No projeto, explorou-se a visualização dos dados numa instalação interativa em que a navegação se deu num mapa projetado no chão. Nele eram acionados os vídeos, gráficos, textos, áudios e fotos a partir do deslocamento do fruidor sobre o mapa, acionando um conteúdo ao pisar num disparador eletrônico. Ao se movimentar, então, o participante, constrói geografias.

⁹³<http://geomar.ecoarte.info>

Algumas Cartografias computacionais abertas à colaboração

No **GPSart Porjeto Own Ways**⁹⁴, o usuário (interator, na terminologia da arte-tecnologia) que tenha um telefone celular com GPS, pode instalar o software GPSart desenvolvido por Cicero Silva e Marcos Khoriat. Este software, que necessita do Android para funcionar, localiza o usuário por GPS e registra com um traçado o caminho enquanto este se desloca no espaço. Tal registro-rastreo é inserido no Google Maps (fig. 35) e possibilita, segundo os autores, uma intervenção criativa “do homem real na nova cartografia do espaço representacional”. É clara a influência de projetos, já históricos de mídia locativa e mapas como o GPS Drawing de Jeremy Wood, que neste rastreo do deslocamento no espaço gera escrituras no mapa.



Figura 35: projeto GPSArt. Fonte: <http://www.gpsart.net/#projects>

Locative Paintings⁹⁵, é um projeto de Martha Gabriel que consiste na criação de um mapa essencialmente artístico na internet com a interação do internauta. Este participa inserindo um CEP e escolhendo uma cor. A partir desta ação, o software cria uma trajetória num espaço físico em potencial e gera um traçado no mapa com um resultado plástico e lúdico (fig. 36).

⁹⁴<http://www.gpsart.net/#projects>

⁹⁵www.locativepainting.com.br

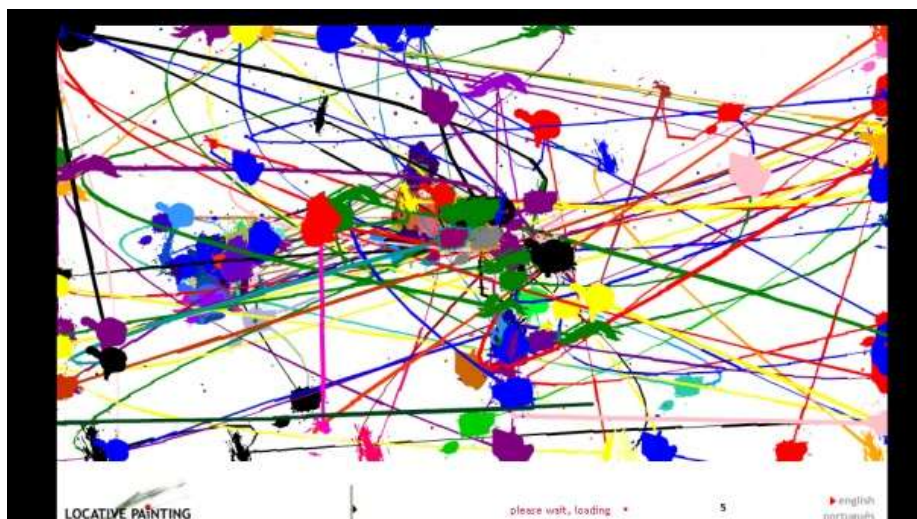


Figura 36: Imagem dos traçados do Locative Painting. Fonte www.locativepainting.com.br

Tracemap (2008) de Karla Brunet, é um mapeamento fluído de percursos com o uso de PDAs com GPS e o software do projeto. Trata-se de uma experiência de percorrer o espaço urbano (que pode ser uma deriva) e, ao invés de desenhá-lo fisicamente no mapa, o traçado é gerado no dispositivo tecnológico. Cria-se a visualização de um deslocamento no espaço físico por meio de um mapa.

2346, do coletivo LAT-23 (formado por Cláudio Bueno, Denise Agassi, Marcus Bastos e Nacho Durán), é um mapeamento colaborativo de lugar específico: a Rua Augusta, na cidade de São Paulo (fig. 37). Nele as pessoas podem participar, através do site⁹⁶ do grupo, contando histórias (reais ou fictícias) sobre o lugar. No mapa gerado são inseridos dados com relevância discutível, numa provocação que desconstrói as formas tradicionais de cartografia. Também são espalhados pela Rua Augusta QR-CODES com os dados levantados/inventados.

Segundo o grupo, cartografias são sempre imprecisas. E o projeto discute a impossibilidade de mostrar num mapa tudo sobre um lugar. “Cartografar é propor pontos-de-vista sobre espaços (na paisagem otimista de usuários de mapas abertos e coletivos) ou delinear marcas em territórios (no cenário pessimista da cartografia clássica de viés militar). Mesmo sobrepondo formas de ver a rua, **2346** só mostra a Augusta em fragmentos de um mosaico incompleto. Histórias que se entrelaçam contando dias e noites particulares ou genéricos, fatos e dados inúteis ou inusitados,

⁹⁶<http://lat23.net>

casos e coisas viscerais ou desnecessárias. Ao ficcionalizar relatos e selecionar estatísticas de forma arbitrária, **2346** conta tanto narrativas saborosas e histórias ardidadas como a impossibilidade de mostrar um lugar a partir do que ele tem de específico.”

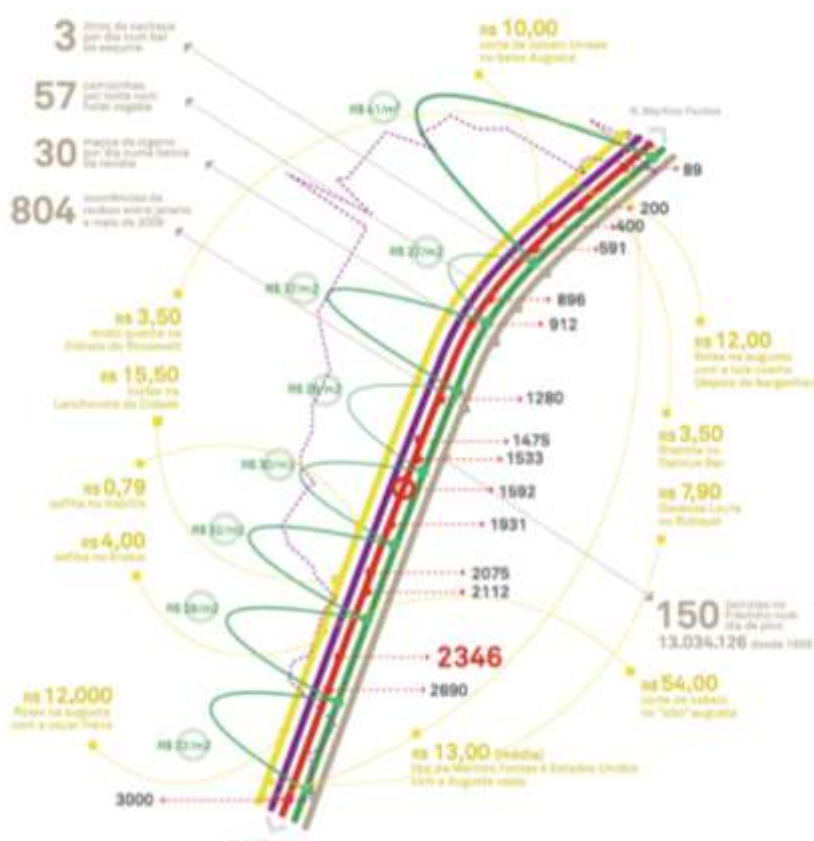


Figura 37: mapa do projeto 2346. Fonte: <http://lat23.net>

Geoplay⁹⁷ é uma aplicação web que se apropria de imagens postadas no *panoramio* ([WWW.panoramio.com](http://www.panoramio.com)) aplicativo do *Google maps*, no qual o internauta posta fotografias georeferenciadas. O participante define um trajeto e as imagens serão selecionadas pelo software para criar um audiovisual em tempo real (fig. 38).

O trabalho, que se apropria da plataforma web 2.0, cria representações do espaço urbano com imagens anônimas e de intencionalidades diversas, são olhares múltiplos sobre a paisagem. A representação do espaço envolve uma coletividade, um imaginário, imagens coletivas ao mesmo tempo em que fatos particulares e intimidades são revelados. Afinal, tudo o que é postado aparece, desde uma festa de família, um encontro íntimo a uma cena banal da rua. Pode-se passear pela cidade através destes

⁹⁷ <http://www.geoplay.info>

trajetos ficcionais e imagéticos e descobrir outras camadas de significação e valores atribuídos ao urbano.



Figura 38: traçado no projeto geoplay. Fonte: <http://www.geoplay.info>

Neste capítulo procurou-se fazer um levantamento de projetos propostos por artistas que se utilizam de mídias digitais e locativas para a criação de mapas. É importante ressaltar que há um número crescente de projetos cartográficos, muitos de caráter experimental, desta forma, tal levantamento tem caráter parcial. Enfocamos também as produções realizadas por artistas brasileiros por perceber que as produções estrangeiras tem grande visibilidade, como também, por um esforço de visualizar certa produção contemporânea.

Percebe-se, assim, que apesar de teoricamente as propostas cartográficas na internet tenham caráter democratizante, os projetos artísticos citados não são muito conhecidos e a participação neles mostra-se restrita a um pequeno grupo que domina ou tem acesso a determinados softwares.

Nesse sentido, um grupo que expõe as contradições e trazem tal discussão para o uso de softwares livres que se inserem numa discussão mais ampla sobre cultura digital. Fato este que percebemos como um campo de discussão e ação, mas a ser desenvolvidos em momento oportuno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intenção de aproximar arte contemporânea e geografia se deu pela percepção de como muitas proposições artísticas pareciam questionar, na prática, pontos exaustivamente discutidos na academia, teoricamente. Ver o mundo com esta profundidade e com esta complexidade é o que a geografia nos propõe e os artistas, que compartilham este olhar (que buscam, pesquisam, investigam sobre o mundo, a sensibilidade, a subjetividade e suas relações materiais e simbólicas), têm ido ao embate, à experimentação, ao risco de propor gestos de diferentes escalas e alcances para injetar novas formas de ação e novas formas de pensamento.

Os artistas atuam simbolicamente no mundo (psicoesfera) com o instrumental do mundo (tecnoesfera). A arte relacional, processual e cartográfica propõem práticas que se inserem no sistema e têm esse potencial de ressignificar, subverter a ordem racionalizante imposta pelos atores hegemônicos.

Acreditamos que os artistas são ótimos para testar novas tecnologias e apontar novos caminhos. E eles, na maior parte, estão antenados, mobilizados e participando ativamente do devir da história.

As práticas artísticas cartográficas tornam-se uma radicalização desta interação entre tecnoesfera e psicoesfera, afinal se apropriam da tecnoesfera (das técnicas e da tecnologia, das engenharias de informação) e geram usos diferentes daqueles aos quais foram projetados (seja para a ciência, seja para o mercado). Subvertem seus usos e funções e criam novas formas de entendimento da realidade a partir deles. Ampliam possibilidades diferentes da publicidade, que também articula as duas esferas (técnica e conteúdos simbólicos), mas, tem uma funcionalidade clara, restritiva e direcionada ao consumo e à engrenagem do modo de produção. “A técnica é a grande banalidade e o grande enigma, e é como enigma que ela comanda nossa vida, nos impõe relações, modela nosso entorno, administra nossas relações com o entorno.” (SANTOS, 1994:20)

Nesse sentido, como afirma Milton Santos, a tecnoesfera, por sua materialidade, está mais próxima ao reino da necessidade, ao passo que a psicoesfera, que constitui um dado empírico, mas não material, pertence ao reino da liberdade. A psicoesfera é o

campo fluído dos artistas e dos homens lentos e daqueles que procuram outra sociabilidade.

A força é dos ‘lentos’ e não dos que detêm a velocidade (...). Quem, na cidade, tem mobilidade – e pode percorrê-la e esquadrihá-la – acaba por ver pouco da Cidade e do Mundo. Sua comunhão com as imagens, frequentemente pré-fabricadas, é a sua perdição. Seu conforto, que não desejam perder, vem exatamente do convívio com essas imagens. Os homens ‘lentos’, por seu turno, para quem essas imagens são miragens, não podem, por muito tempo, estar em fase com esse imaginário perverso e acabam descobrindo as fabulações. A lentidão dos corpos contrastaria, então, com a celeridade dos espíritos? (SANTOS, 1994:84)

Deixemos claro que, quando usamos a categoria genérica “artistas”, não consideramos que todos tenham a mesma postura e compromissos. Enfatizamos, aqui, a possibilidade dos artistas agirem na contra racionalidade, na ação desobediente, na produção de novas solidariedades, afinal, as cartografias são apropriações do espaço num processo de empoderamento e de consciência do espaço. Nas descontinuidades do cotidiano está sua possibilidade de reflexão e atuação.

O trabalho de arte com cartografias mostra este terreno poroso e aberto a intervenções, a múltiplas autorias, à colaboração e à possibilidade de pensar e conhecer o espaço, num processo de tornar visíveis os fenômenos de ordem simbólica e afetiva. Apropriação e subversão das técnicas para criar outras espacialidades, ampliar o repertório das ações como campo da liberdade. Já que pensar o espaço hoje é pensar-se na contemporaneidade.

BIBLIOGRAFIA

ANJOS, Moacir dos. *Local/global: arte em trânsito*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

ARANTES, Otília Beatriz Fiori. *A “virada cultural” do sistema das artes*. In Margem Esquerda n. 6, 2005.

ARANTES, Priscila. *@rte e Mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac, 2005.

ARANTES, Priscila. *Cartografia Líquida*. In BAMBOZZI, Lucas, BASTOS, Marcus, MINELLI, Rodrigo. *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico de arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

ARAÚJO, Lúcio de; WASHINGTON, Claudia; GOTO, Newton. *RECARTÓGRAFOS*. Curitiba: Edição de autor, 2010.

BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo. *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico de arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

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

BERENSTEIN, Paola. (org.) *Apologia da deriva, escritos situacionistas*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. São Paulo: Martins, 2009a.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins, 2009b.

BRUNET, Karla Schuch (Org.) *Apropriações Tecnológicas. Emergência de textos, ideias e imagens do Submidialogia#3*. Edufba, Salvador, 2008.

BRUNET, Karla Schuch. *Mídia locativa, práticas artísticas de intervenção urbana e colaboração*. In #7. Art. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte. Editora da Universidade de Brasília. Brasília: 2008. Disponível em: <http://arte.unb.br/7art/textos/karlabrunet.pdf> Acesso em: Nov/2010.

BRUNET, Karla; FREIRE, Juan. *Cultura digital e geolocalização: a arte ante o contexto técnico-político*. In: VI Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 2010, Salvador. VI Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 2010.

BRUNET, Karla; FREIRE, Juan. *Locação em arte e tecnologia: lugares e/ou espaços*. Paralelo - Narrativas em Percurso: sobre Arte, Tecnologia e Meio-Ambiente, MIS,

Imprensa Oficial, 2009. Disponível em <http://issuu.com/virtueelplatform/docs/qaq>. Acesso em jun/2011.

BRUSCKY, Paulo. Arte Correio e a grande rede: hoje, a arte é este comunicado. In: Cotrin, Cecília e Ferreira, Glória (orgs.). *Escritos de artistas, anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

BULHÕES, Maria Amelia. Web arte e cartografias digitais. ComCiência/Labjor/DICYT. 2011. Acesso em 11/4/2011. Disponível em <http://www.dicyt.com/noticia/web-arte-e-cartografias-digitais#items1>. Acesso em: maio/2011.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. (org.) *Ensaio de Geografia contemporânea. Milton Santos: obra revisitada*. São Paulo: Editora Hucitec, 1996.

CASTILHO, Ricardo. *A imagem de satélite: do técnico ao político na construção do conhecimento geográfico*. Pro-Posições, Campinas, v. 20, n. 3 (60), p. 61-70, set./dez. 2009.

CAUQUELIN, Anne. *A arte contemporânea*. Portugal: Editora Rés, 1993.

CLAVAL, Paul. *Terra dos homens: a geografia*. São Paulo: Contexto, 2010.

COTRIN, Cecília e FERREIRA, Glória (orgs.). *Escritos de artistas, anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

CRAMPTON, Jeremy W., KRYGIER, John. Uma introdução à cartografia crítica. In *Cartografias sociais e território*. ACSELRAD, Henri (org). Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano e Regional, 2008.

CREISCHER, Alice; SIEKMANN, Andreas; MASSUH, Gabriela. *Pasos para huir del trabajo al hacer. Ex Argentina*". Buenos Aires: Interzona Editora S.A., 2004.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEBORD, Guy. *Introdução a uma crítica da Geografia Urbana*. Publicado no # 6 de Les lèves nues (revista belga setembro 1955). Disponível em <http://antivalor.atSPACE.com/is/geourba.htm>. Acesso em julho 2011.

DEBORD, Guy. Teoria da Deriva. IS número 2 1958. In JACQUES. Paola Berenstein (org.) *Apologia da Deriva*. Escritos Situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia, vol. 1*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995 (Coleção TRANS) 2000

D'IGNACIO, C. *Art and Cartography*. In Kitchin R, Thrift N (eds) *International Encyclopedia of Human Geography, Volume 1*, 2009.

DODGE, Martin, KITCHIN, Rob. *Rethinking maps*. Progress in Human Geography 2007; 31; 331. Disponível em <http://phg.sagepub.com/cgi/content/abstract/31/3/331>. Acesso em 1/6/2011.

FARINA, Cynthia. *Arte e formação: uma cartografia da experiência estética atual*. 31ª Reunião Anual da ANPEd. 2007. Disponível em: www.anped.org.br/reunioes/31ra/1trabalho/GE01-4014--Int.pdf. Acesso em 15/06/2011.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. *Comunicação, espaço, cultura*. São Paulo: Annablume, 2008

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. O espaço líquido in TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO, Edilson (org.) *A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa*. São Paulo: ABCiber; Instituto Itaú Cultural, 2009. (Coleção ABCiber, v.1) <http://www.abciber.org/publicacoes/livro1/>. Acesso em maio/2011.

FRANCASTEL, Pierre. *A realidade Figurativa*. São Paulo: Perspectiva, 1982.

FRANCASTEL, Pierre. *Imagem, Visão e Imaginação*. Portugal: Edições 70, 1987.

FREIRE, Juan e ONRUBIA, Daniel Villar. *Prácticas cartográficas cotidianas en la cultura digital*. Razón Y Palabra. Número 73 Agosto - Octubre 2010. Disponível em www.razonypalabra.org.mx Acesso em 01/06/11.

GOUVEIA, Patrícia Figueira. *Cartografia e Mapeamento Dinâmico*. 2004. Disponível em www.cecl.com.pt/redes. Acesso em: 30/05/2011.

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

HAESBAERT, Rogério. *Territórios Alternativos*. Rio De Janeiro: Editora Contexto e Editora Universidade Federal Fluminense, 2004.

HARVEY, David. *Condição Pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

HELFT, MIGUEL. *With Tools on Web, Amateurs Reshape Mapmaking*. http://www.nytimes.com/2007/07/27/technology/27maps.html?_r=1&hp=&pagewanted=prin Acesso em 20/05/2010.

JANA, Reena; TRIBE, Mark. *New Media Art*. Colonia/AL: Taschen, 2010.

JOLY, Fernand. *A Cartografia*. Campinas, São Paulo: Papirus, 1990.

KRAUSS, Rosalind. *A escultura no campo ampliado*. Tradução Elizabeth Carbone Baez. Rio de Janeiro: Revista Gávea. Nº1, 1984.

LEÃO, Lucia. *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume, 2004.

LEÃO, Lucia. Labirintos e mapas do ciberespaço. In *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Fapesp, Iluminuras 2002.

LEIRIAS, Ana Gabriela. Exposição Identidades: O espaço do adolescente, interações (e intersubjetividades) do corpo, do entorno, da cidade. Trabalho De Graduação Individual no Departamento de Geografia. FFLCH. Universidade de São Paulo, 2006.

LEMONS, André. Arte e mídia locativa no Brasil. In BAMBOZZI, Lucas, BASTOS, Marcus, MINELLI, Rodrigo. *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico de arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

LICHTY, Patrick. Pensando a cultura nomática: artes móveis e sociedade. In BAMBOZZI, Lucas, BASTOS, Marcus, MINELLI, Rodrigo. *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico de arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

LIMA, Leonardo Branco. *Comunicação e geografia da cartografia tradicional aos mapas colaborativos na internet*. Dissertação de mestrado. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

LUCENA, Tiago Franklin Rodrigues. *Cartografias colaborativas na arte*. 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Salvador, Bahia. 2009. Acesso em 22/06/2011.

MASSEY, Doreen. *Pelo Espaço: uma nova política da espacialidade*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

MATUCK, Artur; ANTONIO, Jorge Luiz. (org.). *Artemídia e cultura digital*. São Paulo: Musa Editora, Apoio PGEHA – USP, FAPESP, 2008.

MEDOSH, Armin. *45 revoluções por minuto (história da mídia em alta velocidade)*. In BAMBOZZI, Lucas, BASTOS, Marcus, MINELLI, Rodrigo. *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico de arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

MELLO, Christine. [Texto da curadoria Núcleo Net Arte Brasil] In: 25ª BIENAL DE SÃO PAULO – Iconografias Metropolitanas. São Paulo: Fundação Bienal, 2002.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo: o vídeo na cultura digital*. Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, 2004. Disponível em <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/viewFile/72/62>. Acesso agosto 2011.

NEVES, Heloisa. *O mapa [ou] um estudo sobre representações complexas*. Revista Dobra, 2008. Disponível em http://www.corpocidade.dan.ufba.br/dobra/05_01_editorial.htm. Acesso em 24/08/2011.

TREVOR, Paglen. Geografia Experimental: da produção cultural à produção do espaço. In BAMBOZZI, Lucas, BASTOS, Marcus, MINELLI, Rodrigo. *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico de arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

ORTIZ, Renato. *Mundialização e Cultura*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

PAPADITRIOU, Fivos. *Neo-Geografias, Notopia, Mapas Culturais e GIS da Próxima Geração*. Universidade de São Paulo. 3º Simpósio Iberoamericano de História da Cartografia. São Paulo: Agendas para a História da Cartografia Iberoamericana, 2010.

PARASKEVOPOULOU, O.; CHARITOS, D.; RIZOPOULOS, C. *Prácticas artísticas basadas en la localización que desafían la noción tradicional de cartografía*. In “Locative media y práctica artística: exploraciones sobre el terreno”. Artnodes. N.º 8, 2008. Disponível em http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/paraskevopoulou_charitos_rizopoulos.pdf
Acesso em: 14/06/2011.

PLAZA, Julio. Mail Art: arte em sincronia. In: Cotrin, Cecília e Ferreira, Glória (orgs.). *Escritos de artistas, anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

RIBEIRO, Ana Clara Torres. *Outros territórios, outros mapas*. In: OSAL : Observatorio Social de América Latina. no. 16. Buenos Aires: CLACSO, 2005. Disponível em: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/osal/osal16/D16TRibeiro.pdf>
Acesso 26.05.2011.

ROLNIK, Suely. *Cartografia sentimental, transformações contemporâneas do desejo*. Porto Alegre: Sulina, Editora da UFRGS, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. *A estética política das mídias locativas*. In *Nômadias*, 2008, n. 28. <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/colombia/iesco/nomadas/28/12estetica.pdf>
Acesso em 29.03.2011.

SANTAELLA, Lúcia. *A ecologia pluralista das mídias locativas*. II Simpósio Nacional da ABCiber realizado em novembro de 2008.

SANTOS, Milton. *Técnica, espaço, tempo: Globalização e Meio Técnico-Científico Informacional*. São Paulo: Editora Hucitec, 1994.

SANTOS, Milton, SOUZA, Maria Adélia A. de, SILVEIRA, Maria Laura, (org). *Território. Globalização e Fragmentação*. São Paulo: Editora Hucitec, ANPUR. 1996a.

SANTOS, Milton. *A natureza do espaço. Técnica e Tempo. Razão e Emoção*. São Paulo: Editora Hucitec, 1996b.

SANTOS, Milton. *O Espaço do Cidadão*. São Paulo: Nobel, 1998.

SILVA, Flávia Elaine da. *Aproximar sem reduzir: as derivas e a pesquisa de campo em Geografia Urbana*. GEOUSP – Espaço e Tempo nº 15. São Paulo, 2004. Disponível em

<http://www.geografia.fflch.usp.br/publicacoes/geousp/Geousp15/NCampo.pdf>. Acesso em agosto 2001.

SILVEIRA, Maria Laura. *O espaço geográfico: da perspectiva geométrica à perspectiva existencial*. GEOUSP. Espaço e Tempo, São Paulo: n.19, PP 81-91, 2006.

SMITH, Neil. *Os Sem-teto/ Global: Lugares em escala*. Tradução Nilo Lima, junho, 1995. Mimeo.

SOJA, Edward. *Geografias Pós-Modernas – A reafirmação do espaço na teoria social crítica*. Rio De Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.

SOUZA, Maria Adélia A. Geografias da desigualdade: globalização e fragmentação. In SANTOS, Milton, SOUZA, Maria Adélia A. de, SILVEIRA, Maria Laura, (org). *Território. Globalização e Fragmentação*. São Paulo: Editora Hucitec, ANPUR. 1996.

TASSINARI, Alberto. *O Espaço Moderno*. São Paulo: Cosac & Naif, 2001.

TUTERS, M. e VARNELIS, K. *Beyond Locative Media*. Networked Publics. 2006. Disponível em http://networkedpublics.org/locative_media/beyond_locative_media. Acesso em março 2011.

VANEIGEM, Raoul. *A arte de viver para a geração nova*. Porto: Editora Afrontamento, 1974.

VENTURELLI, Suzete. Cartografia colaborativa (verbete). Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia. 2009.
<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tikiindex.php?page=cartografia+colaborativa>
acesso em 18/02/2011

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mário; MEDEIROS, Sidney. Artsatbr – a luta pelo poder não acabou. #7. Art. Arte e Tecnologia: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte. Brasília: Editora da Universidade de Brasília. 2008.

ANEXO 1

GLOSSÁRIO

fonte Wikipédia (modificado)

API

API, de *Application Programming Interface* (ou Interface de Programação de Aplicações) é um conjunto de rotinas e padrões estabelecidos por um software para a utilização das suas funcionalidades por programas aplicativos que não querem envolver-se em detalhes da implementação do software, mas apenas usar seus serviços.

De modo geral, a API é composta por uma série de funções acessíveis somente por programação, e que permitem utilizar características do software menos evidentes ao utilizador tradicional.

Mais recentemente o uso de API tem se generalizado nos *plugins*, acessórios que complementam a funcionalidade de um programa. Os autores do programa principal fornecem uma API específica para que outros autores criem *plugins*, estendendo as funcionalidades do programa.

Código QR(QR code)

É um código de barras em 2D que pode ser facilmente escaneado usando qualquer celular moderno. Esse código vai ser convertido em uma pedaço de texto (interativo) e/ou um link que o celular identifica e pode acessar uma página da web.

QR code da página Cartografias *on line*.



Mashups

Um mashup é um website ou uma aplicação web que usa conteúdo de mais de uma fonte para criar um novo serviço completo. O conteúdo usado em *mashups* é tipicamente código de terceiros através de uma interface pública ou de uma API. Outros métodos de codificação de conteúdo para mashups incluem Web feeds (exemplo: RSS ou Atom), Javascript e widgets que podem ser entendidas como mini aplicações web, disponíveis para serem incorporadas a outros sites.

Assim como os blogs revolucionaram a publicação online, os mashups estão revolucionando o desenvolvimento web possibilitando a qualquer um combinar dados de fontes como o eBay, Amazon.com, Google, Windows Live e Yahoo! de maneiras inovadoras. Uma maior disponibilidade de APIs leves e simples tem possibilitado *mashups* relativamente simples de projetar. Requerem um conhecimento técnico mínimo e os *mashups* feitos sob encomenda muitas vezes apresentam inovações que eram consideradas improváveis, combinando uma nova disponibilidade pública de dados e novos caminhos criativos.

Mídia locativa

O fluxo informacional da paisagem comunicacional contemporânea é formado por processos personalizados, nos quais qualquer um pode produzir, armazenar, processar e circular informações sobre formatos e modulações diversas. Desse modo, vemos emergir as mídias “pós-massivas” com a liberação do polo de emissão e da conexão generalizada através de redes telemáticas. Essas novas modificações vêm transformando o espaço urbano e a vida nas grandes cidades. De modo que várias empresas, artistas e ativistas, já vêm utilizando as possibilidades das mídias locativas como forma de marketing, publicidade e controle de produto, criando novas possibilidades de escrita e releitura do espaço urbano.

Assim, novas práticas sócio-comunicacionais surgem, com o início do século XXI, e as referências sociais físicas dão lugar a eventos informacionais dinâmicos, cujo fluxo se dá por redes sem fio e dispositivos móveis.

O termo ‘mídia locativa’ foi cunhado em 2003 por Karlis Kalnins⁷ e é definido por André Lemos como um conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais, cujo conteúdo da informação está diretamente associado a uma localidade. Elas tornam possível a troca de informação móvel, fornecendo dados dinâmicos sobre um determinado ambiente, criando novas possibilidades de espaço urbano e resignificando as cidades. São processos de emissão e recepção de informação digital, a partir de um determinado local, ou de lugares/objetos.

Funcionalidades das mídias locativas:

Realidade móvel aumentada

Conhecido tipo de hiperlinkagem, no qual as informações sobre um determinado local podem ser visualizadas em um dispositivo móvel, aumentando a informação em tempo real e de forma mais específica.

Mapeamento e monitoramento de movimento

Através de dispositivos móveis, é possível um tipo de mapeamento e monitoramento do espaço urbano, podendo assim se construir um percurso específico.

Geotags

Uma das suas possibilidades é a localização de lugares em mapas mundiais, já que seu objetivo é agregar informação digital em mapas, que podem ser acessados através de dispositivos móveis.

Anotações urbanas

Utilizando celulares, palms, etiquetas RFID ou redes bluetooth para indexar mensagens (SMS, vídeo, foto) a lugares, tornam-se possíveis formas de apropriação do espaço urbano a partir de escritas eletrônicas.

Open Street Map (OSM) é um projecto colaborativo para criar um mapa livre e editável o mundo, inspirado por sites como a Wikipedia. Traduzindo para português o nome significa *Mapa Aberto de Ruas*. Os mapas são criados usando dados de receptores GPS portáteis, fotografias aéreas e outras fontes livres. Tanto as imagens obtidas por processamento dos dados e os dados estão disponíveis sob uma licença Creative Commons *Attribution-ShareAlike 2.0*. Utilizadores registados podem carregar os históricos dos GPS e editar os dados usando as ferramentas disponíveis.

PDA

Personal digital assistants (PDAs ou *handhelds*), assistente pessoal digital ou palmtop, é um computador de dimensões reduzidas (cerca de A6), dotado de grande capacidade computacional, cumprindo as funções de agenda e sistema informático de escritório elementar, com possibilidade de interconexão com um computador pessoal e uma rede informática sem fios — Wi-Fi — para acesso a e-mail e internet.

Os PDAs de hoje possuem grande quantidade de memória e diversos softwares para várias áreas de interesse. Os modelos mais sofisticados possuem modem (para acesso à internet), câmera digital acoplada (para fotos e filmagens), tela colorida, rede sem fio embutida.

VRML

VRML (*Virtual Reality Modeling Language*, que significa: Linguagem para Modelagem de Realidade Virtual) é um padrão de formato de arquivo para realidade virtual, utilizado tanto para a internet como para ambientes desktop. Por meio desta linguagem, escrita em modo texto, é possível criar objetos (malhas poligonais) tridimensionais podendo definir cor, transparência, brilho, textura (associando-a a um bitmap). Os objetos podem ser formas básicas, como esferas, cubos, ovóides, hexaedros, cones, cilindros, ou formas criadas pelo próprio programador, como as extrusões.

Além dos objetos, também é possível acrescentar interatividade a estes por meio de sensores, podendo assim deslocá-los de posição, acrescentar luz, produzir um som quando o objeto é clicado ou o avatar simplesmente se aproxima dele, e abrir um arquivo ou página da Web, ou ainda outra página em VRML, quando o objeto é acionado.

WikiMapia

WikiMapia (ou Wikimapia) é um sistema de busca e mapeamento na internet que utiliza imagens de satélite do planeta Terra para identificar os locais mostrados, desde pequenos comércios até cidades inteiras. O serviço se baseia nas imagens de satélite do Google Maps. O sistema wiki é aplicado na forma de localização de lugares, pois qualquer pessoa tem a permissão (sendo registrado) de inserir um local no mapa até mesmo editar os locais já criados.

O WikiMapia foi criado pelos russos Alexandre Koriakine e Evgeniy aveliev, sendo lançado em 24 de maio de 2006, com o slogan *Vamos descrever o mundo todo!*. Em pouco menos de 3 meses, já havia alcançado o primeiro milhão de locais adicionados.

ANEXO 2

SOBRE O BLOG NOVAS CARTOGRAFIAS ON LINE E A OFICINA

As proposições artísticas pesquisadas tem sua “matéria-prima”/suporte/plataforma e disponibilização via internet, isso somado ao fato de tais temas serem ainda relativamente novos em termos acadêmicos (principalmente no Brasil) gera uma produção expressiva exclusivamente publicada *on line*. Para estas, fiz um esforço progressivo de utilizar o blog como meio de divulgação e compartilhamento.

Desta forma, houve a criação do blog *Cartografias on line - Novas cartografias on line: mapeamentos colaborativos realizados por artistas com o uso da internet*. <http://cartografiasonline.wordpress.com>.

No blog estão também entrevistas/conversas realizadas com artistas e coletivos de artistas: Yara Guasque, Tiago Lucena, Lucia Leão, Karla Brunet, coletivo e/ou, Inês Moura, Juliana Froehlich e Sofia Costa Pinto do Projeto Índice, Eliezer Muniz dos Santos (Neka) do projeto canal*MOTOBOY.

Foi realizada uma oficina para o compartilhamento da pesquisa cujos processos e resultados estão no blog criado coletivamente com os participantes NO Mapas. <http://nomapas.wordpress.com>.

ANEXO 3

ENTREVISTAS realizadas por escrito

PROJETO ÍNDEX de Inês Moura, Juliana Froehlich e Sofia Costa Pinto.

Quando e como começou o projeto? Quem são os proponentes? Ele ainda está em andamento?

O projeto começou em São Paulo em julho de 2011. Ele foi desenvolvido para o Edital Galeria 1500m do Instituto Pensarte. Inês Moura, Juliana Froehlich e Sofia Costa Pinto são as proponentes. A exposição decorreu entre 16 de julho e 10 de agosto de 2011.

Quais questões (idéias, conceitos, poética) impulsionaram a realização deste projeto?

O projeto do Índex começa no desafio lançado por uma instituição, o Instituto Pensarte, em forma de edital. Eles propunham que coletivos de artistas viessem fazer uma imersão durante um período de 45 dias no raio de 1500m em que esse instituto é o epicentro. Neste raio encontramos uma zona social heterogênea. Esta disparidade social, sua dialética motivou a ação/atuação naquela área.

A proposta do Instituto era que um coletivo de artistas trabalhasse no cruzamento entre a instituição e o espaço comunitário, desenvolvendo uma proposta que integrasse a comunidade local e o público em geral. Pelo menos foi desse modo que nos sentimos acolhidas e recebemos a proposta do Pensarte.

Este projeto é aberto à participação colaborativa?

Essencialmente, não é um projeto aberto à participação colaborativa, no entanto, o que pudemos perceber é que, naturalmente, as pessoas tendem a colaborar com o projeto, na medida em que, replicam a ação contemplativa proposta pela exposição, no seu dia-a-dia. Como se fizessem o seu Índex pessoal.

Como as pessoas tomam conhecimento deste projeto? Quem pode ter acesso?

O Índex é um projeto que dura o tempo que a sua exposição dura. No fim desse tempo o projeto “desfaz-se”. É um trabalho de acesso livre e gratuito. A exposição / percurso começa com a retirada do mapa disponível ao público na galeria.

A divulgação do projeto deu-se de 3 modos.

Em primeiro lugar, durante o tempo de concepção e produção do mesmo. Conforme fomos escolhendo os pontos que gostaríamos de mapear, fomos contatando com vários moradores e comerciantes e fomos dando informações sobre o que era o projeto, quem éramos e qual era a nossa ação no bairro. Desse modo várias pessoas já foram ficando na expectativa do que viria

depois. Houve um entusiasmo com a ideia das placas com a possibilidade de ver a sua casa ou espaço comercial indicado num mapa, ou com a própria movimentação que isso iria trazer ao seu bairro.

O segundo meio de divulgação, foi o mais convencional, enviar convites para os nossos contatos.

O terceiro modo foi através das próprias placas informativas que apresentam a ficha técnica das obras. Para além desse encontro ocasional com as placas na rua, elas possuem um convite: “Para conhecer todas as obras do projeto Índice pegue o mapa grátis no Instituto Pensarte, Al. Nothman, 1029. Fica a menos de 750m daqui.” Ou seja, aconselhando as pessoas a procurarem a galeria.

A comunidade aderiu ao projeto? Como é possível “medir” esta participação?

Os resultados do trabalho foram bastantes positivos a nosso ver. Neste caso os resultados são avaliados não só pela qualidade matériaca do objeto construído, mas pela interação conseguida com o público / comunidade.

Por parte da comunidade local, aqueles com quem fomos construindo o trabalho, sentimos uma boa abertura em relação a apoiar o projeto. Dos 25 pontos que selecionamos apenas 3 deles não autorizaram a colocação das placas com a ficha técnica. Um prédio de classe alta em Higienópolis, a FAU-Maranhão e um senhor que era responsável por um cortiço que aparentava realizar trabalho informais e, talvez, ilegais. Fora esses três casos todos os outros habitantes do bairro que foram convidados a participar no projeto, foram bastante solícitos e colaboraram na medida das suas possibilidades com a manutenção e vigia das placas.

Sentimos que não houve tanta adesão da comunidade no sentido de irem até a galeria buscar seus mapas, ou seja, em ver o resultado final. Mas acreditamos que isso tenha acontecido uma vez que os moradores e frequentadores habituais não são pessoas acostumadas a visitar museus e galerias e isso era um fator de inibição.

Ficamos a saber que alguns moradores, que talvez com vergonha de ir até a galeria, pediam os mapas aos visitantes que encontravam a fazer o circuito expositivo e perguntavam pelo projeto. Mas a comunidade participou de outros modos, interagindo sobre as próprias obras. Tivemos alguns pontos que ao longo do projeto sofreram algumas modificações, ou porque os transeuntes interagiam ou os próprios moradores, incentivados com o projeto, tentavam deixar a sua casa mais bonita.

Qual o papel dos mapas neste projeto? Para a apresentação/visualização de dados, para pensar estratégias artísticas, para o conceito como um todo?

O espectador recebe o mapa que na realidade é o índice das “obras”. O mapa é uma ferramenta que ajuda na localização das obras. Este indica a posição das placas com as fichas técnicas e

estas indicam qual é a obra. Os mapas têm um papel fundamental no projeto que muitas vezes foi comparado a um caça ao tesouro.

A ideia do projeto é que as pessoas saiam da sua rotina e realizem percursos exercitando um olhar mais atento. Coisa que não estão acostumadas a fazer. O mapa induz as pessoas a manter o olhar atento à paisagem urbana.

Você o classificaria como uma cartografia?

Sim. O projeto é uma cartografia no sentido em que se propõe a fazer uma representação gráfica de um espaço físico em escala reduzida. Mas é também uma cartografia sensível, pois acaba por ser um registro de um processo que conta histórias sobre o bairro, sobre suas particularidades e habitantes. É também uma cartografia da memória, pois implica a vivência do percurso.

O que torna este projeto um projeto de arte?

Índex é um projeto de arte pois aprofundar a exploração poética e visual da paisagem urbana. E como todo e qualquer trabalho de arte, exige um público. Ele não é apenas uma visão do artista sobre o lugar, mas é uma visão partilhada e é uma visão que precisa do outro para existir, na medida em que o Índex se desdobra nas visões do outro sobre a mesma cidade.

Você acredita que seu trabalho propõe uma apropriação/utilização do espaço diferenciada? Como?

Sim. A apropriação do espaço é permeada pelo olhar contemplativo e o torna interativo. Ou seja, através dos mapas e das placas o espectador interage contemplativamente com o espaço.

Como você entende a relação entre arte e espaço? Qual o papel do espaço na arte contemporânea? A arte pode modificar a relação das pessoas com o espaço?

A relação entre arte e espaço tem vindo a ser explorada nas últimas décadas de modos bem diferenciados. O espaço é, muito mais do que um suporte, uma matéria de ação. No caso do Índex o espaço, o perambular pelos lugares, conhecer o seu dia a dia, observar algumas pequenas particularidades, como sombras, objetos perdidos ou movimentos repetitivos, só para dar alguns exemplos, foi uma das coisas que nos fez adentrar na heterogeneidade desse espaço/lugar e entendê-lo como algo que deve ser vivenciado, observado, sentido in loco! E essa questão da existência do trabalho, apenas a partir da permanência do corpo, dentro do trabalho artístico é algo que tem sido muito explorado desde as décadas de 60, 70 e por aí adiante, através das práticas instalacionais.

Outra questão que gostaríamos de referir sobre como é que o Índex se relaciona com o espaço é a aproximação que este projeto tem com o que Miwon Kwon chama de “artistas itinerantes” no seu texto “Um lugar após o outro: anotações sobre site-specificity”.

O interesse institucional crescente nas práticas site-oriented que abordam o site como narrativa discursiva está demandando intenso trânsito físico do artista para criar trabalhos em várias cidades ao longo do mundo de arte cosmopolita. Tipicamente, um artista (não mais fixo no ateliê como um fazedor de objetos, trabalhando principalmente sob encomenda) é convidado por uma instituição de arte para executar um trabalho especificamente configurado para a estrutura fornecida pela instituição.

Mas o Índex trabalha não só as questões do espaço, como também questões relacionadas com a própria esfera humana. Uma das coisas que refletimos foi como é que, num mundo em que todos se acham autônomos vamos conseguir que as pessoas restabeleçam confiança umas nas outras?! Porque também era disso que estávamos a falar. Confiança. Partilha, entre ajuda, respeito. Porque não deixa de ser um processo de certo modo invasivo, em menos de 30 dias, conseguir estabelecer uma relação de respeito com uma pessoa e conseguir que ela nos permita intervir sobre suas paredes, expondo publicamente algo que é extremamente íntimo que é a sua casa. O seu lugar particular. Mesmo que seja apenas uma fachada.

Nesse sentido o Índex é um projeto que se serve de referências do campo da arte, que trabalha o espaço, mas que direciona a sua reflexão e prática, para algo muito maior do que só uma intervenção no espaço, ou na esfera pública.

Algum projeto inspirou a realização deste?

Alguns trabalhos do Gabriel Orozco e do Francis Alÿs foram influências fortes para o Índex. Os trabalhos do Orozco que evocam memória, rastros e personalidade e do Francis Alÿs os trabalhos que lidam com deslocamento urbano.

Quais suas principais referências teóricas?

Deleuze e Didi-Hubermann, Argan; Maurice Merleau-Ponty; Jacques Derrida; Gaston Bachelard;

Para o índex

Como se deu a escolha dos pontos/lugares/obras?

Os pontos foram escolhidos a partir de 10 dias de pesquisa no perímetro determinado, 1500m onde a galeria era o centro. Dividimos a área em questão em 5 partes e passamos os dias garimpando cada uma das partes. Andamos e procuramos coisas que normalmente não damos atenção. Os nossos critérios foram variados, pessoais e até questionáveis. Belo, escala, cor, diferença, in-funcionalidade, estranheza, só para citar alguns.

Depois de 10 dias de pesquisa, chegamos a um total de 60 pontos que poderiam ser escolhidos para integrar o projeto final. Foram discutidas e observadas os valores e as características de cada ponto e reduzimos a lista para 25 pontos. Depois regressamos aos lugares para formalizar o pedido e viabilizar a participação dos moradores ou comerciantes no projeto como nossos

Possíveis colaboradores. Ficaram apenas 22 pontos. Cada um deles possuía uma ficha técnica que indicava o nome, a dimensão e os materiais que compunham a obra.

Quais estratégias foram usadas, deriva, por exemplo?

A principal estratégia era integrar a visualidade do espaço com os que ali habitavam e com aqueles que ali visitavam.

Porque a escolha de não fotografar os lugares?

Decidimos não fotografar e nem filmar os lugares porque eram pontos nos quais a observação era mais interessante estando no lugar, muitas vezes a observação necessitava de um movimento corporal, o qual não seria possível captar através de imagens, nem de fotografias e nem de vídeos. Era importante para a compreensão do trabalho que o espectador pudesse decidir onde seria colocado o seu foco de atenção. O *Índex* é um trabalho de exercício do olhar, nós selecionamos pontos que achamos instigantes mas o recorte, o enquadramento e o foco quem faz é o espectador.

Como vocês querem problematizar a questão arte, espaço público, espaço expositivo?

Decidimos encaminhar o espaço expositivo para a rua, invertermos fatores e jogamos com códigos museológicos que as pessoas entendem de forma imediata, de acordo com as leis estipuladas pelo projeto educacional museológico.

Aprendemos com as diferenças impostas pelo espaço público.

O espaço público é um lugar cheio de particularidades, desafios, detalhes e reflexões. Fatores que são necessários considerar para poder atuar nesse contexto. Existem várias interferências que não são previsíveis pelo artista. O espaço é de todos, não há segurança 24 horas e digamos que apesar de nós termos trabalhado com a aplicação de alguns códigos museológicos, os códigos são outros. Pode-se correr, tocar, falar alto e até interagir sobre as obras, e essa interação depende muito da consciência e os valores de cada um.

Por outro lado acho que nenhuma de nós fez este trabalho a pensar “vamos trabalhar no espaço urbano”, acho que foi algo muito natural, onde o que aconteceu foi que, o ato de colecionar coisas algo que caracteriza de certo modo o nosso trabalho como artistas, foi feito tendo em consideração a escala dos lugares/objetos que queríamos mostrar. Eles não eram transportáveis para dentro de uma galeria. Não se tratou de criar uma peça e deixá-la no centro de uma praça. O *Índex* é um trabalho muito mais sutil e que trabalha a cidade como um lugar cheio de pequenos e preciosos objetos.

O projeto se esgotou? Terá desdobramentos?

A ideia é fazer outras edições do Índex em outras cidades, talvez no Rio de Janeiro, em Porto Alegre, em São Luís, em Varsóvia e em Istambul. Mas ainda não temos nada confirmado, estamos ainda tentando viabilizar nessas outras cidades.

Como vocês sentiram a participação do público? O que vocês gostariam de mobilizar nas pessoas?

Para nós era maravilhoso quando alguém voltava do “passeio” e reclamava que tínhamos esquecido de colocar algum ponto no projeto e que era um absurdo pois tal ponto seria muito mais instigante para ela. Nesse momento sentíamos que o projeto tinha conseguido ir fundo na pessoa, que de certo modo se tinha até se autonomizado e que o espectador naquele momento tinha concluído a sua participação de forma ativa, interiorizando uma das propostas principais do projeto que era provocar um olhar mais atento e calmo nas pessoas de forma a que elas parassem de “atropelar” as paisagens urbanas.

ENTREVISTA PROJETO CANAL MOTOBOY

Eliezer Muniz dos santos (Neka) ex-motoboy, emissor e colaborador do projeto canal*MOTOBOY.

Quando e como começou o projeto?

Lançamos em maio de 2007, no Centro Cultural São Paulo

Ele ainda está em andamento?

Sim, apenas não podemos manter todos os emissores do canal, pois não temos patrocínio para os custos com os celulares.

Como que se formou o grupo para participar do projeto?

Através de convites feitos pelo artista plástico espanhol, Antoni Abad, quando esteve no Brasil entre 2003 e 2007, aos participantes.

Você poderia descrever brevemente o que foi o projeto?

Uma experiência de transformação da opinião pública em relação aos profissionais motociclistas, através do uso das mídias móveis e internet por meio de uma plataforma de comunicação entre a comunidade e a sociedade.

Quais foram os desdobramentos do projeto? O grupo ainda se reúne?

Realizamos diversas atividades para além do uso das tecnologias, como a criação de uma semana de cultura motoboy, o lançamento de um livro “Coletivo Canal Motoboy- *O Nascimento de uma categoria*” Aeroplano editora. Atividades relacionadas ao meio ambiente e muitas palestras e mobilização junto a categoria dos motoboys. E estamos agora preparando o lançamento de uma página de cultura motoboy <http://www.culturamotoboy.com.br/>

O projeto ajudou a mobilizar esta classe de trabalhadores? Como?

Sim. Através do contato do grupo de participantes em diversos momentos de mobilização e atividades políticas, fizemos um fórum e levamos cultura as ruas.

Quais questões (ideias, conceitos, poética) impulsionaram a realização este projeto?

A vontade de expressar e o direito a informação, mas principalmente a relação com uma nova percepção sobre o uso das tecnologias móveis possibilitando a divulgação de fotos vídeos textos etc diretamente na WEB sem qualquer mediação, ou seja, os motoboys emissores perceberam o enorme potencial que eles tinham em mãos ao levarem suas questões para o espaço público digital, divulgando diretamente suas ideias, imagens do dia-a-dia na cidade, do espaço de lazer, comunitário, da família e os problemas mesmo vividos pela categoria, como discriminação, violências, da polícia, trânsito, natureza, trabalho, etc.

Este projeto é aberto à participação? Como as pessoas tomam conhecimento deste projeto?

Sempre. Por meio da net, jornal, contato entre os motociclistas, etc.

Quem pode ter acesso? Ao material?

Ele é livre esta na rede. Mas para ser emissor tem que ter um celular configurado por nós e ter uma página dentro do canal.

Como vocês sentiram a participação do público?

Diretamente, tivemos muitas manifestações de apoio e carinho, mas o mais importante foi a mudança de opinião acerca do profissional motociclista, que antes do canal*MOTOBOY eram tomados com desprezo e desconhecimento pela população

graças aos formadores de opinião, que também desconheciam este personagem urbano, hoje isto mudou.

O que vocês gostariam de mobilizar nas pessoas?

A sensatez de terem uma nova relação com a cidade e o meio ambiente, para isto criamos uma pagina especialmente voltada a esta questão.

http://www.megafone.net/SAOPAULO/motoboy.php?qt=0&can_actual=229&r=1

Outro ponto, que as pessoas percebessem que o profissional motociclista é um profissional autônomo e não um empregado qualquer, afinal a moto, celular e mão de obra é dele, e a exploração desse mercado tem levado a categoria a ruína.

Como foi participar do projeto? O que você aprendeu, o que mudou pra você?

Excelente. Muitas coisas, principalmente a dimensão social.

O que você mudaria na proposta inicial do projeto?

Não creio poder julgar, mas não existe uma relação dentro do projeto que não esteja tensionada, e isto que tem nos apresentado como resultados, positivos e negativos, ou seja temos ainda muito o que fazer, principalmente em relação a formação.

Quais temas abordados no projeto foram mais importantes pra você?

Cultura, meio ambiente e tecnologia.

Você acha que ele contribui para uma postura diferente em relação ao espaço público, a profissão de vocês ou algum outro aspecto que acha relevante?

Sim, muito, principalmente para mudar uma concepção que existe em relação a tensão moto x carro. Por isto nossa próxima campanha será sobre a paz no transito

Para você qual seria uma imagem que sintetiza o projeto?

A mãe do Ronaldo dando entrevista na teve.

Qual o papel dos mapas neste projeto? Para apresentação/visualização de dados, para localização, para pensar estratégias políticas?

Exatamente.

Como foi construída a plataforma tecnológica (os mapas, o site, o aplicativo para inserir imagens no site)?

Através de uma parceria entre o artista e o programador Eugenio Tisseli que construíram a plataforma zexe.net, hoje chamada de WWW.megafone.net

Você o classificaria como uma cartografia colaborativa?

Dependendo da necessidade sim, mas podemos chamar de rede social telemática, ou de comunidade simplesmente, “cartografia” remete as cartas e mapas que prescindem de uma colaboração interpretativa, no caso, os motoboys já tem um mapa na cabeça, não precisam plantar outro por cima.

O que torna este projeto um projeto de arte?

Pela inscrição na teoria da arte e na “arte-vida” do contemporâneo na arte. Mas estes são conceitos que já se encontram ultrapassados por uma perspectiva pós-estruturalista da representação. Não se trata mais de perguntar se é arte, mas reconhecer o lugar social do artista nos vínculos com o sistemas das artes e se este ocupa um lugar de criador ou reproduzidor dos esquemas de circulação, no caso de Abad, o artista contemporâneo tem compromissos com a vida, como dizia outro espanhol na década de 60/70, “é verdade que nós temos nos libertado da Arte, é chegado o momento de dizer: Viva a Vida!!. Se é que seguimos necessitando de arte, tambien, é chegado o momento de assimilá-la a vida" - Valcárcel Medina.

Você acredita que seu trabalho propõe uma apropriação/utilização do espaço urbano diferenciada? Como?

Sim, pela convergência da mobilidade da tecnologia móvel do celular com a da mobilidade da motocicleta.

A arte pode modificar a relação das pessoas com o espaço? Claro, pra que serve então. **E a tecnologia?** Talvez, pois há muitos interesses em torno do uso da técnica, mas ela é um meio e não um fim, por isto há muito espaços para os novos artistas experimentar.

Algum projeto inspirou a realização deste?

Que eu saiba tirando as experiências de Mutandas e outros importantes artistas alternativos, o que Antoni vislumbrou foi a possibilidade de dar um uso social as redes telemáticas e com a finalidade de dar voz as comunidades sem voz a partir do inusitado (na época) ao permitir o envio de sms via celular diretamente para a web.