

## ARTE URBANA: EXPRESSÃO ARTÍSTICA E TECNOLOGIA DIGITAL DO COTIDIANO À CULTURA DO LAZER

*Fabio La Rocca<sup>1</sup> e Julieta Leite<sup>2</sup>*

**RESUMO:** Dentro de uma análise da cena urbana e social contemporânea, a arte e a tecnologia têm sido empregadas como um meio de expressão de sensibilidades emergentes e configuram um campo de caráter exploratório e de experimentação com fins críticos. A arte e a tecnologia fazem, cada vez mais, parte dos ambientes e objetos do cotidiano, definindo novas práticas espaciais e, ao mesmo tempo, um laboratório de novas sociabilidades. Nosso artigo busca ilustrar tais considerações dentro do atual contexto sociocultural e urbano, por meio de projetos artísticos que, ao fazerem uso das tecnologias digitais, exploram e revelam o potencial social e estético dessas ferramentas no ambiente urbano.

**PALAVRAS-CHAVE:** arte, espaço urbano, lazer, tecnologia.

*Everything is sort of artificial,  
I don't know where artificial stops and real starts.*

Andy Warhol

---

<sup>1</sup> Sociólogo pesquisador do CeaQ (Centre d'Etude sur l'Actuel et le Quotidien), professor auxiliar na Université Paris Descartes - Sorbonne. Fundador e responsável do GRIS (Groupe de Recherche sur l'Image en Sociologie). E-mail: fabio.larocca@ceaq-sorbonne.org

<sup>2</sup> Arquiteta e urbanista pela Universidade Federal de Pernambuco e Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, doutoranda em Sociologia na Université Paris Descartes - Sorbonne. Pesquisadora membro do CeaQ, bolsista do programa Alban. E-mail: julietaleite@gmail.com.

## INTRODUÇÃO

A difusão do uso das tecnologias de comunicação e informação nos nossos ambientes e no cotidiano deu origem a novas formas de percepção do espaço, bem como a novos terrenos de interações sociais. Os dados digitais se infiltram nos objetos e superfícies do cotidiano e da cidade, que por sua vez passam a ser capazes de receber, sentir, processar, exibir e registrar informações. Tal aparelhagem tecnológica vem auxiliar nossa tomada de decisões cotidianas e faz parte de novas expressões artísticas, políticas, econômicas, bem como de novas propostas de planejamento urbano. Vários estudos têm se debruçado sobre a influência desse fenômeno, do desenvolvimento acelerado do uso das tecnologias digitais, na relação entre a cidade, a sociedade e as suas formas de expressão. Esses estudos partem de diversos aspectos, como o desenvolvimento econômico (Sasken 2001), a formação da rede urbana (Castells 1998), a participação social e democrática (Bryan & Tambini, 1998), o patrimônio cultural urbano (Choay 2006), o imaginário (De Kerckhove, 1988; Flichy 2001), as proposições artísticas (Souza, 2006; Tribe & Jana, 2006) e, evidentemente, o planejamento urbano (Aurigi & de Cindio 2008).

No que se refere ao planejamento urbano, existe ainda certa dificuldade em pensar a cidade a partir de dados subjetivos, da sua imagem e do imaginário. Uma das razões está na influência do pensamento urbanístico moderno, herdeiro de uma tradição iconoclasta (Durand, 1994). No caminho da 'ordem e progresso', os espaços são pensados segundo formas de controle e de previsibilidade, segundo uma relação funcional, contratual e de consumo. Nesse contexto, os valores culturais e as experiências artísticas realizadas em espaços livres públicos podem ajudar a compreender o urbano dentro de uma perspectiva simbólica, sensível, emocional, imaginária. Nosso objetivo é justamente o de explorar o emprego das tecnologias digitais nas explorações artísticas, para entender como tais práticas podem contribuir para a percepção e a compreensão da cidade e da sociedade nos dias de hoje. Mais especificamente, como o emprego das tecnologias digitais nos projetos artísticos pode revelar as formas de viver, interagir e se apropriar da cidade,

para além dos usos e aplicações das tecnologias para o controle do espaço e das práticas coletivas. Ao invés de ser interpretada como um campo “re-definido” pela tecnologia empregada, a arte vem a constituir um campo de caráter exploratório do potencial dessas tecnologias, com fins críticos e de experimentação.

Buscamos assim analisar formas artísticas associadas às práticas das tecnologias digitais e às expressões estéticas do nosso cotidiano, manifestadas em torno do videogame, de câmeras de vídeo-segurança, do telefone portátil, dos computadores de bolso e de dispositivos como o GPS (*Global Positioning System*), além das formas de interação e conexão sociais, tomados também como objetos artísticos em práticas estéticas participativas, realizadas com a presença do público, coletivamente. Procuraremos assim compreender nos exemplos artísticos analisados o uso das tecnologias digitais dentro da relação cidade-sociedade como um meio de sentir, observar, registrar, revelar as práticas coletivas e presenças corporais no espaço. Desse modo, procuramos discutir aspectos mais ou menos visíveis da cidade, como as práticas do espaço, a construção de laços sociais e o imaginário urbano.

## **A CIDADE: UM UNIVERSO SIMBÓLICO PARTILHADO PELA ARTE E TECNOLOGIA**

Na cidade contemporânea, a relação entre o espaço, a tecnologia e as diversas práticas artísticas forma um universo de integração simbólica que confere expressão ao nosso cotidiano. A arte define uma maneira de reinventar o uso do espaço urbano como um momento efêmero de re-apropriação, dentro de uma ambiência de estetização generalizada dos objetos da vida cotidiana. Se, como nos indicou em sua época Maurice Halbwachs (1950), as práticas do grupo podem ser traduzidas em termos espaciais, podemos observar, nos dias de hoje, as intervenções artísticas como práticas que tendem a produzir um outro tipo de partilha do espaço e, conseqüentemente, ilustram novas formas de viver coletivamente. Nesse contexto, a expressão artística torna-se uma contribuição à fabricação dos espaços, dentro de uma ubiquidade

de existências e atividades, podendo ser considerada um laboratório de novas sociabilidades.

Obviamente esse discurso se insere dentro de uma consideração geral sobre o estado atual de nossa sociedade. Seguindo uma lógica *simelliana*, o questionamento sobre a cidade procede de uma interrogação sobre a sociedade e sobre as formas espaciais criadas pela sociedade no universo urbano. Dentro de uma análise da cena urbana e social contemporânea, em que existe uma forte predominância do prazer estético, a arte, assim como a tecnologia, torna-se parte integrante de numerosas formas de expressão da sensibilidade emergente. A arte faz assim parte da vida cotidiana, ‘desce’ até a rua como uma forma de consumo de massa e se integra a um processo de agenciamento do território urbano, criando ‘situações’ que recriam as formas como nos relacionamos e utilizamos o espaço. Desse modo, faz-se necessário também indicar que, para situarmos nossa análise, tal discurso tem como intenção abordar os efeitos da cultura, uma vez que nós nos posicionamos dentro do campo cultural de uma sociedade do lazer, a cultura do lazer, que dá corpo e matéria a toda uma série de situações de prazer estético, em que a arte, a tecnologia, o jogo e os ritos simbólicos são exemplos de tal influência cultural.

## A CULTURA DO LAZER E O *HOMO LUDENS*

O lazer ocupa um lugar privilegiado dentro da concepção de nossa sociedade. Ele corresponde a um modo de expressão das individualidades que organizam e estruturam o cotidiano social por meio do prazer de momentos lúdicos, e de certa maneira representa uma modificação da realidade social, de novos comportamentos e formas expressivas. O lúdico, de fato, não deve ser concebido segundo uma concepção negativa. É pertinente revelar que hoje o lúdico tem um papel no desenrolar da vida cotidiana como um verdadeiro modo de vida. Como anuncia Donna Haraway, em *A Cyborg Manifesto* (1991): “nós vivemos a transição de uma sociedade industrial organizada para uma sociedade de informação polimorfa, do trabalho absoluto para o lúdico absoluto, um jogo fatal”. Tal consideração tende a

destacar o estado do homem dentro de um clima pós-moderno segundo o qual os modos de viver, de experimentar e de participar de instantes vividos no território urbano são, cada vez mais, fixados por meio do vetor lúdico e seu meio social. Uma constatação que nos leva a reconhecer, como indica Michel Maffesoli, uma satisfação de viver na atualidade do mundo pós-moderno, segundo as múltiplas e variadas ocasiões de partilha da emoção coletiva. “O jogo do mundo ou o mundo como jogo” (Maffesoli, 2003), *voilà* um dos traços do vivido coletivamente, que valoriza os modos de sentir os ‘instantes eternos’ da vida cotidiana, com os quais as práticas artísticas e o emprego das novas tecnologias têm bastante contribuído.

O homem pós-moderno encontra-se dentro de uma situação ou uma nova etapa da humanidade em que podemos constatar, por meio do termo cunhado por J. Huzinga, o primata do *homo ludens*. O historiador holandês utiliza tal termo como título do seu livro, base para uma reflexão sobre a sociedade e o desenvolvimento da cultura, destacando a dimensão do *homo ludens* como um fenômeno para a compreensão do homem além da dimensão do conhecimento-saber (o *homo sapiens*) e do trabalho (o *homo faber*). Tal reflexão nos insere igualmente dentro de uma atmosfera de êxtase dionisíaco e de embriaguez solene, na qual encontramos, através das grandes formas de vida coletiva, a presença ativa e fecunda de um fator lúdico (Huzinga 1951:240). Tal êxtase do dionisíaco e da embriaguez, da qual Nietzsche é um dos portadores nas suas análises (Cf. *La naissance de la tragédie*), propaga uma afirmação do prazer da vida que, de certa maneira, relaciona-se com a atual situação urbana e social onde o *homo ludens* perpetua sua existência, segundo um jogo de formas lúdico-artísticas e de consumação estética. Somos, assim, imersos numa atmosfera daquilo que a vanguarda futurista visualizava: “a vida como um teatro”. É exatamente esse feito que indica uma máxima na figura do cotidiano do homem pós-moderno.

De modo semelhante ao que se observa nos dias de hoje, os futuristas fizeram também apologia a um indivíduo criativo, posto no centro das transformações que concerniam toda a massa. Tal movimento se inscreve num mundo constituído por ligações, relações e interconexões, em outras palavras, pela rede. Rede que constrói um mundo onde as máquinas e a

tecnologia naturalmente se integram ao ser humano. Como consequência, surge a necessidade de o homem (o novo homem) se comunicar em velocidade, de gerar suas emoções artísticas segundo o imediatismo. Nesse contexto, poderíamos afirmar que a arte é parte integrante das numerosas formas de expressão da sensibilidade ‘emergente’.

O homem vive hoje numa nova dimensão urbana que lhe oferece um leque de percepções. Esse homem múltiplo, sonhado pelos futuristas, personagem do sonho da velocidade e das redes, é hoje alcançado: não mais uma simples possibilidade ideológica, mas sim uma realidade. Assim, podemos observar de que maneira a imaginação ‘sem fio’, a arte, vem fazer parte diretamente da vida cotidiana. Podemos igualmente fazer referência à proposição de Guy Debord e dos situacionistas de uma “cartografia situacionista”, o famoso “Guia *psicogeográfico* de Paris”: uma geografia de paixões, traçada por fragmentos, indicações e registros experimentais de componentes vividos nas reentrâncias da cidade. Uma pesquisa que visava uma estética para além da arte, uma passagem da ‘obra’ para a ‘vida’ entendida como um teatro barroco, vivida com paixão. A técnica da deriva, denominada pelos situacionistas de “vontade científica” ou técnica da passagem através de ambiências variadas, e a *psicogeografia*, meio de interação entre o meio geográfico e o comportamento afetivo dos indivíduos, são sinais de uma obra de traço culminante na estética das vanguardas do século XX. Do mesmo modo, os *happenings*, tentativas de invenção de situações realizadas na rua e nos espaços urbanos, fazem parte dessas primeiras tentativas de transformar os instantes de vida em obra de arte.

As observações feitas sobre os exemplos de experimentação do espaço vivido nas diversas deambulações urbanas, produções da *démarche* lúdico-artística, mostram-nos igualmente o efeito do que Walter Benjamin (1953) identificou em sua época como *Zerstreuung*, ou seja, a distração como passatempo, como divertimento.

É simples constatar como essas formas de expressão continuam, são reavidas ou aumentadas de maneira quase inevitável na cena atual. Embora as atuais práticas artísticas utilizem *novas mídias* e façam referência a um novo momento cultural, político e social, suas raízes conceituais e estéticas estão

fincadas em movimentos anteriores. Além do futurismo e do situacionismo, podemos nos referir ao movimento dadaísta, enquanto movimento contra a industrialização e a reprodução mecanicista de textos e imagens, que deu origem a uma forma de reação hoje concentrada contra o desenvolvimento das tecnologias de informação e a digitalização das formas culturais. Outro exemplo é a Pop Arte, que nos aponta uma referência e o interesse pela cultura comercial, por meio da reprodução de imagens de quadrinhos, da publicidade e de videogames, como *space invaders* (figura 1). Tais expressões e formas de manifestação são atualizadas com o uso das tecnologias digitais e permitem ao homem recuperar e reciclar os objetos do passado para readaptá-los ao presente.



**Figura 1.** *Space Invaders* na fachada de imóvel em Montmatre. Paris 2008. Foto de Julieta Leite.

Vê-se assim de que formas a atividade lúdica, festiva e artística invade os espaços densos da metrópole contemporânea. Uma lógica participativa

que convoca uma pluralidade de indivíduos num agrupamento de carga emotiva e energética, do afeto partilhado e do tempo do efêmero que dão forma e substância à sociabilidade pós-moderna. Os espaços da cidade são assim ‘gerados’ pelas intervenções artísticas sob uma forma relacional, segundo a qual a arte e a invenção tecnológica intervêm como metáfora, modificando ou mesmo qualificando a paisagem. Essa paisagem, que nós podemos interpretar como uma matriz de nossa expressão estética, mediadora entre o homem e o meio, segundo Augustin Berque (2001), dá um sentido à nossa relação com o meio-ambiente, constituindo uma maneira de habitar o mundo.

Tal predominância do lazer, do espetáculo integrado que prolifera nos meandros da cidade e da sociedade como um todo, é também um sinal de intoxicação estética. Jean Baudrillard (1980) chamou atenção para os efeitos da sedução, da valorização dos artefatos, da transfiguração da banalidade e da estetização geral. Estamos “além do fim”, logo, na reciclagem. Esse último estágio é o emblema de diversas práticas de construção de “situações” na cidade contemporânea que, mais uma vez, se “re-atualizam” no cotidiano para uma “redefinição” do espaço, segundo um processo de transformação da realidade urbana ou por meio de estratégias de ações artísticas. O homem produz alterações, experiências de mutação dos usos e percepções do espaço em momentos de intensidade da sociabilidade, em instantes efêmeros.

## PRÁTICAS COTIDIANAS, EXPLORAÇÕES ARTÍSTICAS E O EMPREGO DA TECNOLOGIA

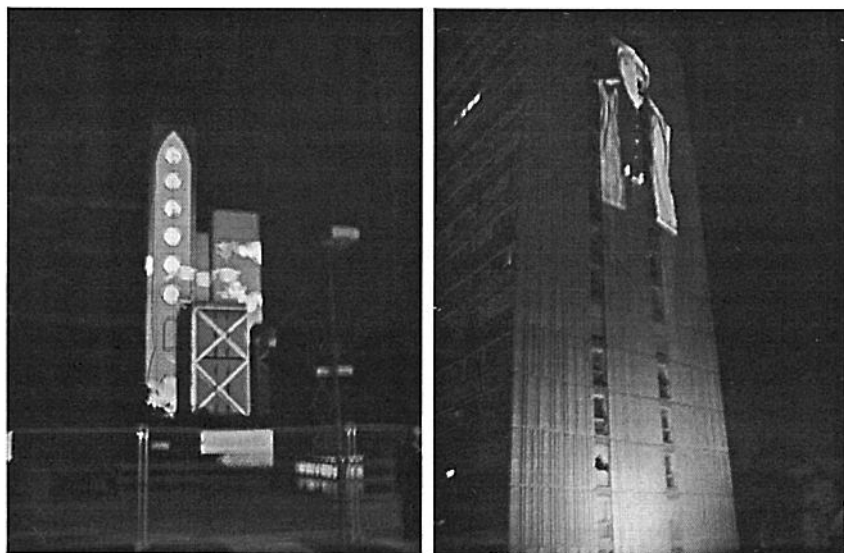
Diante da emergência de novas formas e usos do espaço urbano, as práticas artísticas se multiplicam, gerando uma ambiência estética participativa que anima as ruas da cidade contemporânea. Um dos primeiros projetos que vêm ilustrar nossas considerações são as intervenções dos *urbanautes* ([www.die-urbanauten.de](http://www.die-urbanauten.de)), cuja palavra de ordem é “faça da rua sua sala, re-aproprie o espaço”. A proposta é assim de uma reconquista do espaço por meio de atos artísticos, como, por exemplo, fazer um piquenique em rotatórias, o que produz também outras maneiras de estar junto, pois a proposta convida a insuflar



vida na cidade. Da mesma maneira, podemos fazer referência ao grupo alemão *Knowbotic Research* ([www.krcf.org](http://www.krcf.org)), cuja proposta é a criação de plataformas, ferramentas e interfaces entre diferentes elementos (como, por exemplo, o automóvel e objetos do cotidiano), com o objetivo de contribuir com a reforma e a transformação do espaço urbano. No que tange à exploração e criação de novas perspectivas produtoras de soluções criativas e sociais, o projeto *Sonicity* (Interaction Métropolitaines) da Associação Cultural *Moorroom* ([www.moorroom.org](http://www.moorroom.org)) busca realçar a relação entre música e arquitetura criando novas sugestões para ajudar a decodificar o espaço urbano, na identificação do lugar não por meio da sua materialidade, mas pelos sentidos e percepções do espaço vivido. Observamos assim diferentes experimentos que, por meio da expressão artística, debruçam-se sobre o aspecto humano da vida cotidiana, vista a partir da intimidade ou do ‘lugar interior’.

Nesses casos, trata-se de uma valorização do espaço urbano por meio de intervenções artísticas, segundo um ponto de vista estritamente urbano, que dá vida aos espaços e toma por base a promoção de formas relacionais. Nessas estratégias de ação dos atos artísticos se redefine também a construção de situações em que a subjetividade apresenta um papel central. O que nos faz refletir sobre as análises de T. Graves (Cf. *Technique de la radiesthésie moderne*, 1977), que destaca a importância da subjetividade em diversas práticas. Apresentaremos a seguir uma análise mais aprofundada de alguns casos que ilustram práticas de explorações artísticas segundo diferentes maneiras de interação entre o conteúdo físico e emocional do espaço urbano e a informação e comunicação digital.

De um modo geral, observamos nesses casos uma integração dos elementos signos de nosso tempo, como a tecnologia, a imagem, a informação e, por consequência, a interação com a arquitetura e a definição de espaço. Os exemplos das pichações digitais ou *laser tag* do *Graffiti Research Lab* ([www.graffitiresearchlab.com](http://www.graffitiresearchlab.com)), disseminados em diversas cidades do mundo, são uma expressão típica de como o contexto urbano e arquitetônico pode ser remodelado e re-configurado segundo uma estratégia de ação artística. Por meio da ‘imagem tecnológica’, a pichação de suporte digital se incrusta na arquitetura, conferindo-lhe um ‘outro’ simbolismo que faz da fugacidade e



Figuras 2 e 3. *Tech Building* – Paris 2007. Fotos de Fabio La Rocca.

do instante efêmero sua principal regra. De modo semelhante, observamos a difusão sobre as fachadas de edifícios de imagens provenientes do universo dos videogames, como o exemplo do *Tetris* exibido na fachada da Biblioteca François Mitterrand em Paris, durante a *Nuit Blanche*. Movimento festivo que ocorre durante uma noite do ano, a *Nuit Blanche* constitui de fato um experimento em que toda a cidade ganha um ‘investimento’ artístico e em que a associação e a fusão entre imagem e tecnologia têm se tornado um modelo expressivo predominante (figuras 2 e 3).

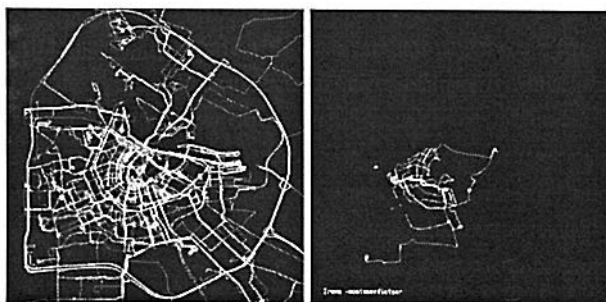
Nesse caso, a arquitetura é (des)envolvida e nos ‘envolve’ enquanto imagem tecnológica que se transforma consideravelmente em sua ‘pele’ arquitetônica, conferindo uma outra leitura e uma outra contemplação que redefine ao mesmo tempo a matéria de nossa percepção. Desse modo, destacamos, como faz André Lemos (2003), de que maneira as novas tecnologias modificam os espaços urbanos e as práticas sociais desses espaços. Nesse sentido, consideraremos em seguida outros exemplos, índices que

colocam em relação a influência da tecnologia e da arte na definição atual de sociedade e das maneiras de ‘estar junto’.

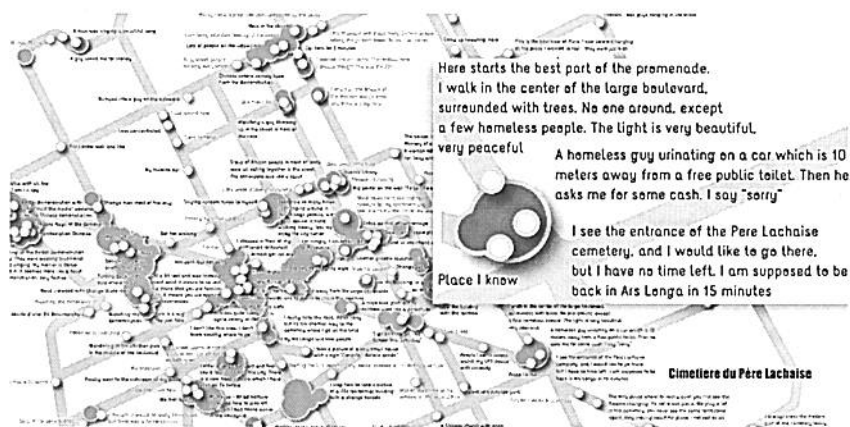
O exemplo de *Amsterdam Real Time* (<http://realtime.waag.org/>) ilustra uma das primeiras explorações artísticas da cartografia GPS aplicada à escala urbana, datando de 2002. O projeto de Esther Polak (<http://www.estherpolak.nl/>) parte da ideia de que os habitantes de Amsterdã possuem um mapa invisível, imaginário, segundo o qual eles tomam suas decisões cotidianas. O objetivo é de visualizar tais mapas mentais vividos por meio da mobilidade dos cidadãos na cidade. Os participantes do projeto portaram durante dois meses um dispositivo GPS que registrou seus movimentos e o resultado foi uma cartografia construída a partir das experiências pessoais, desenhadas como linhas que indicam não somente o traçado das ruas, mas demonstram os movimentos das pessoas na cidade.

Depois de comparar os desenhos de diferentes pessoas, a artista observou que era possível desenhar mapas individuais que tornavam presente (atualizavam, portanto) a experiência urbana de cada habitante e revelavam os significados do transporte, da localização da habitação, do lugar de trabalho e de outras atividades que determinam ‘traços de vida’ na cidade. Um ciclista produz rotas preferenciais completamente diferentes das de um condutor de automóvel, por exemplo. Esse projeto vem mostrar como, por meio da informação digital, é possível misturar as representações vividas com a realidade perceptiva, elaborando novas imagens da cidade, que incluem dados até então ‘invisíveis’, como as emoções, os estímulos sensitivos dos lugares e os movimentos cotidianos dos cidadãos, e deixando emergir coreografias corporais que fazem falar os lugares.

**Figura 4.** POLAK, KEE and Waag Society. AmsterdamREALTIME 2002.



Outra aplicação de fundo investigativo semelhante, desenvolvida mais recentemente, é o projeto *East Paris Emotional Map* (<http://paris.emotionmap.net/>) de Christian Nold, exposto na Galeria *Ars Longa*, em Paris, em 2008. Uma carta emocional do leste de Paris foi construída com a participação de 18 pessoas que exploraram durante dois dias parte do 11º *arrondissement* (bairro), com um aparelho captador de pulsação ligado a um GPS e um PDA – computador de bolso. Este equipamento mediu a excitação de cada participante em relação à sua localização geográfica na cidade. O mapa resultante indica por meio de linhas os percursos realizados a pé, e por meio de superfícies destaca os lugares de grande excitação emocional. A excitação emocional não é necessariamente positiva ou negativa, mas uma forma de revelar as experiências na cidade. O resultado demonstra assim um espaço de acontecimentos contínuos e de interações flutuantes, a imagem de uma associação de pessoas, acontecimentos e lugares, assim como a maneira complexa como eles são integrados (figura 5).



**Figura 5.** Destaque do centro mapa emocional de Paris - Junho de 2008. Fonte: Christian Nold, 2008. <http://paris.emotionmap.net/>.

Uma outra forma de exploração artística baseada no ‘encontro eventual’ de transeuntes na cidade é elaborada no projeto *Umbrella.net*. Este projeto explora a estética da conexão sem fio entre computadores móveis, desencadeado espontaneamente em espaços públicos em momentos de chuva. O projeto é composto por guarda-chuvas brancos com computadores de bolso fixos à haste de sustentação. As conexões são feitas a partir do momento em que um usuário do *Umbrella.net* abre seu guarda-chuva e o computador portátil busca se conectar a outros computadores de outros guarda-chuvas. Indicadores luminosos tornam visíveis as conexões, sendo a cor vermelha para aqueles que procuram estabelecer uma conexão e a cor azul para os que já estão conectados (figura 5).



**Figura 6.** Imagem do projeto UMBRELLA.net. Fonte: Brucker-Cohen e Moriwak, 2004. <http://www.undertheumbrella.net/>.

Esse exemplo nos é interessante pela forma como a topologia da rede foi explorada por razões estéticas. Redes transitórias são elaboradas pelas conexões entre guarda-chuvas que se identificam sob a chuva e aportam beleza às comunicações normalmente estabelecidas por canais convencionais.

O projeto transforma a experiência momentânea em espaços públicos habitados por comunidades móveis, elaborando uma forma de colaboração coletiva, interativa, com fundo estético e inusitado. Esse caso ilustra assim mais uma forma coletiva de apropriação do espaço, mesmo que momentânea, cuja duração e ocorrência respondem ao fenômeno da chuva.

Podemos dizer que esse exemplo retoma a sensação de efervescência partilhada por meio dos *happenings* dos anos 60 e 70, re-elaborados nos dias de hoje por meio dos *Flash mobs* como analisado por Howard Reinghold (2005). Do mesmo modo, poderíamos ver nos *Flash mobs* uma força de divertimento teatral ou uma outra entidade social, os *mobbers*, figura emblemática da atualidade que se re-apropria do espaço, em mobilidade. Dentro de um panorama urbano infiltrado pelas tecnologias de informação e da dispersão das redes de comunicação, os *Flash mobs* são um sintoma do uso específico de tais tecnologias na cidade e em tempo real. Em ambos os casos, do *Umbrella.net* e do *Flash mob*, existe uma construção da “multidão” equipada com a tecnologia que invade a paisagem urbana, transformando-a assim num terreno de jogo e divertimento. Além disso, a participação do público nesse tipo de projeto artístico e a forma de manifestação em espaços urbanos convencionais contribuem para a diminuição das fronteiras entre arte e cotidiano.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A difusão do uso das tecnologias de informação e de comunicação na cidade tem permitido novas formas de expressão e, ao mesmo tempo, de explorações artísticas, às quais as tecnologias servem como mediação e, principalmente, como ferramenta para sentir, perceber e registrar formas de práticas sociais, de construir representações do vivido e de criar realidades múltiplas, segundo um misto de percepção e imaginário. Baseando-se nessa estética, procurou-se posicionar um olhar sobre um novo contexto de reflexão, um horizonte semântico que revela a importância do imaginário por meio das práticas associativas da arte e das tecnologias digitais no espaço do cotidiano. Um imaginário que, por meio de formas de criação participativa e de ‘estéticas

relacionais', como identificou Jana e Tribe (2006), influencia os atos de presença no mundo. Um procedimento fenomenológico que aborda, dentro de uma produção eventual, o estado atual de nossa sociedade, dos modos de habitar, de viver no mundo, e até, segundo Paul Ardene, das práticas ordinárias de descoberta sensorial do lócus (2004).

Vale a pena comentar o fato de que os casos aqui apresentados se reportam ao espaço europeu e seu contexto sociocultural, a práticas que acontecem mais especificamente no espaço público da cidade. Não houve intenção neste artigo de discutir questões em torno do espaço público. No entanto, como conhecedores de contextos relativamente diferentes do que foi apresentado, no nosso caso cidades do Brasil e do sul da Itália, preferimos fazer uma breve referência a uma outra noção de espaço público que se reflete numa menor frequência das práticas artísticas urbanas. Embora a essência deste espaço esteja nas origens da produção da cidade, na geração de integração social e do respeito ao outro, existe uma considerável diferença entre o contexto europeu e o contexto do Brasil, por exemplo, no que se refere à urbanidade e à inclusão social que fazem parte do espaço público. No Brasil, observamos uma cultura urbana baseada no espaço privado e uma grande exclusão social no processo de construção do espaço. As cidades em geral se organizam em torno do espaço privado, e o espaço público deixa de ser um espaço 'estruturante' para ser um espaço estruturado, residual ou marginal. Como consequência, as práticas artísticas nesses contextos apresentam na maioria das vezes um teor de reivindicação, como ato ao mesmo tempo cultural e político, estético, ético e moral.

Não levantaremos as causas desse fenômeno, e sim uma possibilidade de re-interpretação e questionamento do espaço coletivo por meio dos valores, práticas e percepções que acabamos de descrever. Práticas como o *Lazer tag*, que também foram realizadas no Brasil, servem como exemplo de uma maneira de nos questionarmos sobre o espaço público: as fachadas dos edifícios servem de limite do espaço privado ou seriam um 'envoltório' do espaço coletivo? Do mesmo modo, o espaço da rua serve apenas de espaço conector ou teria ele também uma memória? Não seria também a rua um espaço de

divertimento e de encontros e emoções variadas, além de espaço de representação das manifestações coletivas?

Como observamos, essas expressões contribuem com a transformação e a evolução de nossas representações do mundo, influenciando nossos imaginários coletivos e sociais. Artistas e indivíduos participam conjuntamente e afetivamente da criação do acontecimento, ou mais precisamente da investidura nos instantes efêmeros do cotidiano, de modo eventual, por meio de práticas e explorações artísticas e da produção de imagens. Por fim, consideramos que esses diversos exemplos aqui apresentados e valorizados são também signos de uma cidade, de acordo com a concepção de Mumford, como artefatos que se desenvolvem em relação às redes da técnica e do social.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos artistas Esther Polak, Christian Nold, Jonah Brucker-Cohen e Katherine Moriwaki por cederem os direitos de difusão e publicação de imagens dos seus projetos.

**ABSTRACT:** An analysis of contemporary social and urban scene shows that art and technology have been used as an expression tool of emergent sensibilities and have been responsible for the configuration of an explorative and experimental field with critical goals. Art and technology compose, more and more intensively, daily places and objects, defining new practices related to space and, at the same time, constructing a new sociability laboratory. In this article we intend to illustrate this kind of movements, considering our actual social-cultural and urban context, and to do so we are going to refer to artistic projects that use digital technologies to explore the social and aesthetical potentials of these tools in the urban ambience.

**KEYWORDS:** art, urban space, leisure, technology.



## BIBLIOGRAFIA

- POLAK, Esther, KEE, Jeroen and Waag Society. *Amsterdam REALTIME* 2002.  
[www.estherpolak.nl](http://www.estherpolak.nl)
- ARDENE, Paul. *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*. Paris: Flammarion, 2004.
- AURIGI, Alessandro & De Cindio, Fiorella (ed.). *Augmented Urban Spaces: Articulating the Physical and Electronic City*. Burlington UK: Ashgate, 2008.
- BAUDRILLARD, Jean. *De la séduction*. Paris: Galilée, coll. *L'espace critique*, 1980.
- \_\_\_\_\_. *Les stratégies fatales*. Paris : Grasset, 1983.
- BENJAMIN, Walter. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1933), traduit de l'allemand par M. de Gandillac, Paris: Allia, 2003.
- BERQUE, Augustin. *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*. Paris: Belin, 2001.
- CASTELLS, Manuel. *La société en réseaux*. Paris: Fayard, 1998.
- CHOAY, Françoise. *Pour une Anthropologie de l'espace*. Paris: Éditions du Seuil, 2006.
- DEBORD, Guy. *Guide psychogéographique de Paris. Discours sur les passions de l'amour*. Bauhaus Imaginiste, 1957.
- De KERCKHOVE, Derrick. *Le virtuel, imaginaire technologique*. Traverses. n°44. Paris: Éditions du Centre Georges Pompidou, septembre 1988, pp. 75-85.
- DURAND, Gilbert. *L'imaginaire. Essai sur la science et la philosophie de l'image*. Paris : Hatier, 1994.
- HALBWACHS, Maurice. *La mémoire collective* (1950). Paris : PUF, 1969
- HARAWAY, Donna. "A Cyborg Manifesto; Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* New York: Routledge, 1991

- HUZINGA, Johan. *Homo ludens* (1938). Paris: Gallimard, 1951.
- FLICHY, Patrice. *L'Imaginaire d'Internet*. Paris: La Découverte, 2001.
- LEMOS, André. “*Villes et cyberculture. Information et communication dans un nouveau modèle d'intelligence appliqué aux cybervilles*», in Sociétés, Revue de Sciences Humaines et Sociales, Bruxelles : Deboeck, N°79/ 2003/ 1.
- MAFFESOLI, Michel. *L'instant éternel* (2000). Paris : La Table Ronde, coll. la petite vermillon, 2003.
- MUMFORD, Lewis. *La cité à travers l'histoire*. Paris: Éditions du Seuil, 1964.
- NIETZSCHE, Friedrich. *La naissance de la tragédie* (1872). Paris: Gallimard, coll. Folio, 1989.
- RHEIGOLD, Howard. *Smarts Mobs. The Next Social Revolution* (2003), trad.fr. *Foules intelligentes. Une révolution qui commence*. Paris: M21, 2005.
- SASKEN, Sassia. *The global city*. Princeton: Princeton University Press, 2001.
- TRIBE, Mark & JANA, Reese. *Art des nouveaux medias*. Köln: Taschen, 2006.