

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS – UFMG
FACULDADE DE ARQUITETURA

ROBERTA RIBEIRO HENTSCHE

CAMINHANTE:
ESPAÇO URBANO, ESPAÇO DIGITAL E SUAS RELAÇÕES

Belo Horizonte, MG

2012

ROBERTA RIBEIRO HENTSCHE

CAMINHANTE:

ESPAÇO URBANO, ESPAÇO DIGITAL E SUAS RELAÇÕES

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado da Escola de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial à obtenção de título de Mestre em Arquitetura

Área de Concentração: Teoria, Produção e Experiência de Espaço e suas Relações com as Tecnologias digitais.

Orientadora: Carmen Aroztegui

Belo Horizonte, MG

2012

Ao acaso. Que não cansou de me
proporcionar magníficos encontros.

AGRADECIMENTOS

À professora Carmen Aroztegui, por confiar e acreditar, com carinho e empatia.

Aos colegas. Principalmente àqueles não naturais de Belo Horizonte, com quem tive o privilégio de trocar experiências.

À Renata Araújo, secretária do NPGAU, sempre presente quando eu não podia estar presente.

À Isa Helena Tibúrcio, por sua hospitalidade e alegria.

À Mariana Giuliani, pela parceria.

À Dulce Ribeiro, minha mãe, por me deixar sem palavras.

À todas as pessoas que eu amo que estiveram presentes me apoiando e me encorajando, cada uma do seu jeito, nesse tempo todo.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo discutir o espaço urbano e sua relação com o meio digital, de maneira a impulsionar sua valorização e apropriação. A relação do cidadão com a cidade, através do caminhar sem rumo, da busca de significados e da construção de novas paisagens é aqui abordada através da aproximação e uso do meio digital como fomentador e incentivador de novas territorializações. Parte-se da premissa de que houve um abandono do espaço urbano por parte das pessoas nas últimas décadas devido ao avanço das tecnologias e às estratégias de urbanismo que não priorizam o cidadão. Tendo como local de referência o Centro Histórico da cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, faz-se um levantamento de projetos e ações que tinham como objetivo valorizar ou reivindicar aspectos do espaço urbano, para no fim, apresentar uma proposta de um *flaneur* contemporâneo, um vaguear pela cidade em busca de um ponto de vista próprio, nesse caso, com um viés para arte, design e arquitetura, aliando o real com o digital, discutindo suas possibilidades de participação e atualização. Além disso, a proposta visa estabelecer novos olhares sobre a cidade, constituindo novos caminhos, mesclando territórios e valorizando o lugar, o local. Não pretende-se através desse trabalho apresentar uma solução para resolver qualquer questão relacionada ao uso dos espaços das cidades, mas sim, uma solução para discutir, falar sobre, incentivar e perceber o quanto é possível criar uma cultura de aproximação e valorização do espaço urbano.

Palavras-chave: Intervenção Urbana. Centro Histórico de Porto Alegre. Errância Urbana. Espaço Urbano. Territorialidade. Plataformas Digitais.

ABSTRACT

The present study aims to discuss the urban space and its relationship with the digital space in order to boost its valorization and appropriation. The relationship between the citizens and the city through the walking aimlessly, the search of meanings and the construction of new landscapes is reported here using the approach and the use of the digital space as a promoter and incentive of new territorialisation. It starts with the premise that there was an abandonment of urban space by people in last decades due to the advancement of technologies and urbanism strategies that do not prioritize the citizen. Having as a site the historical centre of Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brazil, an overview of projects and actions that had as an aim recover or claiming aspects of urban space is made in order to, finally, present a contemporary *flaneur* proposal, a wander through the city looking for an own point of view. In this case, with a bias towards art, design and architecture, combining the offline with the online, discussing its possibilities of participation and updating. Furthermore, the study intends to establish new perspectives on the urban space, providing new pathways, meshing territories and valuing place, the location. It is not intended to present a solution to solve any issues related to the use of urban spaces, but a solution to start a conversation, to encourage, to see how possible it is to create a culture of urban space appreciation.

keywords: **urban intervention. historical centre of porto alegre.urban wandering.urban space.territoriality.digital platforms.**

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Projeto Post Urbano _ Mapa	26
Figura 2 - Intervenção do espaço urbano	27
Figura 3 - Fotografia do local	28
Figura 4 - Indicação de um ponto de vista	30
Figura 5 - Projeto Polaróide 2	
Error! Bookmark not defined.	
Figura 6 - Intervenção urbana	32
Figura 7 - Lotes Vagos	33
Figura 8 - Print Screen Projeto Rastrojero	34
Figura 9 - Print Screen Projeto Rastrojero 2	34
Figura 10 - Resumo Projeto Rastrojero	35
Figura 11 - Plataforma portoalegre.cc	36
Figura 12 - Projeto Vanishing Point	39
Figura 13 - Brasil em destaque	40
Figura 14 - EUA em destaque	41
Figura 15 - Paraíso do Golf	44
Figura 16 - Porto Alegre precisa de mais	
Error! Bookmark not defined.	
Figura 17 - Campanha qual ônibus passa aqui	46
Figura 18 - Aqui bate um coração (estátua laçador)	47
Figura 19 - Bienal do Mercosul	51
Figura 20 - Paisagismo sonoro	52
Figura 21 - Obra de Tatsu Nichi	53
Figura 22 - Escadaria Rua 24 de maio	55
Figura 23 - Centro cultural zona sul	59
Figura 24 - Serenata Iluminada	60
Figura 25 - Caminho dos antiquários	64
Figura 26 - Passeio ao Centro de Porto Alegre	64
Figura 27 - Resumo do projeto " Ponto de Exclamação"	67
Figura 28 - Blog	69
Figura 29 – Imagem da página inicial da plataforma "Ponto de Exclamação"	71
Figura 30 - Post na plataforma "Ponto de Exclamação"	71

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 VAGUEAR PELA CIDADE	11
2.1 ERRÂNCIAS URBANAS	12
2.1.1 O andar da tartaruga	13
2.1.2 À deriva	16
2.1.3 Errâncias da arte	18
2.1.4 O Ciberflaneur	20
3 CRIA-SE ESPAÇOS, DESBRAVA-SE TERRITÓRIOS	23
3.1 NO MUNDO TODO, EM LUGAR NENHUM	24
3.2 REAL X DIGITA X VIRTUAL	28
3.3 PAISAGEM: CRIAÇÃO DE SENTIDO	34
4 METODOLOGIA	38
4.1 UM REIVINDICAR CRIATIVO	38
4.2 CHEGANDO MAIS PERTO	46
4.3 CAUSAS, CARTOGRAFIA E CIDADE	55
4.3.1 Entrevistas e pesquisa	56
4.3.2 Pesquisa dos projetos desenvolvidos	58
4.4 PROJETO PONTO DE EXCLAMAÇÃO	58
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
REFERÊNCIAS	72

1 INTRODUÇÃO

Vivenciar a cidade de modo a querer usufruir dos seus espaços remete a uma discussão sobre a conjectura urbana e as formas do cidadão de experienciar a cidade. Os habitantes, por vezes, são meros espectadores de seus próprios espaços restringindo-se de um reconhecimento do seu entorno, da ocupação das ruas e da construção de novas relações sociais. Existem diversos esforços realizados por grupos e coletivos baseados na experiência corporal da cidade e na prática de seu uso que tem a proposta de passar os habitantes de espectadores para construtores e transformadores desses espaços utilizando a internet como meio propulsor e incentivador. O que pretende-se discutir aqui é *em que medida o meio digital pode contribuir para a ressignificação do espaço urbano*. Para tanto, a presente pesquisa foi dividida em três grandes grupos/assuntos norteadores da pesquisa: “Errâncias Urbanas”, “Territórios” e “Levantamentos de Projetos Urbanos”. A significação e a relação do cidadão com a cidade é discutida aqui através do conceito de errância urbana, onde discorre-se sobre alguns movimentos de cunho urbano, social e político como a *flanerie*, a deriva, as deambulações e alguns movimentos artísticos, no intuito de traçar um panorama da relação cidadão/espaço urbano, no que diz respeito à relação corporal com a cidade perante o surgimento de novas sociabilidades. Em territórios, aborda-se conceitos como o de territorialização e desterritorialização, lugar e não lugar, paisagem, espaço virtual e espaço digital e mídia locativa. Além disso, alguns projetos serão analisados no intuito de verificar na prática a possibilidade que a rede oferece de criação de novos territórios e novas paisagens, não sendo o território somente um suporte físico para a vivência social, mas também, um suporte digital, de fácil acesso e atualização. Em “Levantamentos e Projetos Urbanos” são analisados diversos projetos realizados na cidade de Porto Alegre, bem como é apresentado o projeto “Ponto de Exclamação”, desenvolvido pela autora, na intenção de provocar uma relação com o espaço urbano denominada aqui de *flanerie contemporânea*.

Dessa forma, no capítulo dois, discorre-se sobre a relação do cidadão com a cidade, através do caminhar sem rumo que critica a maneira com que são impostas as premissas capitalistas e os avanços do urbanismo que não priorizam o cidadão. A partir do movimento do *flaneur* no século XIX, na França, onde, através da poesia de

Baudelaire (BENJAMIN, 1997) consegue-se perceber a crítica à lógica do capital e a necessidade de “flanar” pela cidade no intuito de perder-se e deixar-se levar por ruas, vitrines, galerias, modos de vestir-se, conversas. Mais tarde, na segunda metade do século XX, a questão é levantada pelos situacionistas através do movimento da deriva, uma crítica ao urbanismo. O grupo defendia duas ideias principais: uma que diz respeito à vida cotidiana em que trata-se de libertar a vida do cotidiano e separar o tempo da organização do trabalho e a outra, incide sobre a cultura como mercadoria ideal do capitalismo avançado, trazendo o tema de “Sociedade do Espetáculo” de Guy Debord (1997). Seguindo o cronograma adotado aqui, apresentado por Jeudy e Jacques (2006), essas manifestações também começaram a aparecer no meio artístico, no final do século XX. O grupo neo-dadaísta Fluxus propôs experiências semelhantes. Foi a época dos happenings no espaço urbano. A arte teve e ainda tem um papel importante no que diz respeito ao questionamento dos espaços da cidade. Acompanhando o avanço tecnológico do século XXI, alguns autores como André Lemos (2007) apontam para o surgimento da *ciberflanerie*, uma volta à figura do *flaneur*, utilizando o território digital e as possibilidades de navegação para “flanar” na rede.

No capítulo três o tema abordado é a discussão sobre o espaço vivido e a formação de lugares, explorado através do conceito de território. O abandono e sua construção através dos conceitos de territorialização e desterritorialização propostos por Deleuze e Guattari (1996). Para ilustrar esses conceitos, alguns exemplos de projetos que mesclam o espaço urbano e o espaço digital são analisados, evidenciando os cruzamentos entre o mundo real, digital e virtual, propostos por Pierre Levy (1996) e discutidos por Baltazar (2010). O lugar, a perda de sentido e a homogeneização dos espaços são retratados sob a ótica de Augé (1994) e Bulhões (2011), no que diz respeito a busca por uma identidade que descole dos padrões criados e consiga reconhecer as diferenças. Nesse momento também

O capítulo finaliza apresentando o conceito de paisagem, relacionando a criação de lugares com espaço digital e real em uma proposta de repensar o espaço público, a cidade, a produção de conteúdo e os usos. Cada território geográfico é único em suas particularidades vivenciais. Conclui-se com a necessidade de estabelecer novos olhares sobre a cidade, os quais vão sendo incorporados à estrutura do sistema, constituindo novos caminhos, mesclando territórios e valorizando o lugar, o local.

No capítulo quatro apresenta-se a metodologia utilizada para o desenvolvimento do presente trabalho, a fim de compartilhar o caminho percorrido. Apresenta-se um panorama dos projetos já desenvolvidos na cidade de Porto Alegre com características de valorização do espaço urbano, as análises realizadas dos mesmos, para entender seus propósitos, suas relações com o espaço urbano, com o espaço digital e engajamento do público participante. Além disso, verificou-se o quanto e em que sentido a rede é utilizada nesses projetos e de que formas isso acontece. Apresenta-se o projeto “Ponto de Exclamação”, desenvolvido pela autora, no intuito de experienciar os conceitos propostos nesse trabalho. É nesse momento que propõem-se a figura do *flaneur* contemporâneo, suas premissas, objetivos e desafios no vaguear pela cidade em busca de novos significados e novos lugares. O “Ponto de Exclamação” aparece também como uma proposta de facilitar, em termos de estudo, a verificação da relação do real com o digital, na proposta de clarear o entendimento de suas possibilidades de participação e atualização e ser pano de fundo para o vaguear desse “novo” *flaneur*. Por fim, nas considerações finais, são apresentadas constatações e percepções sobre a contribuição das ferramentas digitais para a ressignificação do espaço urbano.

2 VAGUEAR PELA CIDADE

O cidadão sai de casa com um objetivo: ir do ponto A ao ponto B, do B ao C e retornar ao ponto A. Qualquer que seja seu meio de locomoção, o espaço urbano por onde trafega não tem tanta importância. O verbo “ir” precisa de um predicado, ir “aonde”.

A sociedade, fruto da revolução industrial e pós industrial, denominada por Lefebvre (1999) de “sociedade urbana” caracteriza-se por uma mudança no significado da relação do cidadão com a cidade e por consequência, com a rua.

Com base no estudo de Gonzales e Estrella (2006), o urbanismo enquanto campo disciplinar e prática profissional surge exatamente com o intuito de transformar as antigas cidades em metrópoles modernas. Isso significava, também, transformar as antigas ruas de pedestres em grandes vias de circulação de automóveis, o que modifica as possibilidades de experiência física direta, através do andar nas cidades. A cidade é uma das formas de inscrição humana da cultura e na história. A experiência urbana recria-se e atualiza-se, constantemente.

Constata-se que tanto com o aumento dos direitos dos automóveis como na arquitetura moderna se suprimiu a rua. Segundo Lefebvre (1999) é na rua que um grupo se manifesta e apropria-se de lugares. A arquitetura do início do século XX negligenciou algumas funções da rua como a função informativa, a simbólica e a lúdica. A rua converteu-se em rede organizada para apelo e consumo, proporcionando uma contemplação passiva e distante de cenários uniformizados. Com o passar do tempo e avanço das tecnologias ocorreu, segundo Jeudy e Jacques (2006), uma perda do uso das cidades. Os fluxos passaram a fazer parte da lógica do consumo e do trabalho, levando os cidadãos a espaços privados em grandes centros ou periferia. Na segunda metade do século XX, Debord (1997) afirma que as cidades modernas são uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que antes era vivido tornou-se uma representação. Os indivíduos passaram a viver num mundo de aparências, com consumo permanente de fatos, notícias, produtos e mercadorias. Um novo tipo de experiência humana acontece, numa vida exposta e invadida pelas imagens. O processo de espetacularização pode estar ligado também, segundo Jeudy e Jacques (2006) a uma diminuição da participação e da experiência corporal da cidade, uma vez que o cidadão prefira fugir do caos urbano e refugiar-se em locais privados. No final do século XX, e início do século XXI a

cidade pós industrial se apresenta como uma sociedade de fluxos que se espalham através do mundo globalizado (CASTELLS, 2006). Sejam fluxos econômicos, de informação ou de pessoas. É nesse contexto que surge, de acordo com Lemos (2004), a cibercidade. O autor afirma que o ciberespaço proporciona uma das características mais fundamentais da vida de uma cidade: a anulação das distâncias entre os ocupantes, mesmo que seja a anulação de forma simbólica, pela comunicação sob forma digital. Mesmo assim, a cibercidade não tem o intuito de anular a cidade. Ela é fluxo de informação, não de pessoas. A cibercidade deve reivindicar ser uma narrativa da cidade e não sua transposição literal ou espacial. Com o avanço das tecnologias, o fluxo de informação dispensa fios. Telefones celulares e redes wi-fi proporcionam maior mobilidade informacional. Segundo Lemos (2004), na medida que as máquinas vão se desplugando, a mobilidade informacional cresce sem parar. A relação com o espaço se altera, as distâncias diminuem e passam a não ser mais o único aspecto que influencia na eficiência da mobilidade. O acesso a internet e velocidade de conexão passam a ser tão relevantes nesse caso como a distância em quilômetros.

Tanto a espetacularização das cidades quanto a mobilidade informacional, além de outros fatores, podem ter influência sobre a desapropriação e desvalorização do espaço urbano perante o cidadão. De acordo com Jeudy e Jacques (2006), a experiência corporal das cidades e a prática de seu uso, poderiam ser consideradas um movimento contrário a essa espetacularização. Além disso, segundo Lemos (2004), as novas tecnologias poderiam ter o papel de reaquecer o espaço urbano, perdido na modernidade, recuperando os interesses pelos espaços concretos das cidades e criando novas formas de vínculo comunitário.

2.1 ERRÂNCIAS URBANAS

A cidade e a sua apropriação serão discutidas aqui através do conceito de errâncias urbanas, movimento de perder-se na cidade e apropriar-se, de certa forma, do espaço urbano. Para Gonzales e Estrella (2006), as errâncias urbanas podem ser divididas em três momentos de forma quase simultânea aos momentos da história do urbanismo moderno: o período das flanâncias, do início do século XX, que criticava a primeira modernização das cidades; o das deambulações, dos anos 1910 a 1930, que fez parte das vanguardas modernas, mas também criticou

algumas de suas ideias urbanísticas do início dos CIAMs; e o das derivas, dos anos 1950 a 1960, que criticou tanto os pressupostos básicos dos CIAMs quanto a sua vulgarização no pós guerra.

Independente da época, a característica mais evidente da errância seja, talvez, a experiência de se perder, ou como disse Walter Benjamin (1997), da educação do se perder. Enquanto o urbanismo busca a orientação através de mapas e planos, a preocupação do errante estaria mais na desorientação, sobretudo em deixar seus condicionamentos urbanos. Seria uma apologia da experiência da cidade, que poderia ser praticada por qualquer um. De acordo Jeudy e Jacques (2006), o errante urbano seria sobretudo um homem lento, voluntário, intencional, consciente de sua lentidão e que se nega a entrar no ritmo mais acelerado, de forma crítica. Para Simmel (2006) o habitante está em um estado de indiferença flutuante, que onde não importa onde ele esteja, precisa criar sentido. Mais tarde, na segunda metade do século XX, a questão é levantada pelos situacionistas através do movimento da deriva. Na cronologia desenvolvida por Jeudy e Jacques (2006), as errâncias urbanas também começaram a aparecer no meio artístico, no final do século XX. O grupo neo-dadaísta Fluxus, propôs experiências semelhantes. Foi a época dos happenings no espaço urbano. Dentro do contexto da arte contemporânea, outros artistas também questionavam o espaço, como o neo situacionista italiano Stalker. No Brasil, Hélio oiticica, Ligia Clark e Ligia Pape tiveram esse papel (BULHÕES, 2011). A partir dos anos 70, a errância urbana perdeu seu poder de crítica ao ser “capturada” principalmente pelo mercado de arte e os novos circuitos culturais oficiais, (JEUDY e JACQUES, 2006). Acompanhando o avanço tecnológico do século XXI, autores como André Lemos (2007) apontam para o surgimento da *ciberflanerie*, uma volta à figura do *flaneur*, utilizando o território digital e as possibilidades de navegação para “flanar” na rede.

2.1.1 O andar da tartaruga

Flanar significa andar ociosamente, sem rumo nem sentido certo, perambular.

A ação de *flaneur* surge entre os anos de 1850 e 1900 que era observar, perambulando pelas ruas, galerias, cafés e em meio a multidões, pessoas, hábitos, prédios, enfim tudo o que habitam e existe nos os espaços públicos da capital francesa. Uma experiência no espaço urbano que surge com as transformações dos

hábitos, dos costumes da população e dos espaços. Apesar do caminhar ocioso parecer um ato desatento, o objetivo do *flaneur* era questionar os novos percursos impostos pela lógica do capital. (PONTUAL e LEITE, 2006).

No século XIX o urbanismo e a rua passam a fazer parte da realidade do habitante da cidade. Entre 1853 e 1870, durante o império de Napoleão III, Paris passou por uma grande reforma planejada que mudou as concepções urbanas. Sob a responsabilidade do Barão de Haussmann, nomeado para desenvolver as reformas urbanas na cidade, Paris foi se tornando uma grande metrópole, de avenidas e boulevares. A modernização transformou profundamente não só os lugares, mas também, as pessoas e as relações entre elas. As reformas urbanísticas removeram do centro a população pobre, empurrando-a para os bairros periféricos, onde se instalaram, também, as empresas fabris. O espaço, o mapa urbano, alterou-se com uma velocidade nunca vista antes. Várias cidades europeias, nas primeiras décadas do século XX, passaram por uma reorganização do seu espaço. Especialmente na França, o urbanismo desempenha importante papel neste novo ciclo de reformas (HALL, 2005).

As alterações do espaço urbano, descritas anteriormente, propiciaram o passeio pela malha da cidade. Foi com esse pano de fundo que Baudelaire (artista da época que virou ícone no século XX, como intérprete da modernidade) escreveu sua poesia, retratando a modernidade imposta ao espaço urbano no século XIX. Uma cidade grandiosa, planejada, urbanizada, que passa durante a vida do poeta por várias transformações. Centro de produção intelectual e cultural e pólo irradiador de ideias. Circulando pelas ruas da metrópole em transformação, o poeta não só anota na memória o que vê, como também, tudo transporta para sua poesia. A via pública passa a ser o lugar onde cada um se misturará com os outros, sem ser reconhecido. (JEUDY e JACQUES, 2006).

Benjamin (1997), um dos principais estudiosos da obra de Baudelaire, retrata a experiência da metrópole urbana francesa, por meio da figura do *flaneur*. O autor analisa a poesia de Baudelaire, convertendo-se naquele que respeita a cidade, resgatando a possibilidade de uma experiência moderna, tanto através da estética quanto à custa de levantar a realidade social e urbana.

Nesse sentido, o *flaneur* seria uma figura que não está condicionada pelo hábito que automatiza a percepção e que impediria a apropriação da cidade pelo cidadão.

Toda a experiência em Baudelaire está ligada à noção de instante, à necessidade de dotar o acontecimento de um exato lugar temporal na consciência. A maneira com que os artistas se relacionam com a multidão, exprime uma ideia de heroísmo. De acordo com Baudelaire (1993) é o heroísmo do *flaneur*, daquele que passeia por entre a multidão, sem destino, fazendo disso, a sua ocupação.

O caminhar vagante pelas ruas, segundo Benjamin (1997), se torna possível através do surgimento de corredores que vêm a oferecer espaços de galerias, protegidos das intempéries e iluminados durante a noite. Nesses locais se encontravam espaços variados, interconectados, através dos quais se dispõem serviços de lojas, cafés, restaurantes, livrarias, bistrôs, etc. Com a instalação de lâmpadas nas ruas, o *flaneur* também disfruta desse espaço e observa o cotidiano da vida moderna. Os atrativos do *flaneur* são as experiências dos lugares, os símbolos da vida urbana, o consumo, a multidão.

Na segunda metade do século XX aconteceu, segundo Benjamin (1997), o fim da flanerie. A valorização do carro em detrimento do pedestre, que passa a transitar em calçadas mais estreitas impede, de certa forma, o caminhar desprevenido e aleatório. Seria um empobrecimento da experiência, do seu compartilhamento e da sua autoridade. O avanço e o desenvolvimento urbano faziam com que o *flaneur* não mais pudesse viver à parte do mundo, que, a cada dia, aceitava mais o mercado como regente. Baudelaire, nesse momento, aceita a condição desclassificada e desestabelecida por ele mesmo e escreve sobre a pobreza e a sordidez do novo espaço urbano. O que fica é a existência cotidiana de uma grande cidade, já que a jornada do homem contemporâneo não contém quase nada que possa ser traduzido em experiência.

Há grande diferença, obviamente, no caminhar pelas cidades europeias e brasileiras. Na obra de João do Rio (1909) no início do século XX, a flanerie é abordada como uma maneira de entender os tipos da cidade, suas ruas, suas especificidades. Porém, ao transportar esse conceito para a realidade brasileira, João do Rio mostra o quão fútil é imaginar que todo o espetáculo da cidade foi feito para ser admirado e questionado pelo flaneur. Em contraponto, ao estudar a cidade do Rio de Janeiro, evidenciou as problemáticas urbanas apresentando os diversos tipos criados pela rua, com suas profissões exóticas e ignoradas. O autor apresenta um outro tipo de errância urbana, aquela feita por quem usa a rua para trabalho, sustento ou moradia. Vendedores ambulantes, músicos ambulantes, prostitutas,

mendigos, malandros, todos dividem o mesmo espaço, todos tem direito ao espaço. A realidade da cidade contemporânea foi analisada por Canclini (1998) que acompanhou o andar do cidadão de classe média na cidade do México, a partir de 1940, relatando o ir e vir de pessoas comuns. A análise do material apresentou um cenário de desordem e congestionamento, de solidão frente a imensa multidão, de aprendizagem em territórios desconhecidos, do confronto com as diversas culturas que se encontram no espaço urbano. O trânsito na cidade seja de pessoas, automóveis, transportes coletivos vai formando um saber da cidade, suas táticas, negociações, desvios, e principalmente, facilitando o entendimento das bases da cultura comum. A cidade contemporânea abriga os mais variados tipos de caminhantes, moradores e frequentadores, mas é cada vez mais raro, como pontuou Canclini (1998) o andar pela cidade por prazer. Pode-se trabalhar, morar ou estar de passagem, ir de um ponto ao outro. No entanto, lida-se com a realidade de cidades inseguras que não valorizam o cidadão e não dão condições para que haja uma apropriação da mesma pela população. Os percursos são extensos, a mobilidade é difícil. Sobra pouco tempo para usufruir do espaço. A cidade é uma grande passagem, com amplas avenidas, poucos espaços de convívio abertos. A realidade da cidade contemporânea, principalmente brasileira, confronta a figura do flaneur, que vagueia pela cidade sem rumo. A criação de uma possível flanerie contemporânea é uma atualização do conceito do final do século XIX levando em consideração a realidade urbana e social atual.

2.1.2 À deriva

Os anos de 1950 são a época de crise da arquitetura e do urbanismo funcionalistas, cujo discurso utópico buscava a criação de um sistema universal e anônimo, na contramão das tradições locais. Um exemplo disso é a edição número oito do Congresso Internacional de Arquitetura Moderna, ocorrido em 1951, na Inglaterra, onde uma das questões discutidas foi a apropriação do espaço público por parte da população como uma necessidade para que o homem pudesse reconhecer-se novamente como indivíduo. A questão que permeava o encontro era se realmente havia a possibilidade de se recriar a antiga sociabilidade, que sempre tinha sido a função cívica da cidade. Queria-se transformar o indivíduo passivo na sociedade em um participante ativo da vida social.

Nessa mesma época, movimentos revolucionários de esquerda mobilizaram-se por fora de partidos organizados, como por exemplo, o movimento dos Situacionistas. Sua origem está no grupo COBRA, composto por arquitetos e artistas que, justamente, tinham o intuito de renovar a arte e a vida, nos anos 50. Sua principal inspiração foi o livro “Crítica da vida cotidiana” de Henri Lefebvre (1958). Um de seus principais membros, Constant Nieuwenhuys, escreveu um texto chamado “Por uma Arquitetura de Situação”¹ baseando-se na ideia de que a arquitetura permitiria uma transformação da realidade do dia a dia, criando uma arquitetura que por si mesma instigasse a criação de novas situações. Em julho de 1957, com a fundação da Internacional Situacionista, nasce esse movimento de crítica social, cultural e política, definindo-se como um movimento de vanguarda. A ideia do situacionismo se relaciona à crença de que os indivíduos devem construir as situações de sua vida no cotidiano, cada um explorando seu potencial de modo a romper com a alienação reinante e obter prazer próprio (DEMPSEY, 2003).

O grupo defendia duas ideias principais: uma que diz respeito à vida cotidiana, tratando-se de libertar a vida do cotidiano e separar o tempo da organização do trabalho; e a outra que incide sobre a cultura como mercadoria ideal do capitalismo avançado. A maior liderança do situacionismo era Guy Debord (1997), autor de “A Sociedade do Espetáculo”. A intenção era apontar para os efeitos do capitalismo avançado, bem como, para a necessidade de alterar a ordem social pela reinvenção da vida cotidiana (DEMPSEY, 2003).

A arte também teve grande importância na crítica do espaço urbano. As principais fontes são o Dadaísmo e o Surrealismo, pela conexão por eles defendida entre arte e vida, além do Letrismo e da Internacional Letrista juntamente com o boletim *Potlach*, cuja principal intenção estratégica era promover a reunificação da criação cultural de vanguarda e da crítica revolucionária da sociedade. Articulações entre arte e vida, arte e política, arte e cidade são alguns dos eixos do Letrismo e do Situacionismo. As práticas e intervenções no espaço urbano são utilizadas como fonte a crítica da vida cotidiana, por isso, o urbanismo e a arquitetura constituem dimensões fundamentais para ambos os grupos (DEMPSEY, 2003).

A plataforma que marca o início das atividades da Internacional Situacionista intitula-se “Para um Urbanismo Unitário” que consiste, segundo Lefebvre (1959), em

¹ Retirado de entrevista com Henri Lefebvre, em 1983, por Kristen Ross - <http://antivalor.atspace.com/is/lefebvreis.htm>, acesso em março 2012.

fazer com que partes da cidade se comuniquem com outras, criando situações novas. Como bairros que eram espacialmente separados, por exemplo. Para Jeudy e Jacques (2006), uma negação à concepção estática da cidade e uma antecipação à crítica à museificação e transformação da cidade em espetáculo urbano estático e não participativo. O urbanismo unitário não propôs novos modelos ou formas urbanas. De maneira participativa, propôs experiências efêmeras de apreensão do espaço urbano, através de novos procedimentos como a psicogeografia e práticas como a deriva.

Para Debord (1997), a deriva é uma técnica de passagem rápida por ambientes variados. Implica um comportamento lúdico-construtivo e uma consciência dos efeitos psicogeográficos. Ao caminhar, deve-se deixar levar pelas atrações do terreno e pelos encontros que ali acontecem, pois o ambiente geográfico tem influência direta sobre o comportamento afetivo dos indivíduos. Ao mesmo tempo em que há uma liberdade de deixar-se levar pelos caminhos oferecidos pelo ambiente, as variações psicogeográficas podem ser dominadas através do conhecimento e cálculo de suas atividades.

As experiências adquiridas a partir da deriva serviram de base para a proposta da cidade situacionista, mais ativa e participativa. Enquanto os modernos acreditavam que a arquitetura e o urbanismo poderiam mudar a cidade, os situacionistas estavam convictos de que a sociedade que deveria mudar a arquitetura e o urbanismo. Eles queriam provocar a revolução e pretendiam usar a arquitetura e o ambiente urbano para induzir à participação e contribuir nessa revolução da vida cotidiana contra a alienação e passividade da sociedade, (JEUDY e JACQUES, 2006). No entanto, não existiu de fato um modelo de espaço urbano situacionista. Existiu, sim, uma apropriação do espaço urbano, juntamente com uma forma situacionista de experimentar a cidade. Para Debord (1997), quando os habitantes passassem de simples espectadores a construtores, transformadores e vivenciadores de seus próprios espaços, impediria-se a espetacularização urbana. O pensamento urbano situacionista estaria então baseado na ideia de construção de situações e a partir delas se chegaria à transformação revolucionária da vida cotidiana. Segundo Lefebvre (1959), após 1960 houve um grande movimento na urbanização. Os textos situacionistas abandonaram as ideias sobre a cidade em particular para se dedicar a questões exclusivamente políticas, ideológicas, revolucionárias e anticapitalistas.

2.1.3 Errâncias da arte

A arte e o espaço urbano sempre estiveram ligados, visto que são elementos fundamentais para a propulsão da cultura de uma sociedade. Pode-se pensar a cidade como produtora de sentido e de modos de vida, permitindo-se vê-la como espaço de criação e de relação com o real, com a história e com a cultura (GONZALES e ESTRELLA, 2006). As manifestações artísticas, de maneira geral, surgem para discutir o status quo e sugerir mudanças sociais e políticas. Dessa forma, acompanharam as mudanças urbanísticas ocorridas ao longo dos séculos. A cidade, serve de pano de fundo para muitos artistas, configurando-se em elemento de criação e de diálogo.

As vanguardas artísticas do século XX procuraram libertar a arte de uma representação figurativa, em contraposição a abstrata, renovando a relação entre homem e sociedade (MICHELI, 2004). Nessa época, dadaístas e surrealistas faziam do espaço público um lugar privilegiado para suas críticas e manifestações. Segundo Jeudy e Jacques (2006), a base do manifesto desses artistas foi as deambulações aleatórias, ou seja, a experiência física da errância urbana na cidade. A finalidade desses movimentos era desmistificar atitudes e convenções, procurando, segundo Micheli (2004), se libertar das preocupações da representação figurativa, repensando a experiência artística e visando sua renovação.

O espaço urbano continuou sendo palco para manifestações no período pós guerra, sendo campo de investigações artísticas aberto a outras possibilidades sensitivas que possibilitaram outras maneiras de se analisar e estudar o espaço urbano, através de experiências. O Grupo Cobra, o Fluxus, os *happenings* eram manifestações que refletiam a desconfiança dos artistas em relação ao seu próprio meio de expressão. Irromper agressivamente na vida cotidiana era o que os norteava naquela época. Faziam da cidade um material maleável e uma ferramenta para causar estranhamento (JEUDY e JACQUES, 2006).

Jeudy e Jacques (2006) apontam para o excesso de preocupações formais e funcionais por parte dos urbanistas questionadas por esses diversos grupos de arquitetos e artistas que buscavam uma anulação da relação entre corpo físico e corpo da cidade que se dá através do andar, da experiência. Ao estabelecer certa

distância ou descolamento entre o sujeito e o objeto, os urbanistas afastavam-se de proporcionar, através do próprio espaço, uma possibilidade maior de interação e apropriação. A arte tem o papel de evidenciar as problemáticas sociais colaborando com a discussão crítica e criação de novos cenários para as cidades. Esse assunto será retomado mais adiante, quando pretendeu-se fazer um panorama de grupos que utilizam a criatividade para reivindicar aspectos da cidade.

2.1.4 O Ciberflaneur

Busca-se aqui entender o conceito de Ciberflanerie abordado por Lemos (2007) com a intenção de conhecer os argumentos e conceitos que levam o autor a abordar a interação com a rede em uma comparação análoga a interação com o espaço urbano. É importante salientar que, para fins dessa pesquisa, o ponto crucial que difere a navegação pela internet do caminhar pela cidade é a experiência do corpo no espaço, uma vez que o corpo é a referência de toda ação que se empreende em direção às coisas, de toda a noção que se tem de espacialidade (Malard, 2006). A falta da interação com o corpo nas relações entre usuário e cidade digital é o que vai moldar a diferença da relação que o cidadão tem com o espaço urbano. A construção de um pensamento sobre a concepção espacial de uma cidade passa pela consideração sobre as experiências a serem ali vivenciadas, na medida em que o corpo é o meio de experienciar o mundo.

O termo ciberflanerie aplica-se à prática de navegação pelo ciberespaço. Da mesma maneira que o flaneur perde-se pela cidade, para Lemos (2007), pode-se ver a navegação hipertextual pela internet como o exercício de um *ciberflaneur* e seu “passeio pelo mar de dados”, não mais apenas sobre espaços físicos, mas sobre as malhas virtuais do ciberespaço. Para o autor o que está em jogo é um arranjo do espaço cibernético através de um modelo de conexão generalizada, descentralizada, cujo ponto de partida é constantemente deslocado, através da atividade da errância. O argumento principal é a possibilidade infinita de navegação e busca de informações, onde um site leva a outro em uma articulação extensa e infindável. Criam-se cidades digitais, museus digitais onde pode-se navegar pelas obras como se estivesse no próprio local. E é nesse ponto que a ciberflanerie se

difere da proposta que se quer buscar aqui de atualização do termo *flanerie*. A experiência corporal e a livre escolha de ir e vir são premissas desse novo caminhar pela cidade. O ciberflaneur navega livremente, porém, é o tempo todo manipulado por uma rede de dados que mapeia as ações dos usuários. A aleatoriedade pode ser questionada no momento em que anúncios e sugestões de páginas aparecem na tela. Para Lemos (2007), o ambiente digital permite o salto entre websites e endereços, que se constroem e se reconstroem, velozmente. Assim como o *flaneur* no espaço urbano, o *ciberflaneur* se afasta das normas estabelecidas e busca criar uma maneira própria de navegar pelo ciberespaço. Esse afastamento das normas significa a não aceitação de estruturas de orientação de navegação e filtragem de conteúdo, como os chamados “portais”, sites que buscam organizar e distribuir informações através da divisão por assuntos. Ser *ciberflaneur* significa assim aceitar a multiplicidade informacional do ciberespaço e se deixar levar pelo fluxo de signos, absorvendo aquilo que lhe interessar no momento. Na rede, um meio onde a informação é onipresente, porém não é disponibilizada de maneira clara, o *ciberflaneur* é aquele que passeia pelo espaço virtual, com expressão de suposta liberdade, autocontrole dentro do caos. Embora busquem agregar supostos conteúdos importantes, os portais tiram, enquanto fenômeno hegemônico, a possibilidade da errância, já que os caminhos já estão pré determinados pelo sistema. Ao mesmo tempo a interação com o espaço digital tira a experiência do corpo. Como base nisso, entende-se o espaço digital como uma possibilidade de construção e atualização de novos territórios, porém, fomentando e proporcionando uma maior interação do corpo com o espaço urbano. O flaneur contemporâneo utiliza a rede na tentativa de estimular e ampliar o uso dos espaços físicos.

3 CRIA-SE ESPAÇOS, DESBRAVA-SE TERRITÓRIOS

Tanto no âmbito da arte, quanto nos âmbitos social e político são desenvolvidos projetos que expandem o espaço físico da cidade e encontram no espaço digital da rede outras maneiras de se projetar e de fomentar a participação e o engajamento dos usuários. Essa relação do espaço digital com o espaço urbano, e as diversas possibilidades que ela oferece, evidencia o conceito de territorialidade, discutido por Bulhões (2011). Para a autora, o território é determinante da identidade cultural, já que pode ser definido como uma área geográfica onde o indivíduo desenvolve a sua vida.

Pensar as relações e transbordamentos possíveis entre o “mundo digital” e o “mundo real” através da realização de projetos de cunho urbano, social, político ou artístico sugere, a priori, um estudo sobre os conceitos de territorialização e desterritorialização, já que o território é o protagonista dos projetos neste trabalho analisados. Diversos autores abordam essa temática sob pontos de vista diferentes. A ênfase aqui será buscar o território como espaço público, de transformação que possibilita a apropriação das cidades, não como espaço de consumo, mas como espaço de convivência, de questionamento, de relações, ou ainda, espaço de interferências. (Bulhões, 2011)

A territorialização e a desterritorialização segundo Deleuze e Guattari (1996) são conceitos indissociáveis. Desterritorialização é o movimento pelo qual se abandona o território, e a reterritorialização é o movimento de construção do território. Para explicar melhor os termos, os autores os dividiram em desterritorialização absoluta e desterritorialização relativa. A absoluta vai além do território e refere-se ao pensamento, à criação. Para Deleuze e Guattari (1996) pensar é desterritorializar. Para se criar algo novo é necessário romper com o território existente, criando outro. Dessa maneira, sempre que há uma desterritorialização ela é acompanhada de uma reterritorialização. A relativa diz respeito ao próprio território. No cotidiano, as pessoas passam de um território para o outro. É uma des-reterritorialização cotidiana, onde se abandona, mas não se destrói o território abandonado. Um exemplo disso é um trabalhador que sai da sua casa (território 1) e vai para o trabalho (território 2). A lógica em cada um é diferente

e as relações são diferentes. Pode-se promover o encontro da desterritorialização absoluta e relativa: para o pensamento existir, é preciso um encontro. E assim o pensamento não acontece sem o território.

Na contemporaneidade, a desterritorialização, conforme Bulhões (2011), impôs-se como uma realidade irreversível, seja pelo modo de vida atual que se caracteriza por constantes deslocamentos, seja pelo cotidiano mediático global ou pelo consumo que uniformiza padrões de comportamento. O território não faz tanto sentido para o cidadão contemporâneo, na medida em que está em constante deslocamento ou está conectado com as redes digitais. Além disso, as cidades proliferam espaços homogeneizados, neutros, padronizados onde fica mais difícil enxergar as diferenças e as especificidades. A cultura global envolve a cultura local e quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas - desalojadas - de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem flutuar, livremente (HALL, 2005). O território não deixa de fazer parte da construção da cultura local, mas, no entanto, é sufocado pelos padrões externos.

3.1 NO MUNDO TODO, EM LUGAR NENHUM

Ao caminhar pela cidade o cidadão depara-se com uma paisagem comum de um mundo que, para Augé (2004), o ser humano ainda não aprendeu a olhar. Os grandes centros urbanos não criam uma identidade única, mas uma identidade que é igual para todos, gerando, conforme o autor, o “homem médio”, que detém características, apropriado para interagir com o que o autor denomina de “não lugares”, locais neutros, desprovidos da força dos acontecimentos. Para Augé (1994), o lugar precisa ser identitário, relacional e histórico, na medida em que um espaço não obtiver tais características, ou seja, não identificar, não se relacionar com o entorno e não ter uma história, pode ser caracterizado como um “não lugar”. Para o autor, a supermodernidade é uma fábrica de não lugares. Estão nesse contexto aeroportos, grandes cadeias de hotéis, parques de lazer, meios de transporte como aviões e trens, redes a cabo ou sem fio que “mobilizam o espaço extraterrestre para uma comunicação tão estranha que muitas vezes só põe o indivíduo em contato com uma outra imagem de si mesmo” (AUGÉ, 1994, p.75). Ao

mesmo tempo, ressalta que o não lugar só existe em função do lugar. O retorno ao lugar é um recurso dos que freqüentam os não-lugares. Um e outro interpenetram-se, anulam-se, recompõem-se. Giddens (1991) refere-se ao termo “lugar” como um espaço particular, familiar, responsável pela construção de raízes e das referências que se tem do mundo. É esse lugar que pode ser possível buscar extravasando os limites impostos pelas paisagens da supermodernidade e buscando um olhar que faça mais sentido a cada pessoa.

Bulhões (2011) vai de encontro de Auge (2004) quando afirma que a homogeneização do mercado e dos meios de comunicação corroboram com uma sociedade onde todos os signos se misturam e acabam por parecer únicos, ficando difícil reconhecer as diferenças. Para a autora, essa falta de referencial acarreta transformações na subjetividade dos indivíduos ou também gera problemáticas na relação desses indivíduos com os territórios, considerando-se aspectos relativos ao seu reconhecimento, à sua representação e à sua apropriação. Para Auge (2004) os não lugares acabam sendo o meio de diversas relações sociais que criam uma atmosfera de tensão solitária, própria de quem frequenta esses locais. Não há uma criação de referências e uma busca de sentido, mas sim, relações superficiais que independem do local e da paisagem. Hall (2005), afirma que quanto mais a vida social se torna mediada pelas características dos não lugares, mais as identidades se desvinculam, se desalojam de tempos, de lugares, de histórias, de tradições específicas. Por outro lado, o autor aponta para uma tendência de que a globalização também faz aflorar um fascínio pela diferença, pela alteridade, surgindo uma nova articulação entre o local e o global, produzindo novas relações globais e novas identificações locais.

No intuito de refletir sobre a busca de sentido para o lugar e a criação de novos territórios que ofereçam para o indivíduo a capacidade de se reconhecer e sentir-se ligado a um espaço físico determinado, buscou-se projetos desenvolvidos por artistas que tivessem a premissa conceitual de buscar sentido para a relação com o território. Nesse sentido, Bulhões (2011), desenvolve um trabalho de pesquisa denominado “Territorialidade e subjetividade: cartografias e novos meios” que tem como produto a plataforma *Territorialidade/Territoriality*² onde são armazenados projetos e obras de arte que refletem a questão do território como lugar que constitui um fator de equilíbrio do indivíduo. Para a autora, essa relação atua na sensibilidade

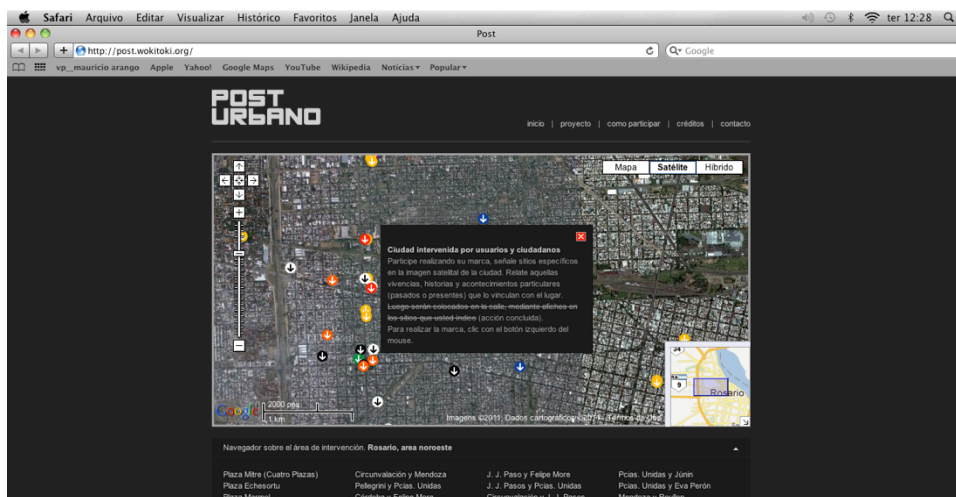
² <http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com.br/>

e na forma de conceber as representações simbólicas. A posição no espaço geográfico onde o indivíduo se encontra interfere decisivamente em seu olhar, no que vê e como vê. O projeto “Post Urbano”³, apresentado na referida plataforma, consegue materializar, de certa maneira, o quanto o espaço urbano pode carregar de significados pessoais. O projeto foi concebido e desenvolvido em Buenos Aires, especificamente em dois bairros, Rosário e Belgrano. Com atuação local, consiste em criar sinalizações urbanas através da localização e documentação de pontos significativos desses bairros, no sentido de gerar um entorno de colaboração entre habitantes e usuários da cidade, resignificando esses locais. Os usuários contam histórias de um lugar específico, experiências urbanas que revelam realidades muitas vezes ocultas pela dinâmica das cidades, situações, possivelmente, invisíveis para visitantes e moradores. A partir desses relatos, são confeccionados cartazes pela administração do site contendo um resumo dessas histórias. Esses são afixados nos pontos citados, no espaço urbano, tira-se uma fotografia e posta-se no site, através de geolocalização. Assim, as fotos dos cartazes são marcadas no ponto correspondente no mapa. O produto final é um mapa de resignificações, onde é possível compartilhar na internet pontos que tem uma história individual para cada cidadão. É uma proposta de interferência no espaço público, por uma ação gerada a partir do ciberespaço. Uma intervenção baseada nos mapas que delineiam a memória coletiva e as vivências dos habitantes da cidade. O projeto coleta a informação vinculada a um território específico e retorna em forma de intervenção, confrontando-a com os espaços que lhe deram origem.

Dessa maneira, os fluxos de informação aterrissam em territórios, em histórias, em culturas concretas. O propósito desse projeto é gerar mapas invisíveis da cidade, criar caminhos elaborados por seus habitantes, proporcionar experiências urbanas através do olhar de outras pessoas. Uma maneira de construir a cidade de maneira oposta a da cidade que homogeneiza e hierarquiza a vida, além de ser um projeto de construção aberto e contínuo.

³ <http://www.wokitoki.org/wk/007/post-urbano-intervencion-a-traves-de-google-maps>, mencionado no blog Territorialidade/ Territoriality - Banco de dados. Disponível em: < <http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com.br/> > Acesso em: 15 mai. 2012.

Figura 1 – Projeto Post Urbano_ mapa



Fonte: Post Urbano, 2012.

A figura 1 apresenta o mapa gerado a partir das postagens dos usuários e fotografias dos locais indicados. Os usuários são elemento ativo na construção dos significados do seu próprio acontecimento, interagindo com imagens, deixando marcas e anotações que logo são organizadas em categorias, desenhando um novo mapa da cidade. A rede passa a ser um prolongamento do espaço urbano, proporcionando o compartilhamento, participação e colaboração de outros usuários.

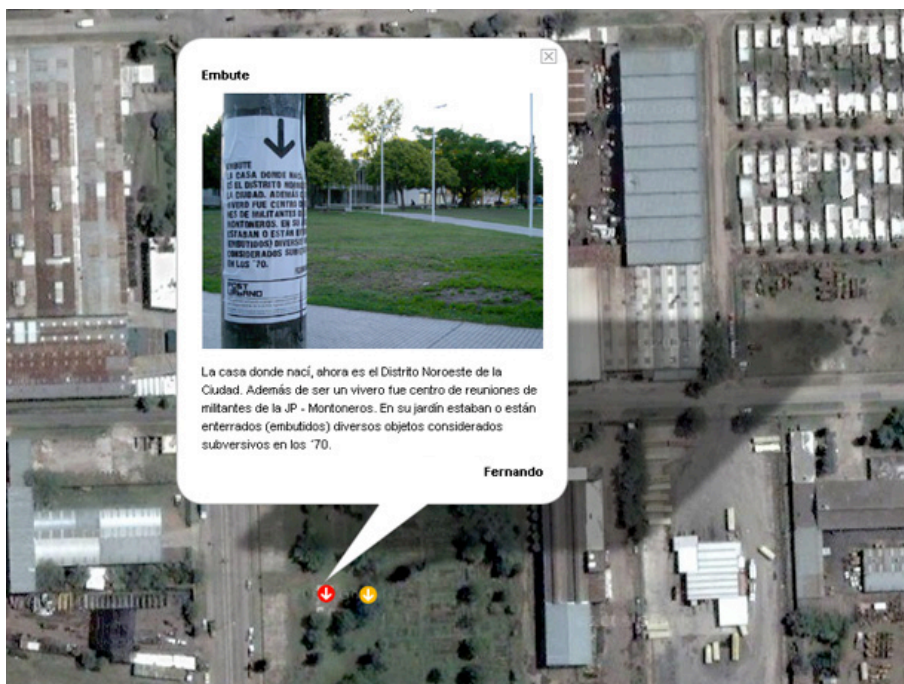
Figura 2 – Intervenção no espaço urbano



Fonte: Post Urbano, 2012.

A figura 2 apresenta o cartaz desenvolvido a partir do post no site e inserido no mesmo local indicado pelo usuário no mapa. O projeto proporciona experiências urbanas, criando aproximação entre os vizinhos e recuperando a história de cada região. A figura 3, mostra a fotografia do cartaz, geolocalizado e inserido no mapa.

Figura 3 - Fotografia do local



Fonte: Post Urbano, 2012.

O projeto post urbano trabalha com a ideia do não lugar, criticando a perda de sentido na relação entre o cidadão e o espaço urbano. A partir da resignificação de cada ponto geolocalizado, enviado pelo usuário, cria-se um novo território. Uma esquina deixa de ser uma esquina qualquer para conter um pedaço da história de um morador daquele bairro. E nesse sentido, trabalha com o local, promovendo o encontro de vizinhos e a valorização do entorno. Ao mesmo tempo, quando transposto para web, adquire um caráter global, de fácil atualização. Cria-se um novo mapa da cidade, baseado em histórias contadas pelo cidadão. O mapa apresenta a possibilidade de criar novos sentidos para lugares corriqueiros e desperta para a crítica de que as cidades tem uma identidade e uma história própria, no entanto, a supermodernidade, como cita Auge (2004), encarregou-se de transformar as cidades, principalmente as metrópoles, em territórios repletos de não-lugares.

3.2 REAL X VIRTUAL X DIGITAL

Para a realização da presente pesquisa considerou-se relevante explicitar o significado do termo virtual adotado aqui, baseado no pensamento de Levy (1996), em que para o autor, o virtual não é uma oposição ao real, mas sim ao atual, no sentido de que o que é virtual pode ser facilmente atualizado. Ao mesmo tempo, para Baltazar (2010) o virtual não acontece só no meio digital. A autora aponta para um olhar diferente na construção dos espaços, e discute os conceitos de real, virtual e digital em um momento em que eles estão bastante sobrepostos. Tendo o projeto arquitetônico como objeto de estudo, a autora evidencia a necessidade de desenvolver projetos focados na virtualização, ou seja, que possam ser atualizados de acordo com o seu uso. Em seu artigo “Por uma arquitetura virtual - uma crítica às tecnologias digitais”, argumenta:

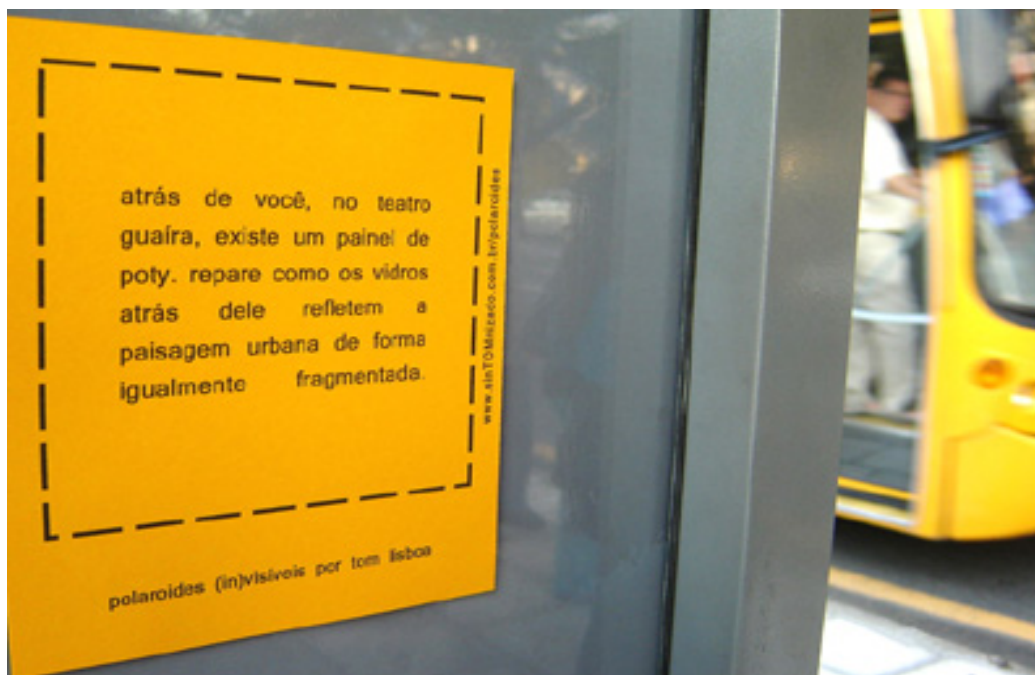
Quando projetamos espaços geralmente pré-definimos suas possibilidades de uso deixando muito poucas alternativas para usos que não foram pré-determinados. Assim, estamos, no mínimo, limitando muito, senão desconsiderando totalmente, a virtualidade da arquitetura, por estarmos preterindo do projeto eventos que não foram definidos a priori (BALTAZAR, 2010).

De acordo com Lévy (1996), a atualização vai de um problema a uma solução. A virtualização passa de uma solução dada a outro problema. Ela aumenta os graus de liberdade e cria um vazio motor que propulsiona a evolução e a criação de novas alternativas que na origem não foram pensadas. O autor relaciona a virtualização com a desterritorialização e exemplifica: a árvore está virtualmente presente na semente. O fato de ainda não pertencer a nenhum lugar, de frequentar um espaço não designável ou de não estar somente presente, não impede a sua existência (LÉVY, 1996, p.15). É a partir da relação virtual, digital e real que se torna possível uma reterritorialização, dentro de um novo ponto de vista, onde algo novo se forma, atualizando aquilo que o deu início. Baltazar (2010), afirma que o virtual e o digital, não são excludentes, sendo o digital um facilitador do virtual. Para Lemos (2004), a web e as novas mídias podem fomentar e incentivar a reutilização dos

espaços das cidades,,deixados de lado em função da mobilidade proporcionada por aparelhos móveis e uma economia baseada em fluxos de informação.

O projeto “Polaroides (in) visíveis”⁴ do artista Tom Lisboa, valoriza o território da cidade e sugere que as pessoas enxerguem o espaço urbano a partir de um novo olhar. Uma forma de atualização rápida e criativa de pontos da cidade que utiliza o conceito de virtualidade quando constrói e desconstrói imagens e permeia o espaço da cidade e o espaço digital. O projeto consiste na criação de fotografias conceituais “instantâneas” feitas sem máquina fotográfica. São pedaços de papel do tamanho de uma *polaroide* com textos do fotógrafo que prefere não entregar as imagens prontas para o espectador. Prefere que, a partir dos seus textos, o público seja instigado a olhar ao redor e procurar paisagens quase ocultas do meio que o cerca.

Figura 4 – Indicação de um ponto de vista



Fonte: Sintomnizado, 2012.

As fotografias são coladas no mobiliário urbano da cidade, como telefones, postes, bancos, etc. O espectador é convidado a criar a sua própria fotografia e indicado a prestar a atenção em pontos para os quais não olharia. Cria-se um novo

⁴ Sintomnizando. **Sobre as Polaroides (In) visíveis**. Disponível em: <http://www.sintomnizado.com.br/polaroides_sobrepolaroides.htm>. Acesso em: 01 jun. 2012.

significado para um novo ponto de vista e dessa forma novos territórios vão sendo criados no espaço urbano.

No site do projeto é possível visualizar os pontos onde estão inseridas as fotografias, através de um mapa que leva o usuário a buscar novos pontos de vista para o seu entorno. Além disso, o sistema oferece um passo a passo de como criar a sua própria polaroide, dando para o projeto um caráter colaborativo e participativo.

Figura 5 - Projeto Polaroid 2



Fonte: Sintomnizado, 2012.

Isto permite que a intervenção possa ser realizada por qualquer pessoa que queira evidenciar um pedaço da cidade compartilhando o seu ponto de vista com outros cidadãos, possibilitando a criação de um território virtual, baseado na sugestão de novos pontos de vista sobre lugares comuns.

A característica de virtualização dos espaços e criação de novos territórios dentro da cidade pode incentivar o uso do espaço urbano pelo cidadão. Essa afirmação é discutida pelo coletivo Park(ing)⁵ através da criação de territórios efêmeros em lugares inusitados. Para o grupo, um dos problemas do espaço urbano é a falta de lugares para descansar, relaxar ou simplesmente não fazer nada. Como uma crítica a essa problemática, o coletivo selecionou algumas vagas de estacionamento privado existentes nas ruas de São Francisco, na Califórnia e deram

⁵ <http://rebargroup.org/parking/>

um novo uso para as mesmas, conforme mostra a figura 6.

Figura 6 – Intervenção urbana



Fonte: Park (in), 2012

Foram instalados bancos e grama no lugar destinado para os carros, criando no meio da cidade um espaço de convívio e uso coletivo. Essa ação crítica à priorização dos carros em detrimento ao espaço para as pessoas devido ao caráter efêmero do projeto, pode ser realizada em qualquer outro local, evidenciando a possibilidade de criação de novos territórios. Pode ser analisado também sob esse mesmo viés, o projeto Lotes Vagos⁶, desenvolvido pela artista Louise Ganz, em uma ação colaborativa com artistas e arquitetos que pretendeu transformar lotes de propriedade privada em espaços públicos temporários. Como ilustra a figura 7, espaços sem utilização foram apropriados pelas pessoas para fins não comuns, mostrando que faltam espaços públicos para o convívio social.

⁶ <http://lotevago.blogspot.com.br/>

Figura 7 – Lotes vagos



Projeto Lotes Vagos, 2005

Outro projeto que utiliza a internet como facilitador na criação de novos territórios é o projeto Rastrojero⁷, um marcador social e buscador colaborativo que acontece no espaço físico da cidade. A proposta é se conectar a internet e sair “etiquetando” a cidade. A intenção é construir uma rede social por fora da estrutura privada e pessoal, visando o público e suas relações. É um convite a conhecer contextos sociais e urbanos dos locais explorados. O projeto ocupa tanto o espaço físico da cidade quanto o espaço digital da rede. A web é vista como um espaço social de conexão, não de isolamento. O objetivo é escapar do controle que as redes exercem sobre os indivíduos e construir uma rede de interesse social e comum sobre o público, construindo a semântica da cidade, dando sentido às partes geradas a partir da inteligência coletiva. Utilizar a rede para criar vínculo, compreender o entorno e prolongar seus significados sobre os espaços físicos da cidade. O projeto acontece nas cidades da grande Rosário, na Argentina.

Na prática, o usuário pode assinalar um local da cidade no mapa virtual e

⁷ Rastrojero. Disponível em: <www.rastrojero.net>. Acesso em: 15 jun. 2012.

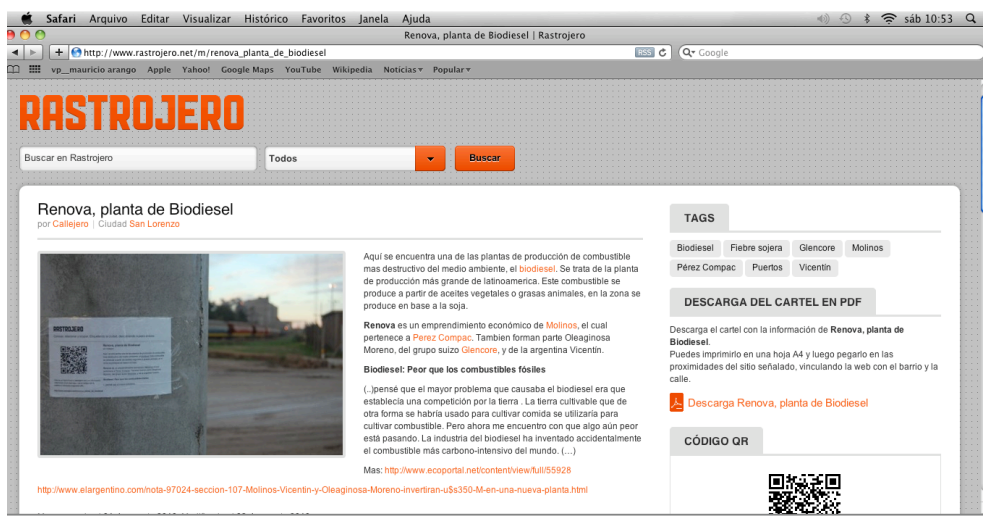
apontar informações sobre atividades e fatos que aconteceram ali. Um mesmo local pode ser marcado por mais de uma pessoa, construindo vários olhares sobre um mesmo ponto. Para cada lugar marcado, pegam-se fotos, vídeos, localização geográfica e *tags*. Cada local gera um resumo de informações que pode ser impresso e colocado no próprio meio físico. Juntamente com o texto vai um código de realidade aumentada onde se pode obter mais informações, seja com o celular ou mesmo com um *lap top*. Isso vincula os conteúdos da web com a cidade, bairro e rua. Um resumo desse processo pode ser verificado na figura 10.

Figura 8 - Print Screen site Projeto Rastrojero



Fonte: Rastrojero, 2012.

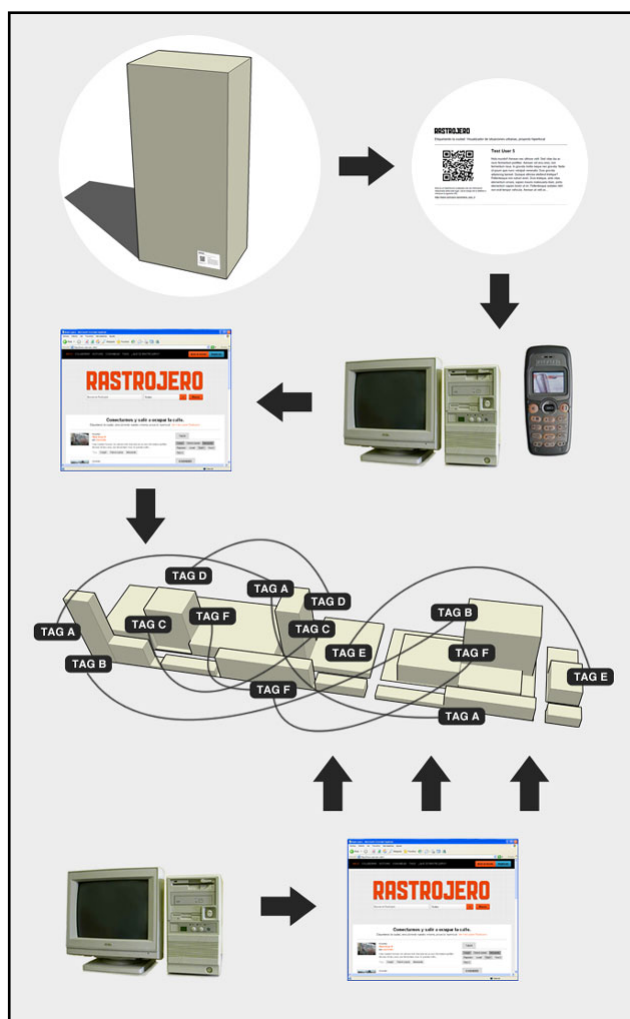
Figura 9 - Print Screen Projeto Rastrojero 2



Fonte: Rastrojero, 2012.

Esse projeto junta o espaço urbano com a web de maneira participativa e colaborativa, oferecendo para o público, conhecimentos e informações muitas vezes desconhecidas. É uma maneira de reivindicar, elogiar e participar da cidade. A forma simples e barata com que o conteúdo é disponibilizado no espaço urbano torna o projeto acessível. A imagem a seguir resume o projeto, mostrando a relação do real e do digital.

Figura 10 - Resumo do projeto Rastrojero



Fonte: Rastrojero, 2012.

Nesse resumo pode-se observar o caminho do fluxo de informação, permeando o espaço real e digital e, ao mesmo tempo, possibilitando a virtualização do projeto, na medida em que há um cruzamento de meios e conteúdos que podem ser atualizados, acessados e criados por diversas pessoas.

Outra iniciativa participativa e colaborativa que também é foi criada na cidade

de Porto Alegre como forma de discutir a cidade: a plataforma web portoalegre.cc. O site apresenta-se como um espaço de colaboração cidadã, onde o usuário pode conhecer, debater, inspirar e transformar a realidade. O projeto foi realizado pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Unisinos, localizada em São Leopoldo, cidade da Grande Porto Alegre e é a concretização do conceito de Wikicidade, desenvolvido pela mesma instituição. Esse conceito se refere a uma plataforma digital que permite a discussão da história, da realidade e do futuro de territórios específicos. Para os criadores, o PortoAlegre.cc é um espaço onde o cidadão tem voz, mostrando o que está bom e o que precisa mudar em doze áreas diferentes da cidade: cidadania, cultura, educação, empreendedorismo, esporte e lazer, meio ambiente, mobilidade urbana, saúde e bem estar, segurança, tecnologia, turismo e urbanismo.

O usuário pode navegar pelo mapa, criar uma “causa” em alguma das áreas e compartilhar com seus amigos.

Figura 11 - Plataforma portoalegre.cc



Fonte: Porto Alegre CC, 2012.

O projeto portoalegre.cc engloba o caráter real, virtual e digital aqui discutido. O site vai sendo construído na medida em que as causas vão sendo postadas. A imagem que se tem ao entrar no site é um “mar” de causas divididas em diversas categorias. A proposta da plataforma não é resolver o cada questão apresentada pelos usuários, mas abrir espaço para que as pessoas possam discutir e se unir em prol de alguma questão comum. Em alguns casos, a plataforma fomenta encontros e

oficinas para debater alguma questão com bastante recorrência. Nesses casos, as discussões que iniciaram no espaço digital são trazidas e resolvidas no espaço urbano.

De acordo com Bulhões e Kern (2002), as ferramentas que a rede oferece no podem facilitar novas relações com determinados lugares e novas possibilidades de relações do indivíduo com o entorno próximo ou distante. Na plataforma portoalegre.cc essa questão fica bastante evidente. Uma causa postada no intuito de apresentar uma problemática local envolve pessoas de diversas regiões que tem possibilidade de auxiliar na resolução daquela questão.

3.3 PAISAGEM: CRIAÇÃO DE SENTIDO

Repensar o espaço público, a cidade, a produção de conteúdo sobre os lugares e o uso da cidade remete ao conceito de mídia locativa. As Mídias Locativas têm se constituído como uma fértil prática criativa ao possibilitar a articulação de tecnologias de geolocalização, espaço urbano e a experiência do espaço. O termo é definido por André Lemos (2007) como um conjunto de tecnologias e processos informacionais, cujo conteúdo da informação está diretamente associado a uma localidade. São processos de emissão e recepção de informação digital, a partir de um determinado local, ou de lugares e objetos. Para o autor, projetos de mídias locativas fazem a intersecção do espaço digital com o espaço físico, criando novos sentidos, novas territorializações, novos conteúdos pessoais e comunitários e novos usos do espaço urbano.

Lemos (2007) comenta o conceito de “Não Lugar” de Marc Augé (1994) propondo que projetos com mídias locativas mostram que não há o “fim dos lugares” ou o “fim do urbano”, a desmaterialização e a desterritorialização completa do real pelo digital ou a perda de sentido de lugar. O que os projetos proporcionam é justamente os usos efetivos dos lugares e a criação de “territórios informacionais” que podem redefinir os lugares contemporâneos.

No campo da arte, segundo Bulhões e Kern (2002), artistas exploram os dispositivos de localização, revitalizando os fluxos e as transformações dentro da internet, construindo novas relações com o público e com as espacialidades.

Estabelecem-se novos olhares sobre a cidade, criando sentido e alterando a paisagem. Para os autores, a paisagem tem um papel fundamental na relação do artista com o espaço. A paisagem como categoria artística foi sempre fruto da subjetividade; ela não acontece na natureza, requerendo um desdobramento de etapas que passa pelas experiências pessoais do artista. É uma forma de relação com a natureza, uma maneira de olhar o mundo e recriá-lo em uma dupla projeção, que envolve a estreita interação com determinado território e também a interferência deste na construção das subjetividades dos indivíduos que o habitam. A relação transitória com as paisagens, mesmo de forma inconsciente, atua intensamente na sensibilidade contemporânea e na concepção das representações simbólicas. Ainda que os shoppings centers e os aeroportos pareçam tão iguais, ninguém vive total e permanentemente dentro deles.

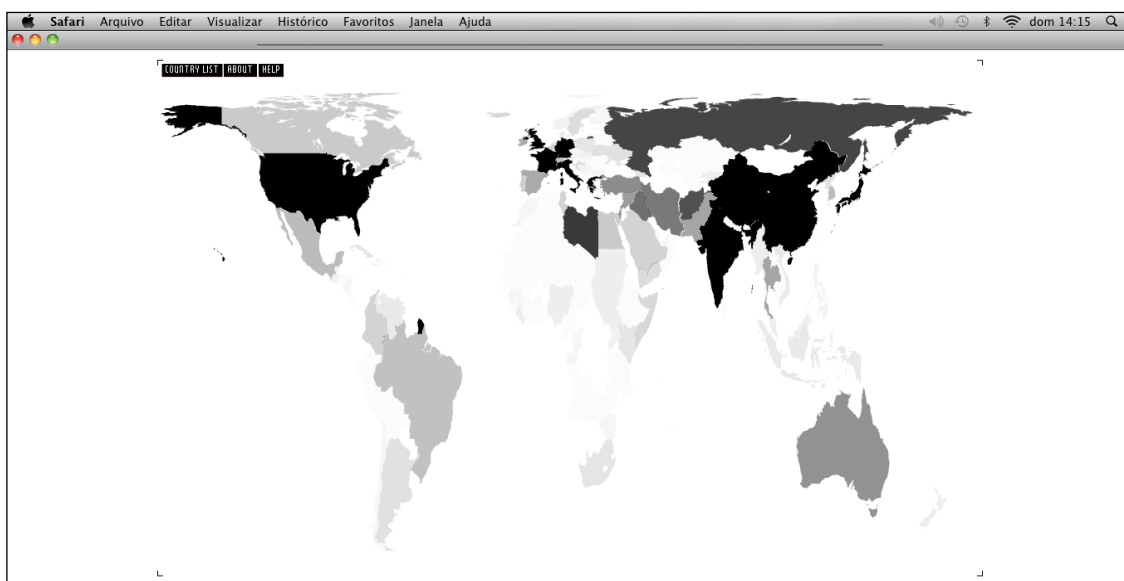
Nesse sentido, estabelecendo novos olhares sobre a cidade, os quais vão sendo incorporados à estrutura do sistema, constituindo novos caminhos nesse labirinto é a proposta da artista Lúcia Leão. Dela emerge o desejo de construir um local para “armazenar” sentimentos, bem como de elaborar conjuntamente uma cartografia de afetos. Na proposição da artista, cada indivíduo pode ser construtor de territórios existenciais, participando da elaboração de uma realidade em processo. O mapa que Lúcia Leão⁸ elabora com a ajuda dos internautas é um mapa afetivo, onde o que importa são as inúmeras variantes com que a cidade pode ser percebida em termos de emoções e sentimentos identitários. O projeto revela experiências artísticas que dialogam com a paisagem, buscando estabelecer novas percepções e construindo novas conexões e significados para seus usuários. Olhares que restabelecem vínculos com a realidade existencial a partir de determinadas paisagens e de territórios que ganham significados.

A possibilidade de criação de mapas, como no trabalho citado acima e em diversos outros trabalhos na web é discutida por André Lemos. Para o autor, plataformas como *google maps* e *google earth* criaram oportunidades de aprendizagem, de produção de conteúdo e de mapeamento para qualquer um, gerando uma possibilidade de criação de mapas sem precedentes na história da humanidade. Segundo Lemos (2007), esses mapas hoje permitem a pessoas e comunidades criarem histórias e significações autóctonas sobre suas realidades,

⁸ Lucia leão. Disponível em: <www.lucialeao.pro.br/pluralmaps>. Acesso em: 15 jun. 2012.

sobre seus “lugares”. Ou seja, é possível produzir histórias sobre os lugares que não são as oficiais, criar sentido além da reprodução oficial. No entanto, o autor também ressalta que toda construção de mapas é ideológica, que ela esconde poderes e não é de forma nenhuma a "realidade". Um exemplo bem pertinente a essa discussão é o site www.vanishing.mauricioarango.net. O site desenvolvido pelo artista Maurício Arango conecta informações internacionais obtidas dos principais jornais do G7, atualizados diariamente por programação eletrônica. A visibilidade de cada país no mapa resulta da quantidade de notícia produzida citando seu nome. O objetivo do projeto é mostrar como a mídia pode reconfigurar a cartografia mundial de acordo com a geração de informação sobre cada lugar. Países que não são mencionados nos principais jornais do mundo acabam desaparecendo do mapa.

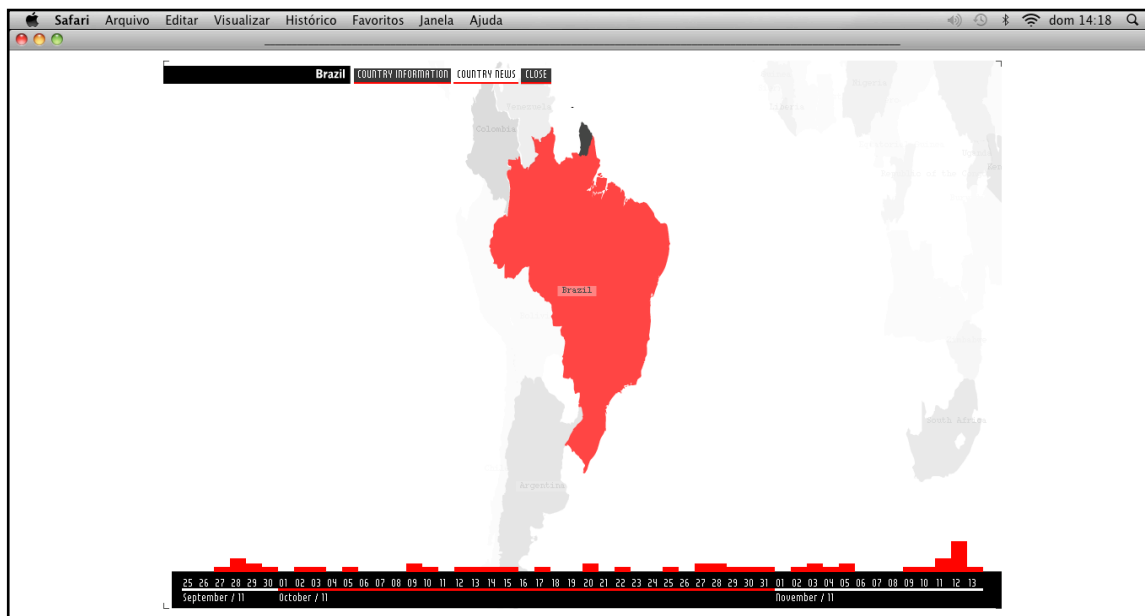
Figura 12 - Projeto Vanishing Point



Fonte: Vanishing, 2012.

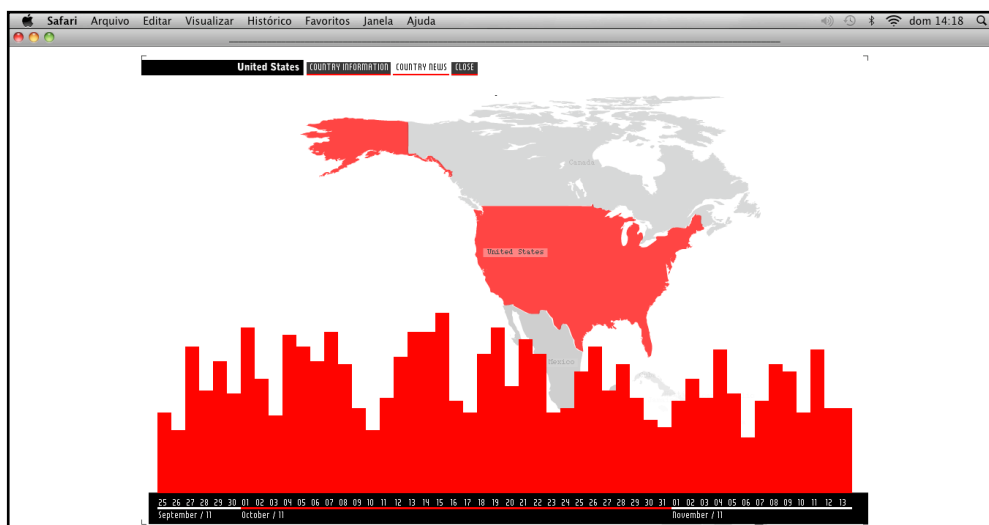
Quanto mais noticiado é o país, mais escuro ele aparece no mapa. Nas imagens abaixo, a comparação entre a quantidade de notícia sobre o Brasil e EUA.

Figura 11 - Brasil em destaque



Fonte: Vanishing, 2012.

Figura 14 - EUA em destaque



Fonte: Vanishing, 2012.

Através da internet e de dispositivos que proporcionam o compartilhamento de dados pode-se construir uma nova paisagem, de acordo com o interesse ou ponto de vista. As ferramentas da web oferecem a possibilidade da construção colaborativa de novas realidades e perspectivas. Em palestra ao evento Fronteiras do Pensamento⁹, a ativista Indiana Vandana Shiva enfatizou a importância e a força que as redes sociais tem como potencial transformador e articulador de movimentos e manifestações sociais. Para ela é a partir das redes que pequenos grupos e indivíduos estão conseguindo dar visibilidade e fomentar a participação em mobilizações, causas e ações.

Todos os projetos apresentados nesse capítulo tiveram o intuito de referenciar e ilustrar a utilização do meio digital como facilitador e propulsor da criação de novos territórios e paisagens. Além disso, apresentar a busca por um significado maior da cidade, pela história e pela reconstituição emocional de lugares. A internet, nesse sentido, colabora para a disseminação da informação e oportuniza a participação. Ao mesmo tempo, todos os exemplos mencionados são pequenas iniciativas de cidadãos que criticam o abandono do espaço urbano pelo cidadão, a mercantilização dos espaços da cidade, a falta de sentido e de relação com o entorno e com a vizinhança. A facilidade com que o meio digital possibilita a criação de novos mapas, pontos de vista e perspectivas dão ao usuário uma crença e um certo otimismo de mudar a situação. No entanto, acredita-se que ainda é muito

⁹ Vandana Shiva palestrou na cidade de Porto Alegre, no evento Fronteiras do Pensamento, no dia 28 de maio de 2012.

incipiente o número de ações e projetos individuais que realmente conseguem mudar ou transformar um pensamento ou uma ação.

4 METODOLOGIA

Neste capítulo serão apresentadas as etapas percorridas no decorrer do desenvolvimento dessa pesquisa, no intuito de aprofundar o tema e tentar responder a questão principal que permeia esse trabalho: *em que medida o meio digital pode contribuir para a ressignificação do espaço urbano*. Para isso, primeiramente, foi realizado um levantamento dos projetos realizados no espaço urbano de Porto Alegre, nos dois últimos anos, de cunho social e artístico. Denominou-se essa etapa de “Um reivindicar criativo”, por se tratar de um levantamento de projetos desenvolvidos por grupos independentes com um diferencial criativo.

Concomitantemente, alguns projetos e grupos de discussão foram acompanhados presencialmente para que se pudesse entender a mecânica/forma como são organizadas e produzidas as intervenções urbanas, seus objetivos e resultados. É o que aqui é denominado “Chegando mais Perto”.

No item “Causas, cartografia e cidade” é apresentado com mais detalhes o projeto portoalegre.cc por entender-se ser um bom norteador para esse trabalho, no que diz respeito à relação do “real” e do “digital”. Além da observação participativa com o engajamento nas atividades desse projeto, foram realizadas entrevistas com os responsáveis. Apresenta-se, por fim, o projeto “Ponto de Exclamação”, parte final da metodologia, uma tentativa de experienciar os conceitos trabalhados nessa pesquisa e de buscar algumas respostas para as inquietações propostas.

4.1 UM REIVINDICAR CRIATIVO

Porto Alegre está vivendo um período criativo no que diz respeito a existência de iniciativas individuais e coletivas em prol de causas urbanas, culturais e sociais. Diversos movimentos de valorização, engajamento e discussão sobre a cidade ocorreram nos últimos anos com o intuito de repensá-la. Muito tem-se falado no termo economia criativa, onde profissões vinculadas à processos de criação ganham

destaque pela maneira de encontrar soluções diferentes para problemas propostos. Nesse sentido, no livro “ Cidade Criativas - Perspectivas”, organizado por Ana Carla Fonseca Reis e Peter Kageyama, dezoito autores discutem sobre um tema bastante pertinente aqui: o que é uma cidade criativa. Para Charles Landry, responsável pelo prefácio da obra, uma cidade criativa estimula a inserção de uma cultura de criatividade no modo como se participa dela. Ao incentivar a criatividade e legitimar o uso da imaginação pode-se ampliar o conjunto de ideias de soluções para problemas urbanos.

Para entender o panorama da cidade de Porto Alegre no que diz respeito ao desenvolvimento de ações criativas que discutem questões referentes ao espaço urbano, foi realizado um levantamento dos grupos envolvidos e projetos realizados que reivindicam diversos aspectos da cidade e sua relação com o cidadão. Foram selecionados alguns exemplos de grupos independentes que se enquadravam nas características de criatividade, utilização, seja de qualquer forma, da web e busca por uma valorização do espaço urbano. Além disso, primou-se por manifestações não ligadas à política ou qualquer grupo organizado, mas sim, o engajamento espontâneo da população.

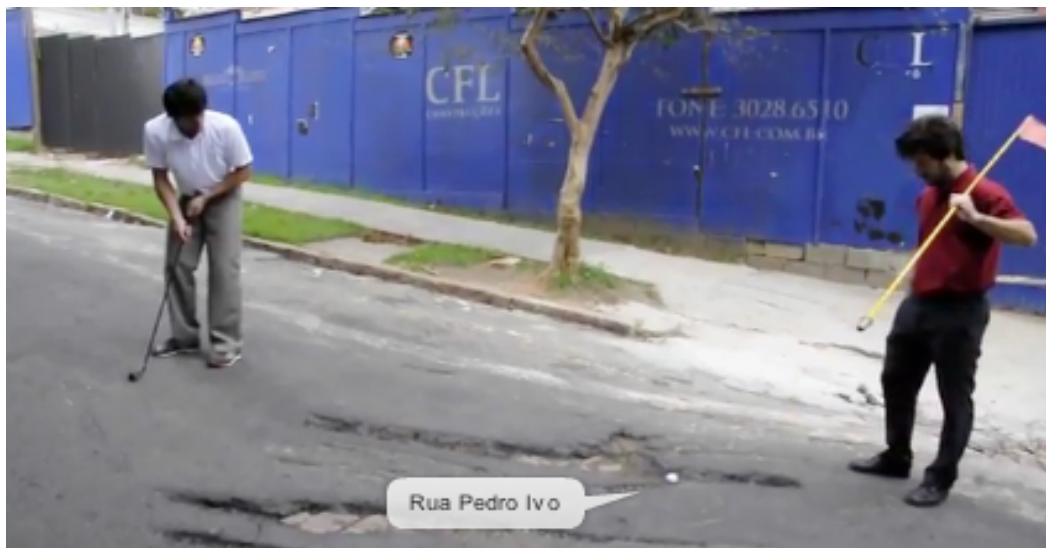
Coletivo Shoot the Shit

Um grupo que tem ganhado força e realizado ações interessantes é o Coletivo Shoot the Shit que atua em Porto Alegre através de ações que questionam a cidade e o dia a dia do cidadão. O “objetivo é transformar a capital em uma cidade melhor através de ações, ideias e projetos inesperados.”¹⁰

Uma delas foi a ação “Paraíso do Golf”, uma crítica às más condições das vias públicas. Em função da existência de muitos buracos, as ruas foram humoristicamente qualificadas como um lugar perfeito para se jogar golf. Uma ação rápida, com participação de três pessoas, mas que ganhou grande repercussão em função de um vídeo postado na internet do grupo praticando o esporte na versão urbana.

¹⁰ <http://pt-br.facebook.com/shoottheshitws>

Figura 15 - Paraíso do Golf



Fonte: <http://pt-br.facebook.com/shoottheshitws>

Em uma proposta mais participativa, o mesmo coletivo colocou tapumes em algumas ruas da capital gaúcha com os dizeres: “Porto Alegre precisa de mais..” a população poderia completar a frase divulgando suas ideias e necessidades, que, em seguida, foram postadas na internet e compartilhadas nas redes sociais.

Figura 16 - Ação Porto Alegre precisa de mais



Fonte: <http://pt-br.facebook.com/shoottheshitws>

O mesmo coletivo criou a ação “Que ônibus passa aqui”. Uma crítica à falta de informação nas paradas de ônibus. Foram colados adesivos para que as pessoas pudessem escrever quais os ônibus paravam naquele local, como uma forma de ajudar e construir uma sinalização, à princípio de responsabilidade da prefeitura. De forma participativa, a população contribuiu com a informação. O projeto foi filmado e o vídeo divulgado pelo facebook. Para angariar fundos e imprimir mais adesivos, de modo a contemplar toda a cidade, o grupo recorreu ao site de *crowdfunding* Catarse¹¹, abrindo para doações de verba de incentivo ao projeto. Além disso, disponibilizaram na internet o adesivo para quem quiser imprimir e colar nas paradas de ônibus mais próximas e se engajar no projeto.

¹¹ Financiamento colaborativo de projetos criativos. Catarse. Disponível em: <<http://catarse.me>>. Acesso em: 01 jun. 2012.

Figura 17 - Campanha qual ônibus passa aqui



Fonte: ZERO HORA, 2012.

Aqui Bate um Coração

O movimento “Aqui Bate um Coração”¹² é um coletivo de intervenção urbana que busca trazer mais amor e reflexão sobre o modo como pessoas em grandes centros urbanos tem se comportado. As ações acontecem sempre de madrugada e tudo é registrado e compartilhado em tempo real no Instagram e no Twitter. O Aqui Bate um Coração propõe que as pessoas possam se identificar com o movimento e replicar em sua cidade, registrando em vídeo e compartilhando na sua rede. Em Porto Alegre, sessenta monumentos “ganharam um coração.” O objetivo do projeto foi dar afetividade e alertar para a contemplação da cidade em meio à correria urbana.

¹² FACEBOOK. **Aqui bate um coração**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/aquibateumcoracao>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

Figura 18 - Aqui bate um coração (estátua laçador)



Fonte: FACEBOOK. Aqui bate um coração, 2012.

Os exemplos apresentados acima ilustram a intenção de alguns cidadãos a se unir e reivindicar questões do seu interesse. As redes sociais facilitam a divulgação e a participação da população em ações independentes. Mesmo que ainda muito incipientes e desenvolvidas por uma parcela mínima da população, esse tipo de ação pode apontar para o despertar lento e gradual de uma crítica maior em relação ao espaço urbano. Quando a cidade é praticada pelo cidadão e não assistida, possibilita, segundo Jacques (2003) a formação de novas perspectivas e formas urbanas, a partir das reflexões e intervenções nela desenvolvidas. Para Jacques (2003), através da criação de situações consegue-se chegar a uma transformação revolucionária da vida quotidiana, levando o cidadão a um engajamento maior e à criação de novos olhares e novas relações com a cidade.

Esses exemplos foram selecionados pelo seu caráter criativo e simples. Ações desenvolvidas pela população no intuito de chamar a atenção para um problema, ou simplesmente, tornar o dia a dia da cidade mais divertido. De caráter efêmero, podem ser vistas como eventos esporádicos que funcionam muito bem, principalmente, pelo papel das redes sociais no que se refere ao engajamento e divulgação para a população. Todos os projetos citados utilizaram o facebook como principal mídia, gerando uma rede de adeptos que facilitou seu sucesso. Os grupos envolvidos criaram uma oportunidade de falar sobre o espaço público, expor ideias e críticas e divulgá-las para a comunidade. A análise colaborou com a presente pesquisa por reforçar a importância de ações realizadas com o engajamento da população que, mesmo pequena, conseguem gerar uma forte repercussão, mesmo que apenas para reflexão. Outro ponto importante foi perceber e conhecer diversos grupos que estão pensando e repensando o espaço urbano como um local de direito do cidadão.

4.2 CHEGANDO MAIS PERTO: OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE

Como tentativa de uma interação mais ativa com alguns projetos que ocorreram em Porto Alegre durante o período da presente pesquisa, procurou-se participar de eventos e grupos que, de alguma forma, discutiam o espaço urbano. A intenção era conhecer um pouco mais o que se falava sobre a cidade e suas dinâmicas. Foram selecionados aqui o coletivo Transvenção Lab, um espaço aberto de discussão sobre o espaço urbano que tem o objetivo de criar grupos de trabalho para desenvolver ações e manifestações sobre questões pontuais da cidade. No decorrer da presente pesquisa dois eventos de grande porte aconteceram na cidade de Porto Alegre que utilizavam o espaço urbano como principal referência, a Bienal do Mercosul e o Artemosfera. Considerou-se relevante estudá-los mais de perto, já que ambos foram apresentados para a cidade como uma maneira de valorizá-la.

Transvenção Lab

O TransvençãoLAB é uma proposta de media lab, um espaço para planejamento e criação de iniciativas de inovação para a cidade.¹³ Com o foco no cruzamento entre arte, ciência, tecnologia e sociedade, o Lab acontece em encontros presenciais, e utiliza a web como instrumento de difusão.

A proposta do grupo é, através de uma gestão colaborativa, ver as necessidades da cidade, identificar potenciais criativos e habilidades técnicas, criar núcleos de trabalho e elaborar protótipos. Uma tentativa de propor novas possibilidades de relação entre as pessoas e a cidade. Os participantes dividem-se em grupos e discutem algumas frentes de trabalho apresentadas pelos facilitadores. A ideia é reunir em cada grupo pessoas de diversas áreas criando pequenos coletivos multidisciplinares. Um dos projetos que foi posto em prática foi o “Curta o Dilúvio” que visava promover ações de conscientização para a despoluição do Arroio Dilúvio, em Porto Alegre. Toda a margem do arroio é um local degradado, com difícil acesso e pouco uso. Localiza-se em uma grande avenida que liga a zona norte à zona sul da cidade, é poluído, tem muito lixo e é dormitório de algumas famílias que utilizam a estrutura das ruas que o cortam. A intenção do projeto era chamar a atenção para o arroio no intuito de evidenciar para a população dois projetos que estavam sendo discutidos pelo governo, um de despoluição do local e outro para construir uma ciclovia nas margens do local. Para tornar a manifestação mais atrativa, criou-se a ideia de passar vídeos curta metragem nas margens do arroio. Pelas redes sociais foram selecionados alguns vídeos, outros grupos se envolveram ao projeto para desenvolver outras atividades, realizando um evento de confraternização e discussão. Em torno de 150 pessoas estiveram presentes. O projeto teve repercussão na mídia e gerou discussão nas redes sociais.

O caráter colaborativo do projeto, proporcionado pelo Transvenção Lab mobilizou e articulou as pessoas. Ter um objetivo em comum fez com que os voluntários se engajassem e criassem, pelo menos naquele período de tempo, cumplicidade e ajuda mútua. O senso de comunidade possibilitou a participação de outros grupos que aproveitaram a situação para fazer intervenções e manifestações. Após o evento o grupo continuou se encontrando e acompanhando o rumo das

¹³ Transvenção LAB. Disponível em: < <http://transvencaolab.net>>. Acesso em: 01 jun. 2012.

questões sobre o arroio.

Bienal do Mercosul

Considerou-se relevante abrir um espaço aqui para discutir a VIII Bienal do Mercosul, ocorrida de setembro à novembro de 2011, um evento que acontece regularmente na cidade de Porto Alegre. Um dos campos propostos pela organização da Bienal foi o “Cidade não Vista”, no qual Porto Alegre foi abordada como um território a ser descoberto. Foram selecionados locais considerados abandonados ou não percebidos pela população a serem “ativados” por meio de obras visuais, valorizando o espaço urbano e proporcionando para o público um contato maior com a arte.

A 8ª Bienal do Mercosul está inspirada nas tensões entre territórios locais e transnacionais, entre construções políticas e circunstâncias geográficas, nas rotas de circulação e intercâmbio de capital simbólico. O título refere diversas formas que os artistas propõem para definir o território, a partir das perspectivas geográfica, política e cultura (ROCA, 2011).

No projeto Cidade Não Vista, o contato com a cidade a partir do tato, dos odores, dos sons, das palavras e de mínimas intervenções, foi uma estratégia de ativação de territórios de Porto Alegre. Trabalhar com os sentidos foi uma proposta de explorar os sentidos de modo a interferir na relação cotidiana que o cidadão tem com o espaço público. Para a Bienal, ao atingir o cidadão desprevenido, o trabalho de arte pode colaborar para a abertura de uma relação não usual com o espaço urbano.

O projeto não se tratou simplesmente da instalação de objetos esculturais, de justapor obras já prontas aos locais, mas abordou os territórios da cidade, a partir de estratégias que valorizassem elementos já existentes. Para isso, nove trabalhos realizados por artistas de diferentes nacionalidades foram elaborados especialmente para um local específico. A ideia era atrair o público para lugares que não são usualmente interessantes ou para importantes ícones da cidade, muitas vezes inacessíveis.

Conceitualmente o argumento da Bienal e, principalmente, do projeto Cidade

não Vista, vem de acordo ao que pretende a presente pesquisa, no sentido de tentativa de trazer significado para a cidade e fazer com que o cidadão sinta-se parte dela. Ao mesmo tempo, proporcionou uma caminhada de busca pelas obras favorecendo o encontro com a paisagem e com locais da cidade, trazendo a experiência do caminhar em busca do novo, do desconhecido. No entanto, o projeto de concepção da Bienal não contempla o envolvimento da população no que diz respeito a participação da mesma em questões que antecipam a visita das obras. Se a intenção do projeto era levar a população a novos territórios a fim de ressignificar espaços na cidade, poderia ter envolvido a população desde a concepção, tornando o processo participativo e mais efetivo. O que se conseguiu, sim, pelas próprias obras, foi a participação através interação, como pode-se observar na obra “Paisagismo Sonoro” do artista Pedro Palhares.

Figura 19 - Bienal do Mercosul



Fonte: a autora

Figura 20 - Paisagismo sonoro



Fonte: a autora

Tratava-se de uma espécie de rede que conecta as pessoas a partir do som. Feita com espessos canos de PVC, de comprimentos variáveis e suspensos por cabos de aço, essa rede transforma e amplifica os sons do ambiente em zumbidos contínuos, como aqueles que se ouve ao colocar uma concha no ouvido. A obra estava localizada aos pés de um aero móvel nunca utilizado, em um local de pouca passagem.

A obra de Tatzu Nishi, também no projeto Cidade não Vista, faz um questionamento entre o público e o privado, através de um pequeno recorte da cidade, inserindo, na fachada da Prefeitura de Porto Alegre, um ambiente fictício, privado. A nova instalação híbrida, de um quarto de dormir inserido em um prédio público no meio do centro da cidade foi questionada por Renata Marquez em artigo para a Revista Piseagrama¹⁴. Para a autora, essa instalação, uma operação de avizinhar o doméstico e o monumental, o íntimo e o compartilhado remetem a

¹⁴ www.piseagrama.org, volume 4, acesso em 18 de dezembro de 2012..

questões como o que entendemos sobre a vida pública e até que ponto nos envolvemos com ela.

Figura 21 - Obra de Tatsu Nishi



Fonte: a autora

O questionamento de Tatsu Nishi sobre o público e o privado pode ser trazido para a própria concepção da Bienal, onde o espaço público recebeu obras privadas, tentando com essa relação aproximar as pessoas e construir uma relação de vizinhança com esses espaços pouco frequentados.

Ambas as obras evidenciam o caráter de intervenção na cidade. Todas as obras do “Cidade não Vista” puderam ser conhecidas à pé, dentro de rotas sugeridas pela organização do evento criando uma atmosfera de descoberta e surpresa. A partir da análise da Bienal tornou-se mais evidente, em termos de pesquisa, a relação do caminhar pela cidade com a possibilidade de criar significado e construir uma possível *flanerie* contemporânea.

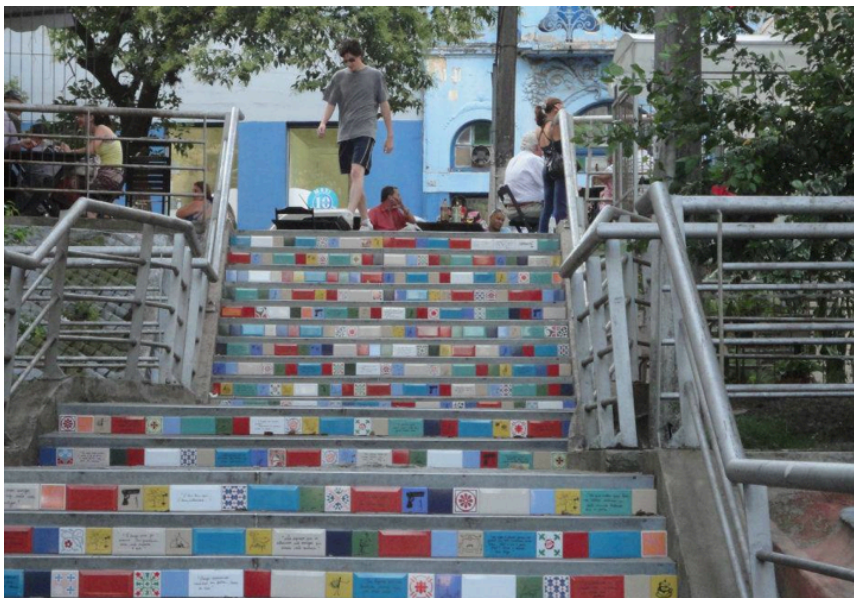
Artemosfera

Na mesma época, logo após a Bienal, outro movimento de intervenção artística urbana foi desenvolvido em Porto Alegre: o “Artemosfera”, circuito de arte urbana. Através da revitalização de espaços urbanos, a proposta do evento era apresentar uma nova perspectiva sob a forma como a comunidade interpreta e interage com a arte.¹⁵ Foram selecionados 60 artistas para fazer intervenções em diversos pontos da cidade. Alguns locais foram revitalizados pelas obras, outros ganharam mais destaque. Algumas obras ficaram permanentes, já que modificaram o espaço urbano, outras duraram apenas o tempo da mostra.

O Artemosfera foi um evento patrocinado, de cunho comercial, onde não houve a participação da população de um modo geral na escolha e apontamento de lugares e pontos a sofrerem intervenção. A cidade recebeu a arte de maneira impositiva, inclusiva na escolha dos artistas participantes. Não houve um edital para seleção dos profissionais, ela foi feita por indicação e relacionamento. De qualquer forma, uma das obras desenvolvidas pela mostra chama a atenção pelo caráter de envolvimento da população durante o processo de execução, pelo aumento da auto estima dos moradores e valorização do espaço urbano. Como mostra a figura 23, a escadaria da Rua 24 de maio, desenvolvida pela artista Clarissa Motta Nunes, foi desenvolvida baseada em relatos que a vizinhança contou para a artista sobre experiências e significado daquela escada na vida de cada um. As pessoas puderam acompanhar a montagem manual dos azulejos que contavam, em forma de frases e desenhos, essas histórias. A artista conseguiu desenvolver uma obra permanente, que valorizou o local e incentivou os moradores a utilizarem a escada como ponto de encontro. Ouvir os moradores foi fundamental no sentido de incentivar o engajamento, a colaboração e o sentimento de vizinhança.

¹⁵ ZERO HORA. **Catálogo especial reúne obras do Artemosfera**. Disponível em: <<http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/cultura-e-lazer/artemosfera/>>. Acesso em: 1 jun. 2012.

Figura 22 - Escadaria Rua 24 de maio



Fonte: a autora

Após a análise da Bienal e do Artemosfera, chama a atenção a questão da participação e engajamento da população. Todos esses eventos mostraram que Porto Alegre tem muitos locais a serem explorados e muito o que ainda se apropriar do seu espaço urbano. No entanto, quando não há participação da população, não há uma apropriação do espaço onde as ações estão sendo propostas.

Tanto a Cidade não Vista, quanto o Circuito Artemosfera não tinham em suas propostas suscitar a criação de um território digital ou mesmo possibilitar uma construção conjunta desses projetos com a população. Elas valorizavam o espaço urbano de maneira efetiva, durante um período de tempo, mas não criavam engajamento, acabaram sendo mais vinculados com as entidades viabilizadoras do que com a causa em si. Esse fato questiona sobre a importância de um caráter mais participativo para mudar a concepção de um projeto, com a possibilidade de tornar mais autêntico, livre, promovendo mais engajamento e maior apropriação pela comunidade.

Em palestra no evento Fronteiras do Pensamento, em 2012, o arquiteto inglês Cameron Sinclair, especialista em arquitetura humanitária, apresentou um projeto desenvolvido por ele em parceria com a Nike, na África que remeteu novamente para a questão da construção conjunta e participativa de um projeto. Sob a ótica do arquiteto, o que fez o projeto ter sucesso foi a abdicação feita pela empresa patrocinadora (Nike) em colocar o seu logotipo no complexo esportivo construído por eles e o recrutamento da própria população para trabalhar no projeto. Sob o conceito “sem ego, sem logo”, o que Sinclair defende é a importância do engajamento, da participação e da construção conjunta. Isso cria um sentido de pertencimento e apropriação que facilita o engajamento da população e cria, nesse caso, um novo “objeto” que pertence efetivamente à comunidade.

4.3 CAUSAS, CARTOGRAFIA E CIDADE: APROFUNDANDO EM UM PROJETO

Considerou-se relevante para essa pesquisa aprofundar o estudo sobre a plataforma portoalegre.cc, mencionada anteriormente, por se tratar de um projeto complexo que abriga alguns conceitos apresentados até aqui. É uma plataforma colaborativa, atualizável, que utiliza o meio digital para promover ações no espaço urbano de caráter social e cultural. Além disso, a dinâmica do sistema utilizado e a repercussão dos projetos colocados em prática poderiam auxiliar no desenvolvimento do projeto “Ponto de Exclamação”, parte final da metodologia.

4.3.1 Entrevistas e pesquisa

Apresenta-se aqui o resultado da pesquisa desenvolvida sobre o projeto portoalegre.cc que ocorreu da seguinte forma:

1. Entrevista com Aline Bueno, jornalista, colaboradora da empresa Lung, responsável pelo gerenciamento do projeto, com duração de 3 horas.
2. Entrevista com Rafael Chanin, proprietário da empresa Ionatec, responsável pelo desenvolvimento da plataforma portoalegre.cc, com duração de 2 horas.

3. Participação em alguns eventos promovidos pelo portoalegre.cc, como Pique Nique Centro Cultural Zona Sul, Subida ao Morro da Polícia, Mutirão na Orla e Serenata Iluminada.

Entrevista com Aline Bueno

A entrevista com a Aline aconteceu através de uma conversa informal, onde o principal objetivo era entender a dinâmica do projeto, sua origem e seus desdobramentos, além de responder duas dúvidas que surgiram: como são resolvidas as causas postadas no site e como acontece a moderação do site. Com a primeira delas, queria-se entender se o projeto intenção do projeto em resolver os problemas citados pela população e com a segunda, até que ponto a plataforma era livre e imparcial. As causas do site, naquele momento, não tinham a intenção de serem resolvidas. A ideia principal do projeto era unir pessoas que estivessem com o mesmo problema, para que juntas pudessem pensar em alguma solução. Com o passar do tempo, perceberam que isso era pouco. Desde o início de 2012, então, o portoalegre.cc organiza oficinas de cidadania com a população em geral com o objetivo de selecionar causas e desenvolver um plano de ação para colocá-las em prática. Ainda é bem incipiente a quantidade de projetos realizados, bem como a solução para as causas ali propostas, mas os organizadores acreditam que é um caminho. Cada voluntário participante oferece algo que faça parte do seu dia a dia ou da sua profissão, facilitando o engajamento. A população não se organizou sozinha. Foi preciso que uma liderança, no caso o próprio portoalegre.cc, organizasse esses grupos, mesmo que depois cada participante se engajasse e levasse o projeto adiante.

Quanto à moderação do site, ela é feita após a postagem, ou seja, qualquer pessoa pode escrever o que quiser. Se por acaso o conteúdo ferir a integridade do projeto, o post é retirado do ar. A plataforma passou a atuar, também, através das redes sociais, no fomento e incentivo a diversas manifestações na cidade. Através do tema “ativismo na rede”, atualmente possuem 12 mil seguidores¹⁶ no facebook e é através dessa ferramenta, além de um blog e do twitter, que promovem suas ações.

¹⁶ FACEBOOK. Porto Alegre CC. Disponível em: <www.facebook.com.br/poacc>. Acesso em: 15 abr. 2012

O conceito norteador do projeto é o de Wikicidade, uma plataforma digital que permite a discussão da história, a realidade e o futuro de territórios específicos. A wikicidade está baseada em um conceito chamado inteligência social, que envolve a construção de ações colaborativas e também tem uma forte conexão com as principais redes sociais.¹⁷ O portoalegre.cc, apesar de ser um projeto independente, presta consultoria à Prefeitura de Porto Alegre no que diz respeito ao fornecimento de dados sobre as percepções e reclamações dos usuários a respeito da cidade.

Entrevista com Rafael Chanin

A entrevista com o Rafael teve o intuito de conhecer a plataforma, ou seja, sistema em si. A plataforma tem como base de busca de dados o Google Maps e as causas postadas pelos usuários vão sendo postadas e organizadas no mapa da cidade, divididas por categorias. A quantidade de informação ali presente é o principal “produto” da plataforma, bem como a possibilidade de troca de informação com outros cidadãos. Vai se criando um espaço para alertar e muitas vezes se queixar da cidade. Mas como fica claro que não há o intuito de resolver as questões, não são feitas cobranças por parte dos usuários.

4.3.2 Pesquisa dos projetos desenvolvidos

- Pique nique Centro Cultural Zona Sul

Construída com os restos da antiga residência do governador Borges de Medeiros e da Capela do Colégio Rosário, a Artesanato de Móveis e Luminárias Guarisse foi erguida em 1973 no bairro Tristeza e funcionou até 1988 - quando o prédio passou a abrigar a sede do fórum do bairro. Desde então, a construção sofre os efeitos do tempo e não tem uma destinação adequada. O grupo portoalegre.cc reuniu pessoas para um pique nique em prol da criação de um Centro Cultural nesse espaço.

¹⁷ Lung. Disponível em: <www.lung.com.br>. Acesso em: 15 mar. 2012.

Figura 23 - Centro cultural zona sul



Fonte: Facebook, Porto Alegre CC, 2012.

Em torno de 150 pessoas participaram do evento em sua maioria, moradores do bairro, com grande interesse na causa. A divulgação foi feita pelas redes sociais.

- Subida ao Morro da Polícia | abril 2012

Como uma tentativa de chamar a atenção para o difícil acesso ao local e questionar a problemática da população em ter que subir o morro caminhando em função da falta de transporte público na região foi organizada uma caminhada até o alto do morro. Pessoas que não conheciam o local participaram e se conscientizaram da dificuldade de acesso. A ação teve participação da comunidade local e da prefeitura de Porto Alegre, através da Secretaria de Governança Local. Pelo Facebook, a ação continuou acontecendo por um período de tempo, depois a página foi retirada do ar. Não obteve resultados práticos, mas chamou a atenção para a causa.

- Mutirão na Orla | maio 2012

Outra ação em que as redes sociais foram utilizadas como agente de divulgação e engajamento foi o mutirão para recolher o lixo contido na orla do Rio Guaíba, na zona sul de Porto Alegre. Oitenta pessoas estiveram no local e recolheram mais de uma tonelada de lixo. A ação teve o apoio da Secretaria Municipal de Governança Local e do Departamento Municipal de Lixo Urbano (DMLU). A ação contou com o engajamento da população, no entanto, não teve continuidade.

- Serenata Iluminada na Redenção | junho 2012

A proposta da Serenata Iluminada era chamar pessoas para caminhar pelo Parque da Redenção durante a noite, com lanternas e velas, a fim de reivindicar a iluminação pública do local, muito precária. Mais de mil pessoas, acionadas pelas redes sociais, participaram do encontro. Durante o evento, muitas postagens foram feitas no facebook e twitter, uma participação bastante ativa dos usuários.

Figura 24 - Serenata Iluminada



Fonte: Facebook, Porto Alegre CC, 2012.

Em uma segunda edição do evento, um número ainda maior de pessoas se reuniu para ocupar o Parque da Redenção. Dessa vez tiveram shows, projeção de filmes e danças tradicionais.

Foi percebido que o porto alegre.cc é um projeto que consegue utilizar o meio digital, criando uma “cidade de causas”, onde as pessoas trocam informações fazendo com que se engajem e transformem a realidade da cidade, tendo a vontade e a solidariedade como principais atributos. Analisando sua dinâmica, o projeto apresenta alguns conceitos discutidos nessa dissertação, que vem ao encontro da reflexão que aqui se faz sobre a possibilidade de valorização do espaço urbano através do real e do digital. O usuário tem uma causa a ser resolvida no espaço urbano, posta no site (wikicidade), compartilha com outros usuários interessados e, através de oficinas, cria-se uma ação para resolver ou chamar a atenção para o problema, novamente no espaço urbano. Um espaço para a cocriação a ser utilizado em colaboração com os cidadãos. A colaboração se dá também, pela experimentação da cidade. Muitos desses projetos incentivam as pessoas a se movimentarem e usufruírem do espaço urbano. Porém, não existe uma “volta” ao

espaço digital. A ação acontece, é divulgada no facebook, mas não se cria um novo território digital onde esses projetos possam ter continuidade, serem replicados e estudados. Eles tem um fim, um horário marcado. A ressalva e a crítica maior ao projeto está na relação que o mesmo estabeleceu com a Prefeitura de Porto Alegre, tornando-o um projeto parcial, com fins lucrativos e que está utilizando a informação do cidadão para se promover.

Ao mesmo tempo, a mudança que realmente ocorre e é bastante benéfica no que diz respeito à colaboração é a utilização da rede para conectar as pessoas a investirem e se unirem em prol de um objetivo comum. E sob essa premissa há diversos projetos de financiamento colaborativo, desenvolvimento de produtos de forma colaborativa e participativa. O ativismo na rede está cada vez mais unindo multidões e as empoderando. No entanto, a busca era ir além disso. A rede é eficaz no que diz respeito à levar as pessoas para o espaço urbano e fomentar uma discussão sobre a necessidade de se apropriar do mesmo, porém, essa relação espaço digital - espaço urbano ainda não se apresentou como uma formação de um novo território que possa trazer uma ressignificação para os espaços da cidade, culminando na criação de novas paisagens e novas cartografias.

4.4 PROJETO “PONTO DE EXCLAMAÇÃO”

Uma árvore, um muro ou um prédio podem reviver memórias e impregnar um olhar de poesia. Cada território geográfico é único em suas particularidades vivenciais; e na web arte essa circunstância de diálogo entre paisagem natural e o espaço virtual evidencia uma complexidade que deve ser explorada (BULHÕES, 2011, p.115).

O projeto “Ponto de Exclamação” foi idealizado como uma tentativa de provocar e de estimular o caminhar pela cidade, a fim de abordar os conceitos nessa pesquisa apresentados. Para tanto, explorou-se a figura do *flaneur* contemporâneo, que busca um vínculo maior com a cidade através da relação do espaço urbano com o espaço digital. O *flaneur* contemporâneo busca novos significados para sua relação com o espaço urbano, perdidos em função, de diversos adventos já

discutidos nessa pesquisa. Assim, movimenta-se pela cidade descobrindo novos percursos, pessoas e objetos, muitas vezes desconhecidos. Deixa-se levar pela paisagem, localizando, interagindo e fotografando coisas, pessoas, ambientes que suscitem, o que é chamado aqui de um “momento “Ponto de Exclamação”” - pequenas alegrias que temos ao andarmos pela cidade. É uma busca por um novo olhar, um novo ponto de vista de lugares corriqueiros que cria um sentido diferente para aquilo que vai sendo encontrado. Um olhar otimista da cidade contemporânea, degradada pela falta de cuidado e interesse público ou abandonada pela insegurança e dificuldade de acesso.

O local selecionado para realizar e praticar o projeto foi o Centro Histórico de Porto Alegre, por ser um local onde há, por parte da Prefeitura, um movimento de revitalização. Além disso, o centro é um local no qual as pessoas tem preconceito de visitar, em função do trânsito, do difícil estacionamento, da falta de estrutura e segurança. É no centro onde encontram-se variados tipos de vendedores ambulantes, camelôs, engraxates, moradores de rua. O centro é um local de chegada e partida, de grande fluxo de pessoas, independente de status ou classe social. O centro oferece história, possui vida, segredos, ruas charmosas. E já teve seus tempos de glória. Na primeira metade do século XIX, os cafés existentes na região eram palco de encontros de homens de classe média alta que frequentavam a Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Hábitos franceses eram cultivados e os cidadãos iam passear no centro para serem vistos, para se encontrar, um hábito de gastar horas perdendo-se pelas ruas. Acontecia o início da “vida mundana” das cidades brasileiras em expansão: *footing*, as sessões de cinema, os teatros, as confeitarias, as casas de chá, os clubes, etc. Tal processo tem como um de seus componentes básicos e original, em relação ao século XIX, a valorização dos espaços fechados (galerias) para a sociabilidade pública. Em diversas cidades, de forma coetânea, determinadas ruas centrais, por sua expressão e importância na memória coletiva local, concentram essas formas de sociabilidade, exibindo a difusão de um estilo de vida relacionado ao ideário da modernidade e suas influências na visão de mundo dos grupos sociais urbanos (ROCHA, 1987).

Porém, no fim dos anos 40, e ao longo dos anos 50, ocorre o enfraquecimento dos cafés na vida pública do centro de Porto Alegre. Conjugam-se neste processo algumas mudanças urbanísticas no centro da cidade, onde se incrementava seu papel de polarizador das funções econômicas e administrativas.

Percebe-se uma nova concepção de uso do espaço: vai-se ali para fazer compras, trabalhar, demandar serviços ou ir a bancos. A própria rua passa a ser vivida e concebida como “máquina de tráfego” (ROCHA, 1987). A cidade de Porto Alegre recebe os respingos da modernidade, das mudanças no urbanismo do período pós Segunda Guerra Mundial. Como em diversas outras capitais, largas avenidas privilegiam os carros aumentando a individualidade da circulação. A rua vira um lugar de passagem e o objetivo passa a ser percorrer o espaço urbano no menor espaço de tempo possível. O centro da cidade passa a ser um local de trabalho e aos poucos vai perdendo o movimento de pessoas e a rotina diária de moradores. Recebe trabalhadores de todo o estado que vão para a capital em busca de oportunidades de trabalho. Muitos deles vão se aglutinando nos chamados subempregos, como trabalhadores informais. A região vira uma mistura de sede de grandes corporações, centro comercial, lojas populares, vendedores, moradores de rua. Aos poucos os imóveis residenciais vão cedendo espaço aos comerciais, deixando o bairro vazio à noite e populoso durante o dia. Insegurança, difícil acesso e falta de atrativos são os principais motivos que impedem as pessoas de frequentar a região.

Atualmente existem diversos programas na cidade de Porto Alegre que visam transformar a imagem do Centro, estimulando a circulação dos cidadãos pelo local, devolvendo para a cidade um espaço de lazer e encontros, bem como, principalmente, promover o turismo. O projeto “Viva o Centro”¹⁸ iniciado pela Prefeitura de Porto Alegre em 2006 visa articular as ações realizadas no Centro Histórico, objetivando reforçar e qualificar sua atratividade, através da promoção da imagem, qualificação do espaço urbano e fortalecimento da dinâmica funcional. Dentro desse projeto destacam-se duas iniciativas interessantes: o “Caminho dos Antiquários” e o “Viva o Centro a pé.” O primeiro tem como objetivo valorizar o trecho que liga a Praça Daltro Filho à Praça Marquesa de Sevigné compreendendo trechos das ruas Marechal Floriano Peixoto, Demétrio Ribeiro, Coronel Genuíno e Fernando Machado. Esta região caracteriza-se pela grande concentração de estabelecimentos que comercializam antiguidades. Em uma parceria entre a comunidade e a prefeitura, todos os sábados as lojas ocupam as calçadas para expor seus objetos. Acontecem aulas de dança e shows ao ar livre.

¹⁸ Prefeitura de Poa. **Viva o centro**. Disponível em: <http://www2.portoalegre.rs.gov.br/vivaocentro/default.php?p_secao=133>. Acesso em: 15 mar. 2012.

Figura 25 - Caminho dos antiquários



Fonte: Prefeitura de Poa. Viva o centro, 2012.

O segundo, o projeto Viva o Centro a Pé, oferece caminhadas orientadas por professores universitários, estudiosos em história, arquitetura e artes que narram a história de edificações e espaços públicos do Centro da cidade.

Figura 26 - Passeio ao Centro de Porto Alegre



Fonte: Prefeitura de Porto Alegre. Viva o centro, 2012.

Ambos os projetos pretendem levar as pessoas ao centro, oferecendo um atrativo que valorize a história e a cultura local e fomente a transformação do Centro em um local de passeio, de lazer. Aos poucos cria-se uma cultura de valorização desses espaços e da cidade, por provocar o seu uso e possibilitar a experiência de vivenciar esses espaços.

Mesmo que sejam projetos financiados pela Prefeitura e que tenham a

pretensão única de fomentar o turismo, encorajam os cidadão a frequentar a região por ampliar o campo de visão e mostrar que o centro da cidade tem atrativos.

Se essa rua fosse minha

O projeto “Ponto de Exclamação”, na prática, parte do pressuposto de incentivar a prática do uso da cidade a fim de suscitar no cidadão a vontade de apropriar-se do espaço público. Não adianta oferecer espaços, remodelar as cidades se não houver uma cultura de uso da cidade, de vivência, de experiência.

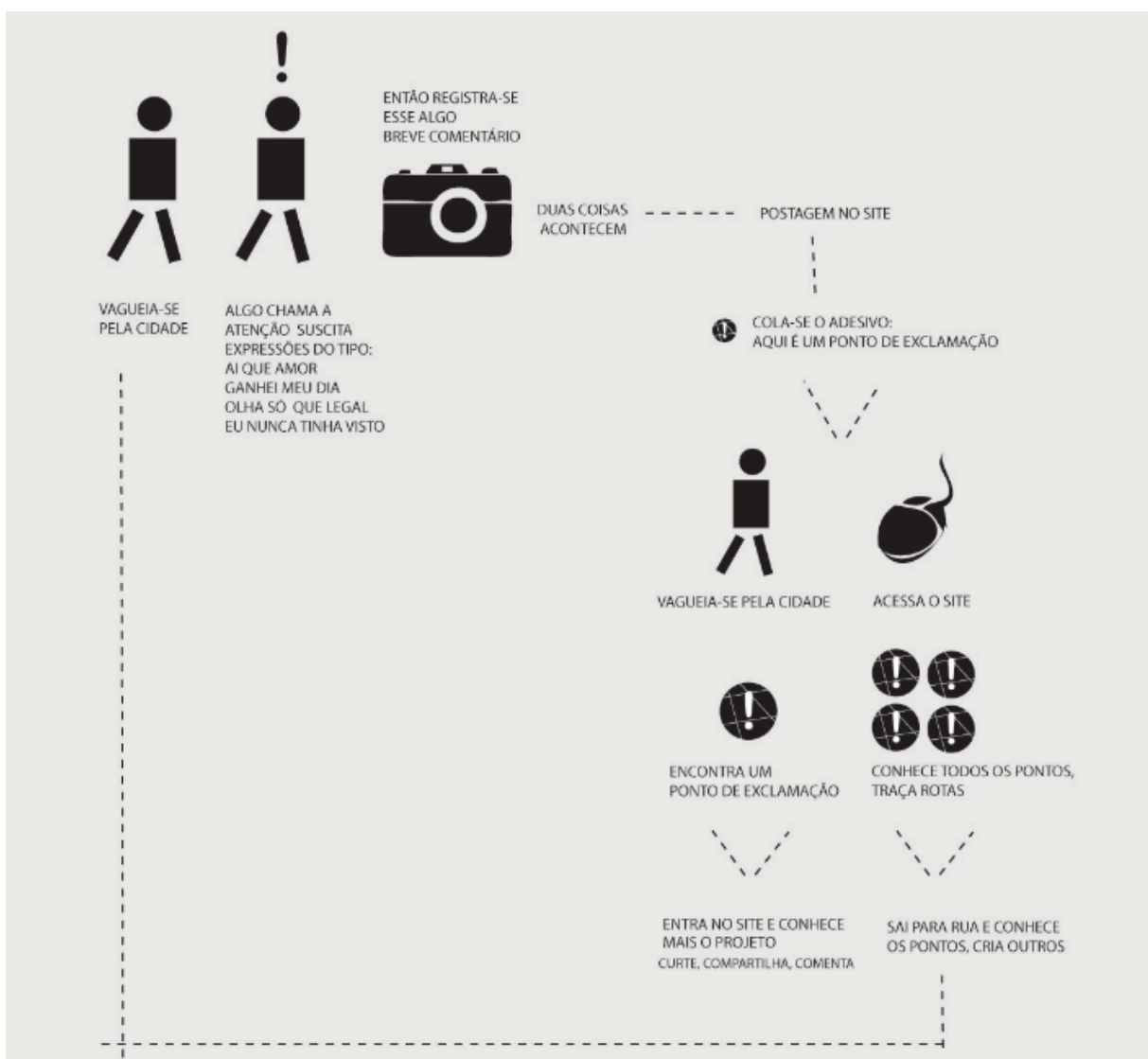
A motivação para o projeto: A experiência de trabalhar no centro, acompanhada da percepção de que o bairro recebia poucas pessoas à passeio, de que pouco se usufrui de um local rico em termos de cultura e arquitetura fez com que me despertasse, em um primeiro momento, o interesse em criar algum tipo de motivação para que o espaço urbano pudesse ser visto pela população como um local de uso comum e promotor de significações. A ideia era apresentar o centro da cidade, por maiores problemas, urbanos, de mobilidade, de pobreza ou desemprego que tenha, de maneira otimista. Não é uma negligência às diversas problemáticas sociais e urbanas que ocorrem por diversas variáveis, mas uma maneira de oferecer ao cidadão uma possibilidade de apropriação e sentimento de pertencimento de um espaço que é dele, através de um outro olhar sobre um espaço e um conceito (ou pré conceito) existente. Foi a partir disso que essa pesquisa iniciou, a fim de buscar conceitos e referenciais que auxiliassem no desenvolvimento do projeto “Ponto de Exclamação”.

Objetivo do projeto: O objetivo do projeto é criar uma rotina de caminhar pela cidade fazendo o exercício de olhar para locais, pessoas, objetos, prédios, mobiliário, jardins, enfim, tudo o que circunda o espaço urbano com um outro olhar. Visto isso, desenvolver uma plataforma digital colaborativa onde o cidadão / usuário pudesse compartilhar seus “achados” e colaborar com um “mapa exclamante” do centro da cidade, como uma tentativa de colocar em prática alguns conceitos nessa pesquisa abordados. Para isso trabalha-se com o conceito do flaneur contemporâneo, que seria o próprio cidadão contemporâneo caminhando pelas ruas, deparando-se com a realidade da cidade atual e tentando encontrar um olhar otimista mediante o caos urbano em que a maioria das metrópoles brasileiras vivem.

Como funciona: O projeto inicia com uma atividade muito básica: caminhar. Um caminhar sem um ponto final, na busca por elementos, pessoas, fatos que despertem a atenção. O caminhante fotografa esses pontos e posta na plataforma “Ponto de Exclamação”, com geolocalização. Cria-se um mapa de percepções achados e surpresas que armazena todos os pontos compartilhados, onde o usuário pode comentar e criar rotas para visitar esses pontos. Como resultado, teria-se uma plataforma com locais que fazem sentido para as pessoas. A ideia é que o usuário possa iniciar seu contato tanto pela rua quanto pela internet. Dessa maneira, pretende-se colar um adesivo em cada local “Ponto de Exclamação”, para que o transeunte possa ficar sabendo e se interar do projeto. A plataforma oferecerá um adesivo com o logotipo do Projeto “Ponto de Exclamação” para ser impresso, caso o usuário queira sinalizar também fisicamente, o ponto encontrado. Ao enxergar um adesivo com o “Ponto de Exclamação”, poderá entrar no site, entender o seu mecanismo, participar, fotografar e postar. Ao mesmo tempo, ao navegar na rede, poderá pesquisar os pontos já encontrados, criar rotas e estimular-se para sair para a rua, perder-se e ser surpreendido por outras “exclamações”.

A figura 27 apresenta um resumo básico da dinâmica do projeto.

Figura 27 - Resumo do projeto



Fonte: a autora

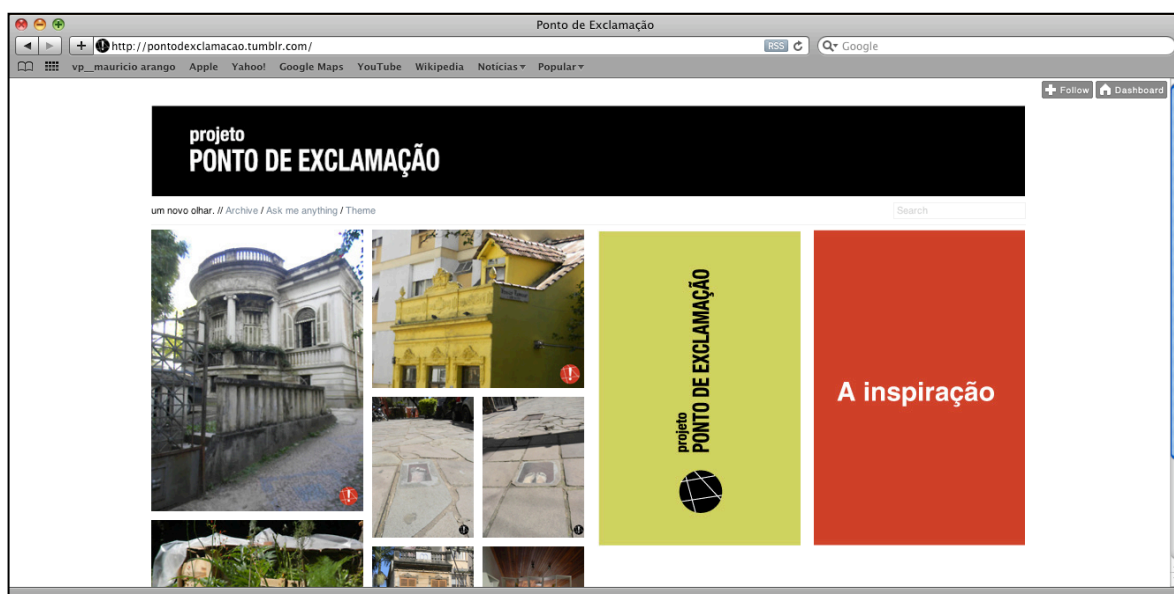
O objetivo é fazer o cruzamento o espaço urbano com o espaço digital, diminuir limites e estabelecer ligações entre os conceitos de territorialidade e virtualidade, no intuito de utilizar o meio digital para ressignificar o espaço urbano. Segundo Bulhões (2011), a interatividade na web abre novas possibilidades de participação no espaço urbano, criando uma nova concepção de público. Para a autora, o desenvolvimento de projetos que tenham tanto a web quanto o espaço urbano como superfície de interação e participação otimiza e multiplica efeitos, uma vez que a web faz reverberar o diálogo de uma forma mais ampla e, numericamente, mais significativa.

A experiência: No intuito de testar o projeto e poder vivenciar o objeto de estudo do presente trabalho, algumas etapas foram desenvolvidas para auxiliar no alinhamento de ideias e conceitos. A realização de um protótipo inicial para a prática e a verificação permitirá uma futura implementação do “Ponto de Exclamação”, bem como, sua replicação em outros locais.

Primeiramente, no intuito de experimentar o projeto, me coloquei na figura do flaneur contemporâneo e criei uma rotina semanal de caminhar pelas ruas do centro de Porto Alegre, durante o período de um mês. Ao mesmo tempo, para postar os pontos de exclamação encontrados, criei um blog¹⁹ onde fui armazenando esses achados. Durante esse período, caminhei, conversei, fotografei a fim de buscar uma nova perspectiva sobre aquele lugar. Não foi fácil. Passei por alguns locais pouco seguros e fui bastante questionada sobre o que eu estava fazendo. Mas o saldo foi bastante produtivo. Me surpreendi com um Centro que realmente eu não conhecia. A experiência de andar pela cidade sem ter um destino ou um ponto de parada é bastante libertadora. Além do espaço urbano “reinventado” a internet me possibilitou inserir um mesmo objeto dentro de um contexto diferente, pois a partir do momento que aquilo estava sob o título de “Ponto de Exclamação”, ganhava importância e tornava-se identitário daquele local. O Centro de Porto Alegre tornou-se algo divertido e criativo para mim, menos inseguro e impessoal. No caminhar desprezioso descobre-se uma nova cidade. É um andar desenvolvido pela psicogeografia, pois o sentimento e as percepções servem como guias. Acaba sendo inevitável encontrar “pontos” que automaticamente são enxergados sob o viés pretendido. Aos poucos a “nova cidade” vai sendo reinventada na web. Cria-se um vínculo entre o espaço urbano, o cidadão/usuário e a web.

¹⁹ www.pontodexclamacao.tumblr.com

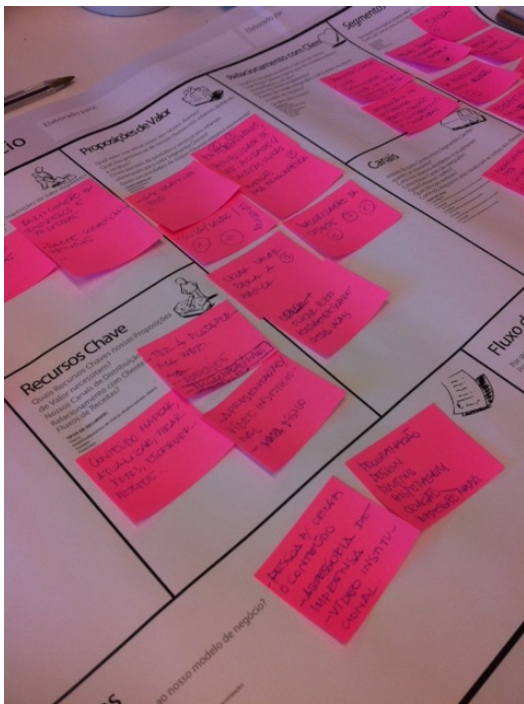
Figura 28 - Blog



Fonte: Projeto “Ponto de Exclamação”, 2012.

Desdobramentos: após a experiência de colocar-se no lugar de um flaneur contemporâneo, foram realizadas algumas iniciativas na tentativa de colocar o projeto em prática na sua forma ideal, ou seja, com uma plataforma geolocalizada, de fácil compartilhamento e participação. Um esboço do projeto e do layout foi desenvolvido para verificar como seria possível juntar essas informações dentro de uma proposta convidativa que despertasse interesse nos usuários.

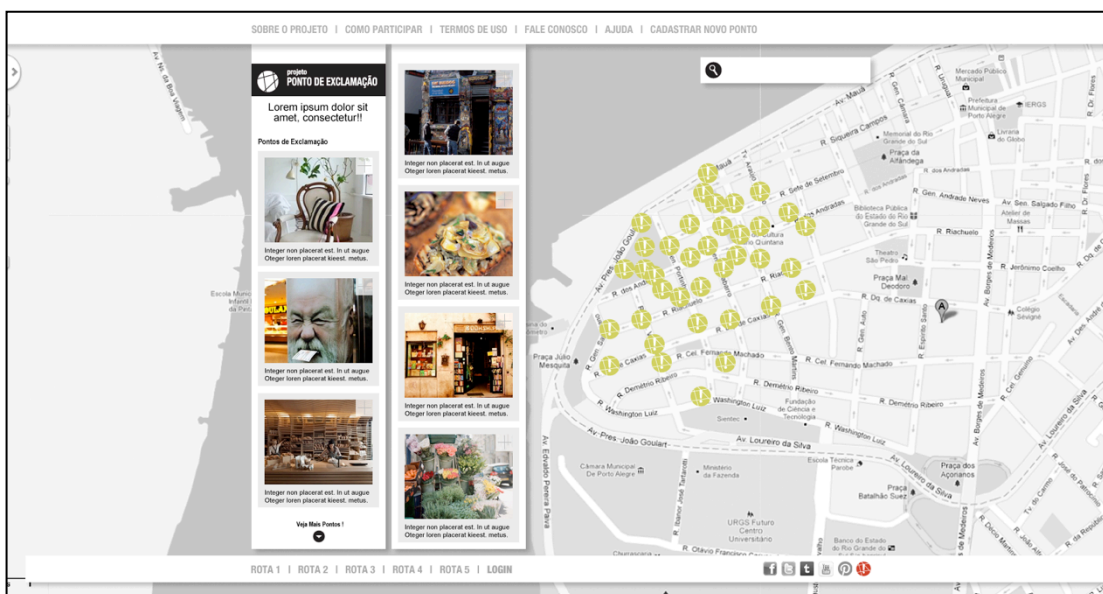
Figura 29 - Esboço do Projeto



Fonte: a autora

O esboço do projeto contribuiu com a organização da plataforma, suas necessidades, prioridades e características de usabilidade. Ao acessar a plataforma “Ponto de Exclamação”, o usuário encontrará um mapa. A proposta utilizará os dados do *google maps* para localizar os pontos. O usuário poderá fazer uma espécie de *pin* apontando para o local exato da sua marcação, funcionando como um blog geolocalizado. Além de mostrar no mapa o “Ponto de Exclamação”, o usuário poderá comentar e contar a sua experiência. A moderação somente será feita após a postagem, ou seja, a partir do momento que o usuário confirmar a publicação, imediatamente estará “no ar”. Caso o conteúdo venha a ferir a integridade do projeto, será retirado. A figura 30 apresenta o layout da página inicial do projeto.

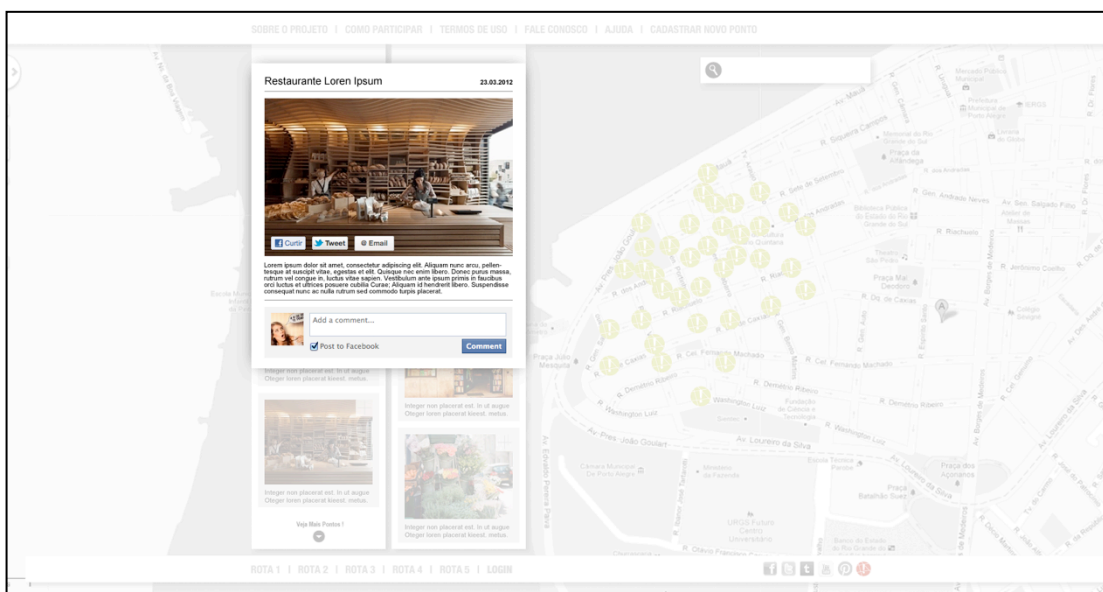
Figura 30 – Imagem da página inicial da plataforma “Ponto de Exclamação”



Fonte: a autora

A figura acima apresenta o estudo da página inicial da plataforma “Ponto de Exclamação”. Ao lado direito da página um mapa com os locais marcados. Ao lado esquerdo, as imagens referentes a esses locais. Para visualizar o “Ponto de Exclamação” o usuário pode tanto clicar no mapa quanto no post. A figura 32, mostra o post em destaque.

Figura 31 - Post na plataforma “Ponto de Exclamação”



Fonte: a autora

Além da foto pode ser inserido um breve texto. O usuário pode comentar e compartilhar nas redes sociais. Na parte superior do site há possibilidade de cadastrar um novo ponto e entender o projeto, suas diretrizes. Na parte inferior será possível visualizar rotas sugeridas e criar novas, como foi apresentado na figura 31.

Esse projeto pode ser aplicado em qualquer cidade. Basta uma iniciativa e pessoas que queiram colaborar. Isso dá um caráter ao mesmo tempo local, por estar inserido em determinada comunidade e, ao mesmo tempo, global, pois utiliza uma plataforma universal (*google maps*) como principal base.

Chegou-se a algumas conclusões após o desenvolvimento das etapas descritas acima. No que diz respeito às prioridades, à participação e, principalmente, à colaboração são o que move o projeto. É a partir do uso da plataforma e do andar pelo espaço público que a experiência será válida e poderá se pensar em mudança de cultura. O diferencial é a possibilidade de construir uma “cidade paralela”, vista com outros olhos, de outra perspectiva e concebida na rede. Essa cidade “ponto de exclamação” poderá ser vista, compartilhada e comentada na esfera digital e vivenciada na esfera real. Além disso, colocar em prática a plataforma “Ponto de Exclamação”, possibilitaria a participação e colaboração do público interessado, e dessa forma, fomentaria a discussão e análise de outras questões e desdobramentos, talvez no que diz respeito à construção de uma nova paisagem digital, virtual e real e na maneira como o usuário “caminha” entre esses “mundos”.

Para Bulhões (2011), esses conceitos, em um primeiro momento, parecem antagônicos, uma vez que o território indica locais específicos, geograficamente localizados e identificáveis enquanto que o virtual remete a espaços que não são geográficos. No entanto, podem interferir um no outro tornando o projeto dinâmico e atualizável. Para a autora, além disso, ao se tratar das confluências de territórios com as tecnologias digitais, percebe-se a exploração de novos conceitos de paisagem, principalmente pela possibilidade dessas paisagens serem criadas pelos próprios usuários. As disponibilidades tecnológicas e seus avançados processos permitem abordar concepções menos tradicionais e mais interessadas em deslocamentos e trânsitos, possibilitando novas percepções, novos olhares e novas significações.

Andar pela cidade é se deparar com ruas inseguras. E, de acordo com Bauman (2001), ruas inseguras mantêm as pessoas longe dos espaços públicos e as afastam das habilidades necessárias para compartilhar a vida. Paralelamente a isso, alguns autores acreditam que no domínio da interatividade oferecida pelas novas ferramentas digitais no ciberespaço, os territórios geográficos aparentemente desaparecem, substituídos pelos espaços virtuais.

Ao contrário, o que está sendo proposto aqui é que na web não se eliminam as relações dos indivíduos com os territórios, pelo contrário, segundo Bulhões (2011) se tornam maiores e mais complexas. A segurança existe quando criam-se lugares e as pessoas passam a frequentá-los, legitimando seu uso, estabelecendo-se e colonizando-os. O indivíduo se encontra em lugares que permanecem interferindo em seu olhar, em suas percepções e em suas relações afetivas. O espaço não é irrelevante. Mesmo os não lugares de Auge (2004) não o são. Cada lugar tem a sua especificidade e características, interferindo, de alguma forma, na vida de quem passa ou usufrui dele.

No entanto, constatou-se aqui que há, sim, um abandono do espaço urbano pelo cidadão. Independentemente da causa, em mais ou menos relevância, o novo vaguear pela cidade proposto fomenta o uso da cidade. Mas, para que isso aconteça, é necessário um impulso, um motivo, pois acredita-se que, a partir do caminhar e da descoberta de pontos de interesse, vai criando-se um sentimento de orgulho, cuidado e valorização. Seria o ponto de partida para uma mudança de cultura que um dia, poderia movimentar autoridades e plataformas de governo.

O compartilhamento de informação e conhecimento na web, além da construção conjunta de uma plataforma de interesse comum, é o que levaria o cidadão a sair pela cidade em busca de pontos de exclamação.

Me chamou a atenção o que Bauman (2001) sugere sobre comunidade:

Podemos dizer que “comunidade” é uma versão compacta de estar junto, e de um tipo de estar junto que quase nunca ocorre na vida real: um estar junto de pura semelhança, do tipo “ nós que somos todos o mesmo”, um estar junto que por essa razão é não-problemático e não exige esforço ou vigilância, e está na verdade pré determinado, um estar junto que não é uma tarefa, mas o dado e dado muito antes que o esforço de fazê-lo. (Modernidade Líquida, pág 116)

O senso de comunidade, de ser o mesmo, proporciona uma abertura maior do espaço, amplia o limite urbano e materializa o espaço digital. Dentro de um contexto onde ambos, utilizando o pensamento defendido por Baltazar (2010), tem a qualidade de virtualizar-se, de alterar, ampliar e diminuir.

O espaço urbano se desterritorializa e logo se reterritorializa numa outra perspectiva, num outro ponto de vista, e isso ocorre virtualmente.

A web pode proporcionar uma criação colaborativa, conectar pessoas, lugares, assim como a criação de uma perspectiva diferente. Enquanto que o espaço urbano fornece subsídio, é a base de sustentação, é onde o vínculo está sendo alimentado.

Para Lévy (1998), assim como o arquiteto urbanista contribui para produzir o ambiente material dos grupos humanos, designers e engenheiros do ciberespaço contribuem para produzir ambientes de pensamento, percepção, ação e comunicação. A união dessas duas produções é o que estrutura as relações sociais e culturais atualmente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta dessa pesquisa foi uma tentativa de atualização do vaguear pela cidade a ser chamada de uma flânerie contemporânea baseada na experiência com o “Ponto de Exclamação” e nas errâncias urbanas. A experiência da cidade pode ser vivenciada por qualquer um, sugeriu Baudelaire (1993) ao relatar sobre o movimento de flânerie, no século XIX. O flâneur vagueava por ruas, galerias admirando mercadorias e multidões transformando vivência em experiência. A preocupação dele era desorientar-se para poder realmente experimentar o que a cidade oferecia. Dos situacionistas “pega-se emprestado” o conceito de que a sociedade deveria mudar a arquitetura e o urbanismo, não o contrário. E assim como para os artistas do final do século XX, a cidade serve de pano de fundo configurando-se em elemento de criação e de diálogo. Aliado a isso, o flâneur contemporâneo sai pela cidade para usá-la. Apropriar-se de um espaço perdido, a partir de um novo ponto de vista, utilizando as tecnologias atuais a seu favor, podendo compartilhar facilmente seus resultados e criar um espaço colaborativo de discussão e reflexão, tendo a ressignificação do espaço urbano como seu objetivo.

Apresentou-se uma possibilidade de fomentar a vontade do cidadão de usufruir mais da sua cidade, através da busca e significação de pontos do seu interesse. Para isso, o meio digital foi utilizado como principal articulador e aliado nessa proposta de reapropriação individual/comunitária do espaço urbano. A rede pode auxiliar as pessoas a criar lugares, frequentá-los, legitimar seu uso, estabelecendo-se. Cada lugar tem a sua especificidade e características, interferindo, de alguma forma, na vida de quem passa ou usufrui dele. A web proporciona a possibilidade de criar novos mapas e, dessa maneira, enxergar a cidade através de uma paisagem determinada, desenvolvida à partir da colaboração da população. O espaço digital auxilia nessa ressignificação do espaço urbano na medida que promove o encontro, a colaboração, possibilita a criação de territórios e cartografias que podem ser atualizados e compartilhados. A criação de mapas que localizam locais com significância para o indivíduo e a comunidade podem trazer ou devolver o sentimento de pertencimento e de posse daquele espaço.

De acordo com Marc Tutters²⁰ há uma certa defasagem entre a maleabilidade dos fluxos de informação e a dureza dos limites arquitetônicos, econômicos e políticos que organizam o mundo em cidades, estados e países. São processos ainda não resolvidos que tem como causa a configuração geopolítica combinada com o redesenho dos territórios em função das redes imateriais que se sobrepõem a eles. Essas duas realidades, espaço da cidade e espaço digital tem velocidades de mudança e adaptação diferentes, no que diz respeito a criação e realização de projetos que utilizam os dois meios para se concretizar.

Buscou-se aqui entender em que medida o espaço digital pode colaborar com a ressignificação do espaço urbano. Nesse sentido, o espaço digital proporciona a criação de uma nova realidade na qual o usuário pode criar, interagir e participar. Talvez seja esse sentimento de “criador” que faz com que o usuário contribua com a construção física da realidade vislumbrada na rede. Aliado a isso, a rede oferece uma facilidade de atualização e de criação novos territórios que podem fazer mais sentido para determinada realidade. No entanto, existe um espaço entre a relação do real com o digital em termos de velocidade e tempo, em termos de construção e participação. Construir novos territórios na rede é mais fácil do que transformar o espaço urbano efetivamente. A rede, de certa maneira, para esse caso, ainda é o “mundo das ideias.” O flaneur contemporâneo vagueia pela cidade em busca de significados e constrói uma realidade na web, de acordo com o seu ponto de vista. No entanto, não foi possível medir, o quanto efetivamente mudou-se o sentimento ou criou-se uma nova cultura de apropriação do espaço. Devido a experiências e análises dos diversos projetos mencionados, acredita-se que aos poucos, isso acaba acontecendo. No entanto, fica a possibilidade de um estudo efetivo sobre a real eficácia do “Ponto de Exclamação”.

²⁰ www.artemov.net/revista

REFERÊNCIAS

Ambrosia Cultural. **Exposição que ninguém quer ver**. Disponível em: <<http://ambrosiacultural.com/tag/a-exposicao-que-ninguem-quer-ver/>>. Acesso em: 01 jun. 2012.

AUGE, Marc. **Não Lugares**: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus: 2004.

BAUDELAIRE, Charles. **O pintor da vida moderna**. Tradução Tereza Cruz. Lisboa: VEGA, 1993.

BAUMAN, Zygmunt. **Aprendendo a pensar com a sociologia**. Rio de Janeiro: Ed Jorge Zahar. 2010.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Ed Jorge Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire**: um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1997. (Obras escolhidas, 3).

BOURDIEU, Pierre. **A Miséria do Mundo**. São Paulo: Ed. Vozes, 2003.

BRUNET, Karla Schuch **Mídia locativa, práticas artísticas de intervenção urbana e colaboração**. Comunicação e Espaço Público, Ano XI, no 1 e 2, 2008. Disponível em: <http://www.fac.unb.br/site/images/stories/Posgraduacao/Revista/Edicoes/2009/12_brunet.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2012.

BULHÕES, Maria Amélia. **Web Arte e Poéticas do Território**. Porto Alegre: Zouk, 2011.

BULHÕES, Maria Amélia; KERN, Maria Lúcia Bastos. **América Latina**: territorialidade e práticas artísticas. Porto Alegre: Editora de UFRGS, 2002.

CASTELLS, Manuel. **A Questão Urbana**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

CAVALLINI, Ricardo; XAVIER, Léor; SOCHACZEWSKI, Alon. **Mobilize**. 1. ed. São Paulo: Ed. dos Autores, 2010.

Cowparade. **Galeria das Vacas**. Disponível em: <<http://www.cowparade.com.br/poa/galeria.php>>. Acesso em: 1 jun. 2012.

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

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**. São Paulo: editora 34, 1996.

DEMPSEY, Amy. **Estilos, escolas & movimentos**: guia enciclopédico da arte moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

DO RIO, João. **A Alma Encantadora das Ruas**. São Paulo: Cia das Letras, 1997.

DUARTE, Fábio. **Crise das Matrizes Espaciais**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

Enciclopédia Itaú cultural. Artes visuais. **Oiticica, Hélio (1937 - 1980)**. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=artistas_biografia&cd_verbete=2020>. Acesso em: 15 mai. 2012.

FACEBOOK. **Aqui bate um coração**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/aquibateumcoracao>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

FACEBOOK. Porto Alegre CC. Disponível em: <www.facebook.com.br/poacc>. Acesso em: 15 abr. 2012.

FERNANDES, Ana; JACQUES, Paola Berenstein. **Territórios urbanos e políticas culturais**. Cadernos do PPGAU/FAUFBA, número especial, Salvador, 2004.

Financiamento colaborativo de projetos criativos. **Catarse**. Disponível em: <<http://catarse.me>>. Acesso em: 01 jun. 2012.

GIDDENS, Anthony. **As Consequências da Modernidade**. São Paulo: UNESP 1991.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade é Identidade**. Rio de Janeiro: Ed Jorge Zahar, 2002.

GONZALES, Fernando do Nascimento; ESTRELA, Charbelly. **Comunicação, cidades e Invasões artísticas**. Artigo em UNIrevista. Vol 1 número 3 (julho 2006), UFRJ. Disponível em: <http://www.alaic.net/ponencias/UNIrev_Gonzales_e_Estrella.pdf>. Acesso em: 15 mai. 2012

HAESBAERT, ROGÉRIO; BRUCE, Glauco. **A desterritorialização na obra de Deleuze e Guattari**. Departamento de Geografia Universidade Federal Fluminense, 2009. Disponível em: <<http://www.uff.br/geographia/ojs/index.php/geographia/article/view/74/72>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

HALL, Peter. **Cidades do Amanhã**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2005.

JACQUES, Paola Bereinstein. **Errâncias Urbanas: A arte de andar pela cidade.** Revista Arquitextos, 2005 - http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq093/arq093_02.asp

JACQUES, Paola Berenstein (org.). **Apologia da Deriva.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JACQUES, Paola Berenstein. **Estética da Ginga.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2001.

JEUDY, Henri Pierre; JACQUES, Paola Berenstein (org). **Corpos e cenários urbanos:** territórios urbanos e políticas culturais. Tradução: Rejane Janowitz. Revisão técnica: Lílian Fessler Vaz. Salvador: EDUFBA, 2006.

LAVALLE, G. A. As dimensões constitutivas do espaço público: uma abordagem pré-teórica para lidar com a teoria. **Espaço & Debates**, São Paulo, v. 25, n. 46, p. 33-44, 2005.

LEFEBVRE, Henri. **A Revolução Urbana.** Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

LEFEBVRE, Henri. **Crítica da Vida Cotidiana.** Paris: Ed. Larche, 1958.

LEMOS, André (org). **Cibercidade.** As cidades na cibercultura. Rio de Janeiro: Editora e-papers, 2004.

LEMOS, André. **As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço.** Textos de Cultura e Comunicação, n. 35, Facom/Ufba, julho 1996. Disponível em <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>>. Acesso em: 15 mai. 2012

LEMOS, André. **Cibercultura.** Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, André. **Cidade e Mobilidade. Telefones Celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais.** In Matrizes, Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, USP, ano 1, n.1, São Paulo, 2007.

LEMOS, André. **Mídia Locativa e Território Informacional.** Canet de notes. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/locativa.zip> 2007.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva:** por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?.** São Paulo: Editora 34, 1996.

LOJKINE, Jean. **A Revolução Informacional.** São Paulo: Ed Cortez, 1995.

Lucia leão. Disponível em: <www.lucialeao.pro.br/pluralmaps>. Acesso em: 15 jun. 2012.

Lung. Disponível em: <www.lung.com.br>. Acesso em: 15 mar. 2012.

MAFESSOLI, Michel. **Sobre o Nomadismo: Vagabundagens pós modernas**. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2001.

MALARD, Maria Lúcia. *As aparências em arquitetura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

MICHELI, Mario de. **As Vanguardas Artísticas**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

Nendo. Disponível em: <www.nendo.jp>. Acesso em: 15 jun. 2012.

Porto Alegre CC. Disponível em: <www.portoalegre.cc>. Acesso em: 15 jun. 2012.

Post Urbano. Disponível em: <<http://post.wokitoki.org/>> Acesso em: 15 mai. 2012.

PONTUAL, Virgínia; LEITE, Julieta. **Da cidade Real à cidade digital: a flânerie como experiência espacial na metrópole do século XIX e no ciberespaço do século XXI**. Revista Famecos, Porto Alegre, nº 30, agosto de 2006.

Prefeitura de Poa. **Viva o centro**. Disponível em: <http://www2.portoalegre.rs.gov.br/vivaocentro/default.php?p_secao=133>. Acesso em: 15 mar. 2012.

Projeto Pare. Disponível em: <<http://projetopare.tumblr.com/>>. Acesso em: 01 jun. 2012.

Projeto “Ponto de Exclamação”. Disponível em: <<http://pontodexclamacao.tumblr.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

Rastrojero. Disponível em: <www.rastrojero.net>. Acesso em: 15 jun. 2012.

REIS, Ana Carla Fonseca; KAGEYAMA Peter, (orgs.). **Cidades criativas: perspectivas**. São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011.

RHEINGOLD, H. (1994) **La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras** Gedisa Editorial. Colección Limites de La Ciencia. Barcelona.

ROCA, José. **Porto Alegre: 8ª Bienal do Mercosul - Ensaios de geopoética**. Disponível em: <<http://doneartbranding.blogspot.com.br/2011/11/8-bienal-do-mercossul-ensaios-de.html>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

ROCHA, Ana Luiza Carvalho da. **A construção social do espaço urbano de Porto Alegre: o lugar da modernidade**. Comunicação apresentada no V Encontro Estadual de Professores de Antropologia – RS. São Leopoldo: agosto de 1987.

SANTOS, Ana Paula Baltazar dos. **Por uma arquitetura virtual**: Uma crítica das tecnologias digitais. Revista AU, 2010. Disponível em: <<http://www.revistaau.com.br/arquitetura-urbanismo/131/por-uma-arquitetura-virtual-22685-1.asp>> Acesso em: 15 dez. 2011.

Semente. Disponível em: <www.sementenegocios.com.br>. Acesso em: 15 jun. 2012.

SIMMEL, Georg. Questões fundamentais da Sociologia. Rio de Janeiro: Ed Jorge Zahar Editor Ltda, 2006.

Lotes Vagos. Disponível em <www.lotevago.blogspot.com> Acesso em 05 dez. 2012.

Revista Pise a grama. Disponível em <http://piseagrama.org/artigo/896/vizinhanca-puzzle/> Acesso em 18 dez. 2012

Sintomnizando. **Sobre as Polaroides (In) visíveis**. Disponível em: <http://www.sintomnizado.com.br/polaroides_sobreaspolaroides.htm>. Acesso em: 01 jun. 2012.

Territorialidade/Territoriality - Banco de dados. Disponível em: <<http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com.br/>> Acesso em: 15 mai. 2012.

Transvenção LAB. Disponível em: <<http://transvencaolab.net>>. Acesso em: 01 jun. 2012.

Vanishing. Disponível em: <www.vanishing.mauricioarango.net>. Acesso em: 15 jun. 2012.

ZERO HORA. **Catálogo especial reúne obras do Artemosfera**. Disponível em: <<http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/cultura-e-lazer/artemosfera/>>. Acesso em: 1 jun. 2012.