

Estética, Artes e Redes

Air City

mCommunication – Jornades Científiques sobre Comunicació Mòbil

Efraín Foglia
Jordi Sala
Hermes Renato Hildebrand

Belo

- É ligado à forma e ao objeto;
- Encontra-se na natureza e na arte;
- Provoca o prazer do gosto.

Sublime

- Não pode ser colocado em forma ou em objeto;
- É percepção e sentimento;
- A experiência da impossibilidade de dizer as coisas na sua simples existência;
- É gerado por uma crise do simbólico, provocada por aquilo que não pode ser dito;
- É o fim da representação e a dimensão da semiose (ação do signo) estabelece a possibilidade de se ler as infinitudes.

Sublime e Belo

- **As tecnologias da comunicação e informação ou tecnologias de síntese constituem nossas subjetividades e, segundo Mario Costa é "a nova morada do ser" e apenas a partir delas têm a nova forma de "colocar em obra a verdade" que denominamos o sublime tecnológico;**
- **Nossa natureza física percebe seus limites, ao mesmo tempo em que nossa natureza racional percebe nossa superioridade e é nesta dimensão que acontece o processo de semiose (ação do signo) que permite observar as correlações livres ;**
- **A percepção do que é belo, ao ser objetivado nas formas, nos conduz às ideias e à razão e ao que é sublime.**

O Sublime Tecnológico

- A noção de sublime tecnológico considera **a dimensão do "espaço-tempo" alterado** pelas novas tecnologias que se transforma em matéria para a prática estética.
- **O sublime, aquilo que não pode ser colocado em forma, ou seja, um informe, encontraria meios de fazer-se objeto através da tecnologia. Para o autor a tecnologia é uma espécie de excesso, uma ameaça a tudo o que acreditávamos ser estável.**
- Essa forma de sublime gera uma nova dimensão estética à produção artística atual, que **dá ênfase ao fluxo e não à forma**, cedendo lugar ao informe, ao aleatório, ao acaso, ao efêmero, ao transitório, ao acontecimento. (Costa, 2003)

O Sublime Tecnológico

- **As tecnologias da inteligência alteram as noções de proximidade, de vizinhança e de presença. A noção clássica de distância perde o seu sentido original, pois tudo fica igualmente próximo e longínquo. A uniformidade gerada, onde as coisas não estão nem longe nem perto, criam uma terceira dimensão espacial, a da "ausência**
- **Às Cartografias dos Fluxos é uma dimensão nova criada pelas tecnologias de comunicação à distância, e é justamente com essa nova dimensão espacial que os artistas da comunicação trabalham, "dando forma ao vazio". (Costa, 2003)**

Espaço, Território-Lugar e Tempo

1. Na verdade, todas estas questões, podem ser sintetizadas na direção de uma pesquisa sobre os modelos, a apreensão e a **compreensão dos conceitos fundamentais que privilegiam o caráter espaço-temporal** elegendo criteriosamente três conceitos básicos a serem estudado, são eles: **espaço, território-lugar e tempo.**
2. Encaminharemos essas discussões através da construção de matrizes organizadas pelos paradigmas de várias disciplinas que formam uma predisposição para a apreensão, compreensão e construção do mundo a partir do texto de Fábio Duarte sobre a "**Crise das Matrizes Espaciais**".
3. Através destas Matrizes Intelectuais observaremos a **crise transversal que a noção de espaço**, no mundo contemporâneo, enfrenta. Tomaremos como objetos de análise obras e eventos artísticos, da arquitetura, do urbanismo, da geopolítica e das tecnologias da informação.

As Redes e o Espaço

Espaço: o espaço pode ser entendido como um conjunto de fixos (nós) e fluxos (conexões). Os fixos em cada lugar permitem ações que o modificam. Os fluxos recriam as condições ambientais e sociais e redefinem o lugar. Os objetos fixos são organizados através dos fluxos e são "utilizados" (acionados segundo uma determinada lógica). Não são os objetos que formam o espaço, mas sim, os espaços que os formam, pois a estrutura lógica determina quais objetos serão destacados e como eles se organizaram.

- **O espaço é sintático.** Ele é definido através de axiomas e é modelado pelas transformações gerando postulados, lemas e teoremas. Os espaços são sistemas lógicos e suas verdades são associadas ao próprio sistema que, por sua vez, está associado a uma determinada lógica que melhor se adapta a ele. Nos espaços podemos observar as relações estruturais entre os diversos componentes, isto é, a composição, a forma, a estrutura a inter-relação entre as partes.

Representações Espaciais Matemáticas

Na cultura ocidental as representações baseadas na

geometria euclidiana

foram, paulatinamente, sendo substituídas, no imaginário dos artistas e cientistas, por representações das

geometrias não-euclidianas

e, mais recentemente, pelos signos de natureza topológica baseados, nas teorias das redes, dos grafos e dos sistemas complexos: **a topologia.**

Murits C. Escher
Metamorfose II (1940)



Representações Espaciais Matemáticas - Geometria Euclidiana

A noção de identidade é estabelecida

pelos modelos dos matemáticos René Descartes (1596-1650) e Gerard Desargues (1591-1661) determinam métricas .

Percebe-se o distanciamento entre o sujeito que observa e aquilo que é observado e a distância.

Essa noção é estabelecida por pontos discretos, tempos, lugares e sujeitos determinados e por objetos pré-definido.

Nesse momento temos estabelecido a noção de ponto fixo e de um corpo centrado no espaço.

A Sagrada Família
Michelangelo - c. 1506
Galeria Degli Uffizi -
Florence



Representações Espaciais Matemáticas - Geometria Euclidiana

Jan Van Eyck
Casal Arnolfini
(1450)

Na obra "O Casal Arnolfini" de Jan van Eyck verificamos que **o ponto de fuga é determinante** na construção da pintura.

Nela encontramos a frase "Jan van Eyck esteve aqui" fazendo uma referência clara à **importância do olhar do observador** que, além de determinar a estrutura perspectiva da obra, também indica a presença do **autor refletido no espelho** ao fundo com um registro documental estabelecido pela obra.



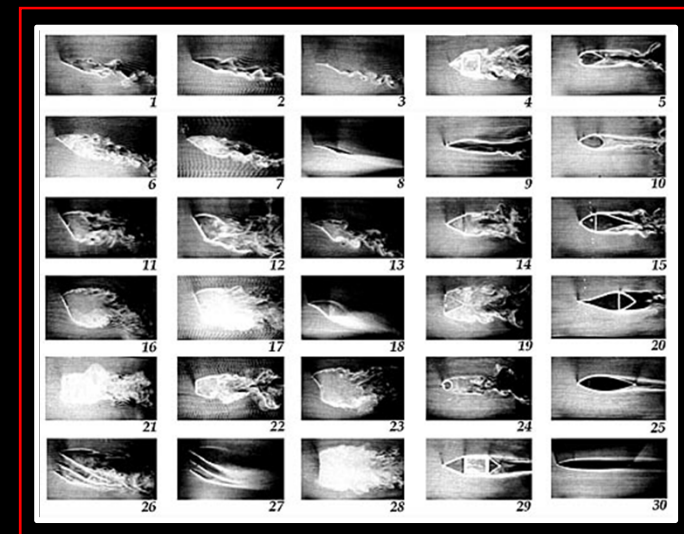
Representações Espaciais Matemáticas - Geometria Não-Euclidiana

Com as máquinas e suas **tecnologias mecânicas**, as **representações do espaço fundem-se com o tempo e se camuflam**, gerando os movimentos contínuos que são estudados pelos matemáticos através das séries infinitas, das funções e do cálculo diferencial e integral. **Tudo é movimento.**

Tais movimentos mostram-nos a possibilidade de que **cada perspectiva define-se a partir do lugar de onde se olha**, da **coexistência de múltiplos espaços**, da **diversidade de caminhos de entrada na obra**, da **existência de paradoxos**, da **inclusão do acaso**, **do inacabado**, enfim, de outras noções espaciais e temporais.

Étienne-Jules Marey (1830 - 1904)

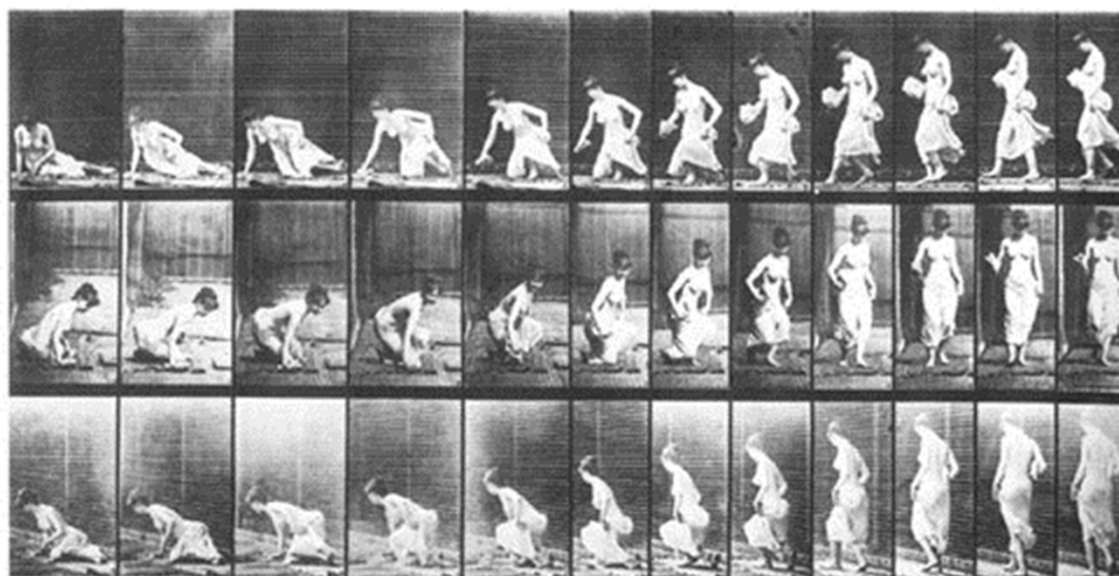
Running Chronophotograph



Representações Espaciais Matemáticas - Geometria Não-Euclidiana

A unidade e o lugar fixo dão lugar à transitoriedade e reprodutibilidade.

Eadweard Muybridge
Mulher seminua em movimento de locomoção humana e animal



468. Eadweard Muybridge. *Mulher Seminua em Movimento*, de *Locomoção Humana e Animal*, vol. 2, pl. 271, 1887 Museu Internacional da Fotografia, George Eastman House, Rochester, Nova York

Com o surgimento da **máquina fotográfica**, e, conseqüentemente, da reprodução de imagens, o **conceito de autenticidade escapa à reprodutibilidade técnica ao perder a referência com o original**, àquele objeto igual e idêntico a si mesmo, a uma autoridade que o legitime como verdadeiro, à tradição imposta a ele, à sua aura enquanto discurso consagrado.

Representações Espaciais Matemáticas - Geometria Não-Euclidiana

No período industrial mecânico a racionalidade é levada ao extremo e produz um **pensamento calcado no inconsciente humano** que, num primeiro instante, parece ser paradoxal, assim como as **representações de M. C. Escher**, porém, em outro momento.



Passamos a não ficar nada surpreso, ao admitir que **os sonhos dizem muito mais** sobre as questões humanas do que poderíamos perceber conscientemente.

Representações Espaciais Matemáticas

Topologia

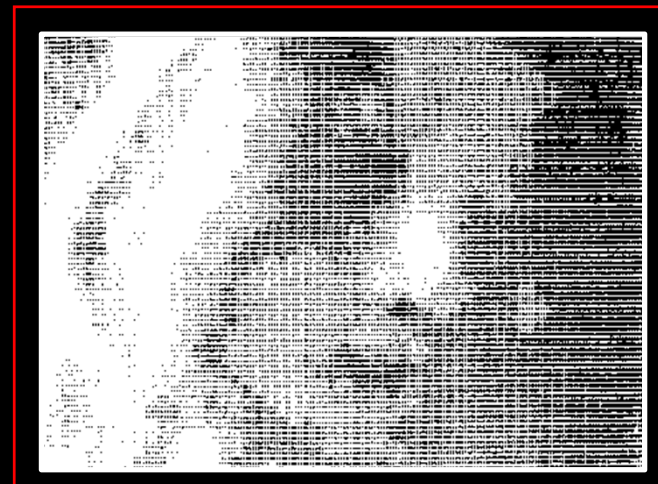
As representações dos pontos fixos, das unidades discretas de tempo e espaço, na identidade do objeto e sujeito determinado, dão lugar

às redes, à multiplicidade de conexões e relacionamentos através das interfaces tecnológicas de informação e comunicação

As **redes digitais** estabelecem a **convergência** entre as mídias, as interfaces e as linguagens.

Uma **rede é conjunto de vértices ou nós** que podem ser: lugares, memórias, elementos nos bancos de dados, pontos de conexão, pessoas na fila de espera, casas de um tabuleiro de xadrez, enfim, **podem ser tudo aquilo que se caracteriza como unidade.**

Retrato de Fabiana
Waldemar Cordeiro (1970)



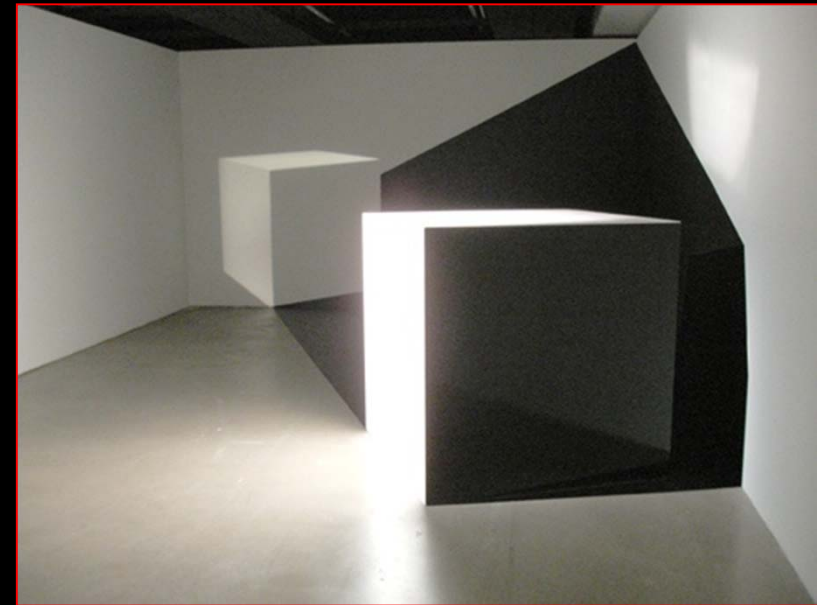
Representações Espaciais Matemáticas - Topologia

A definição matemática sobre o espaço da teoria da rede pode ser muito abrangente e genérica.

Baseados nestes pressupostos, verificamos que os suportes digitais apoiados nos meios de produção contemporâneo e digital permitem novas formas de conexão entre Arte, Ciência e Tecnologia.

Tal dinâmica nos leva à concepção do *Sistema como Obra de Arte.*

Elas estão associadas aos objetos matemáticos pela sua natureza topológica.



Regina Silveira
Luz da Luz, 2006

Representações Espaciais Matemáticas - Topologia

Focar no sistema em vez da obra propriamente dita, é dar ênfase às arestas, à fluidez das bordas, às conexões, aos espaços vazios, ao sujeito mediado pelo Outro, pela linguagem e pela cultura e às forças não visíveis da natureza.



http://www.youtube.com/watch?v=Vu_HGf_OhEs

<http://www.youtube.com/watch?v=VgDNsWPbtAY&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=gCDCcfDNr14&feature=related>

Representações Espaciais Matemáticas - Topologia

Ele concebe o indivíduo a partir da individuação, ou seja, a partir de uma ontologia que pondera o ser não como único, pronto e isolado, mas como **algo que está sempre se tornando**.

Um processo dinâmico que não permite o congelamento da forma, do corpo fixo, uma vez que ele satura-se e transforma-se continuamente, estando em permanente diferenciação de si mesmo.

Life Writer
(2006)
Laurent MIGNONNEAU &
Christa SOMMERER



As Redes Artísticas

Lugar: o lugar é uma porção do espaço que possui significado. É uma parte do espaço que se transforma em signo, como algo singularizado pelos significados construídos à partir de uma determinada estrutura lógica. **O lugar é essencialmente cultural.** Ele é uma porção do espaço sem limites ou dimensões precisas. Possui elementos significados especulares, ou seja, significados onde os usuários (indivíduos ou grupos) encontram-se e através destes significados identificam os outros que compartilham os mesmo lugares.

- **O lugar é semântico** e como tal possui características significantes dadas pelas relações que podem ser construídas nele. Estas relações associam a porção de espaço aos signos definidos nesta fatia de espaço. O lugar é uma porção de espaço que denota. **Ele possui uma correlação factual com a realidade.**

As Redes Artísticas

Território: o território, assim como o lugar, é uma porção do espaço que também possui significado e, cujos os elementos são atribuídos signos e valores que refletem a cultura de uma pessoa ou grupo. Entretanto, na constituição de um território, essa significação é a forma de marcar os elementos do espaço com valores culturais, de modo que qualquer outro objeto, ação ou indivíduo que se envolva nesta porção de espaço deva se guiar, ou mais, deva se submeter a essa medida cultural imposta ao espaço.

- **O território é pragmático e está carregado de intenções ideológicas.** Ele possui um nível conotativo de leitura e é simbólico.

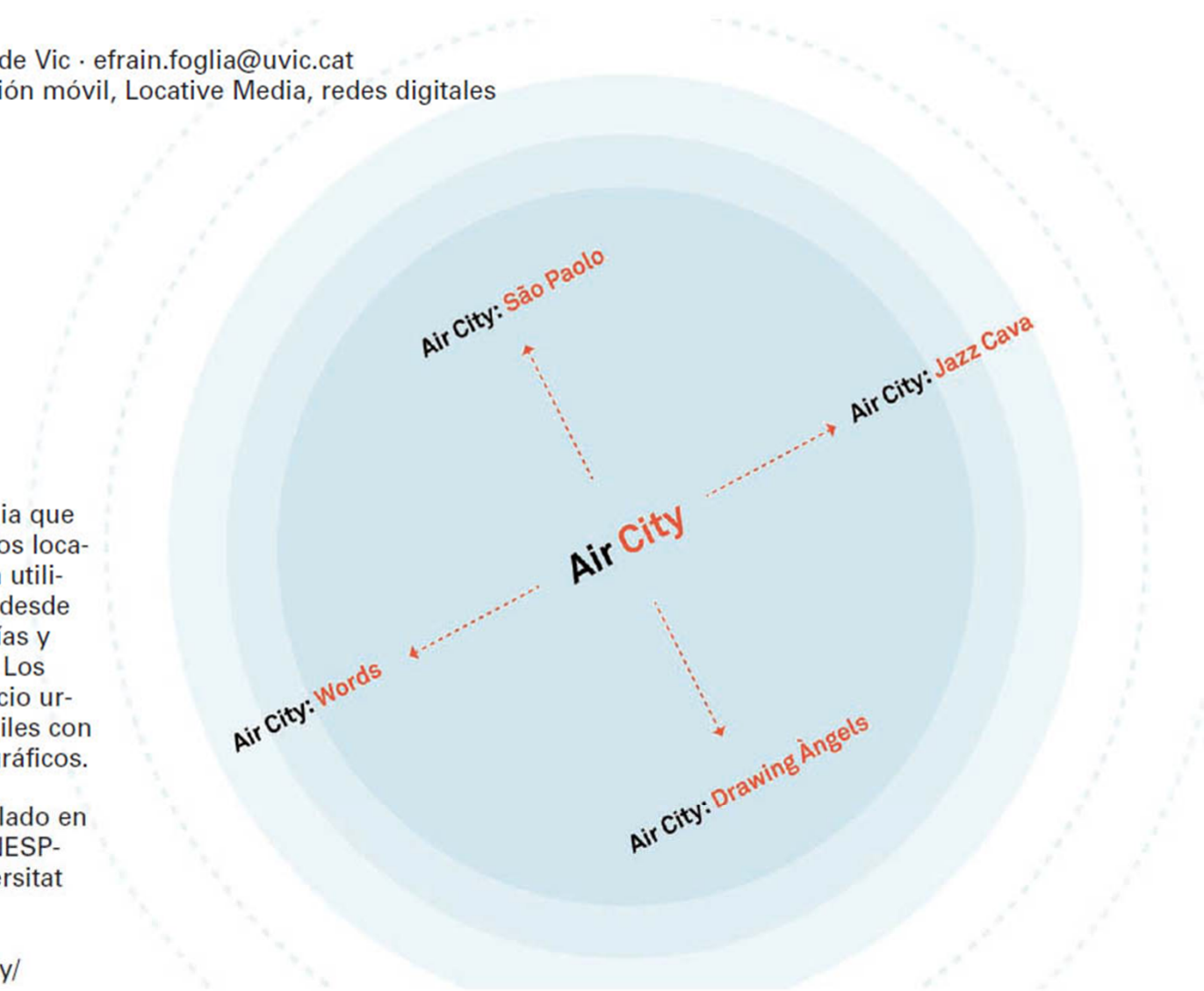
Art City

Lic. Efraín Foglia. Universitat de Vic · efrain.foglia@uvic.cat
Áreas de investigación: interacción móvil, Locative Media, redes digitales

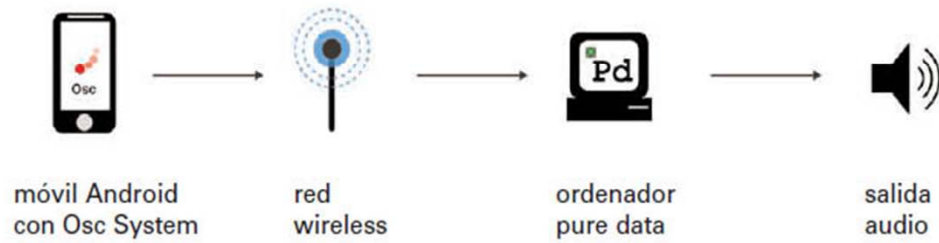
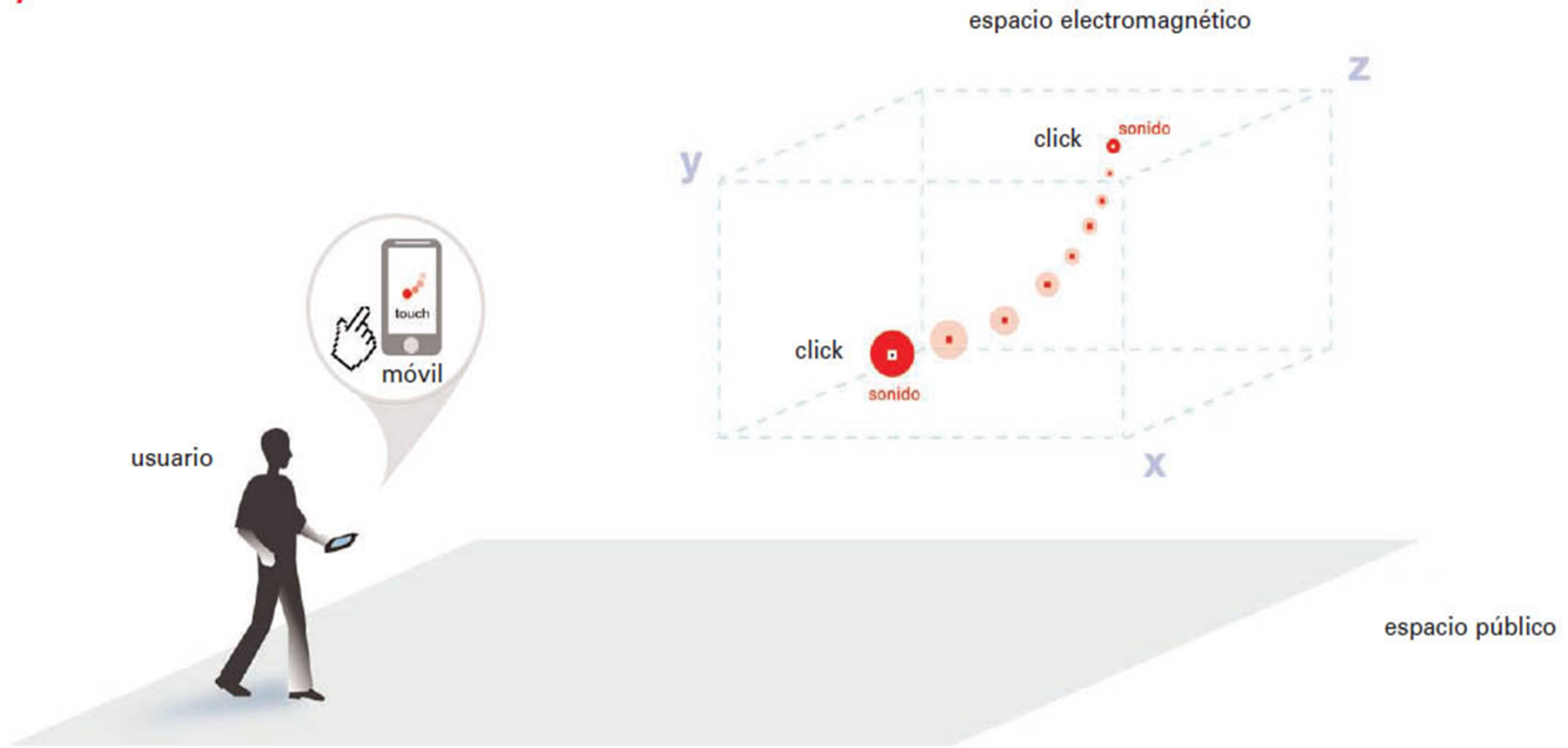
Es un proyecto de Locative Media que permite al usuario activar sonidos localizados en el espacio público. La utilidad de este sistema es diversa, desde instalaciones sonoras, audio guías y presentaciones experimentales. Los usuarios pueden activar el espacio urbano usando sus teléfonos móviles con la posibilidad de crear audio y gráficos.

Art City es un proyecto desarrollado en colaboración con Jordi Sala, UNESP-São Paulo y Josep Cerdà (Universitat de Barcelona).

<http://www.mobilitylab.net/aircity/>



Art City: Instalación



Art City: Investigación actual

Actualmente se desarrolla el sistema tecnológico que sea capaz de poder añadir audio en tiempo real que se genere en el espacio público, más allá de los audios que se incluyen en la propia instalación (pregrabados).

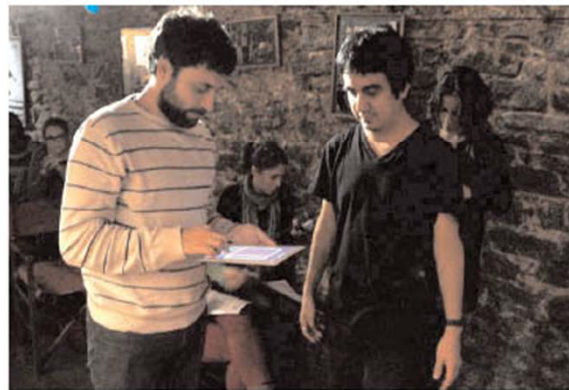
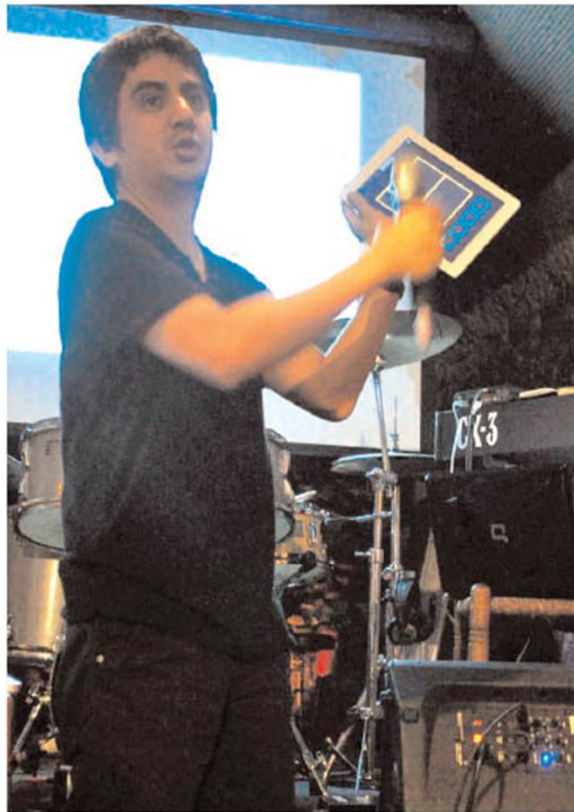
La audiencia será capaz de incluir en la instalación narraciones propias generando así un proyecto viral de varios recorridos multiplataforma.

recibir audio de la audiencia



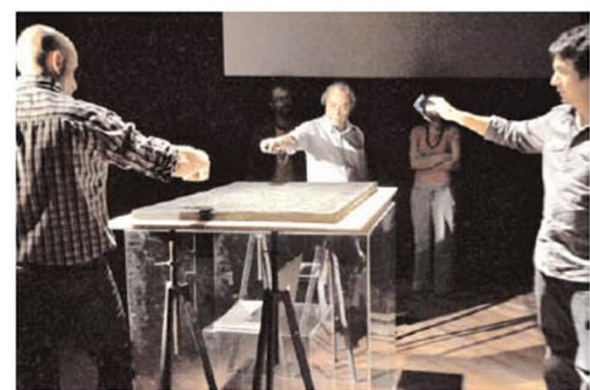
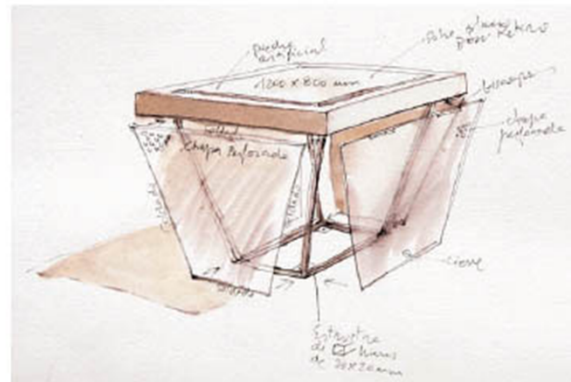
Art City: Jazz Cava, octubre 2011

Fotografias: Núria Antentas © + media



Art City: São Paulo, septiembre 2011

Fotografías: UNESP staff.



Air City – Bom Retiro – São Paulo

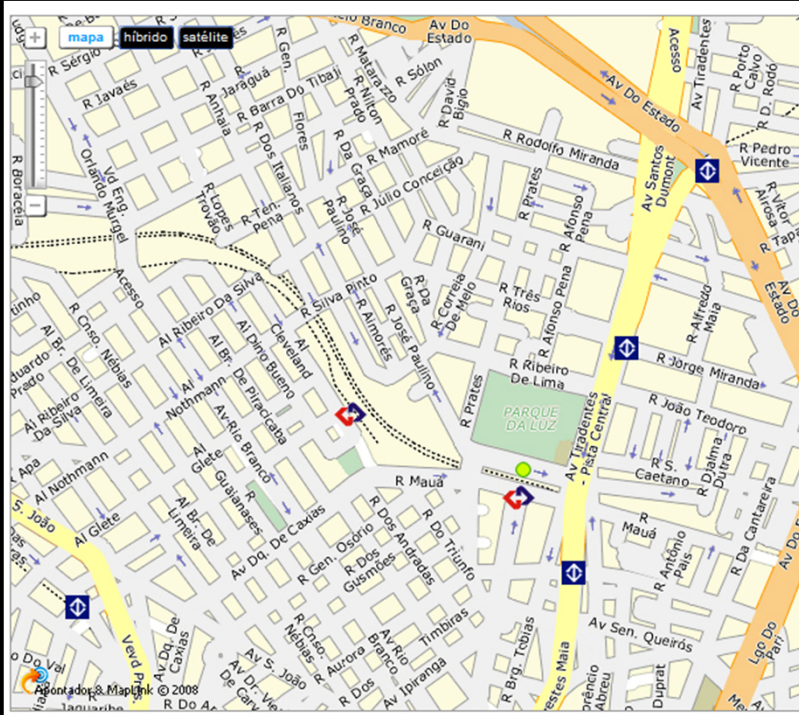


É um projeto que articula relações no território por meio da criatividade social, ação coletiva e práticas artísticas.

A intenção é oferecer um ambiente colaborativo de desenvolvimento em rede de conteúdo aberto que utiliza ferramenta para a construção de mapas conceituais e o reconhecimento de territórios onde aconteceram as ações.

<http://www.mobilitylab.net/>

Air City – Bom Retiro – São Paulo

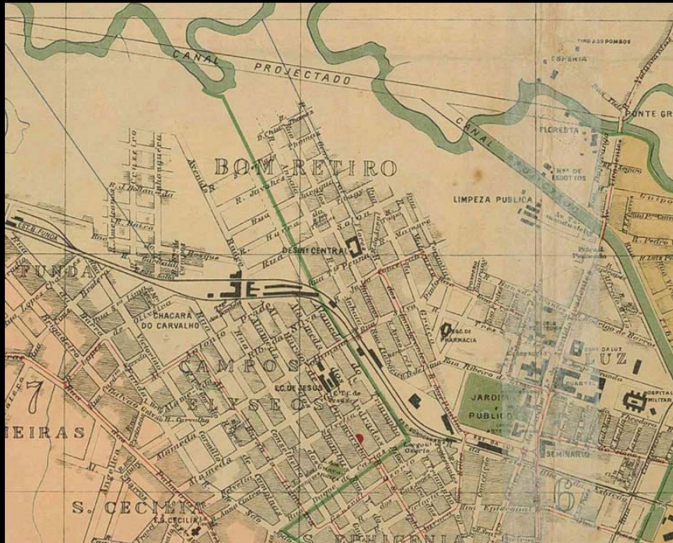


Mapas de 2010

Realidade Urbana Aumentada propõe a construção de um sistema em rede on-line que organizará um banco de dados [fotos, vídeos, registros sonoros e textos] e informações utilizando a ferramentas Computacionais (API - *Application Programming Interface*) para uso na Internet.

Air City – Bom Retiro – São Paulo

Mapas Antigos do Bom Retiro



Mapas de 1905

Pretende-se, portanto, a elaboração de uma cartografia de territórios urbanos específicos, no caso o Bairro do Bom Retiro na cidade de São Paulo, incorporando as tecnologias digitais georeferenciadas, as ações coletivas e as práticas artísticas.



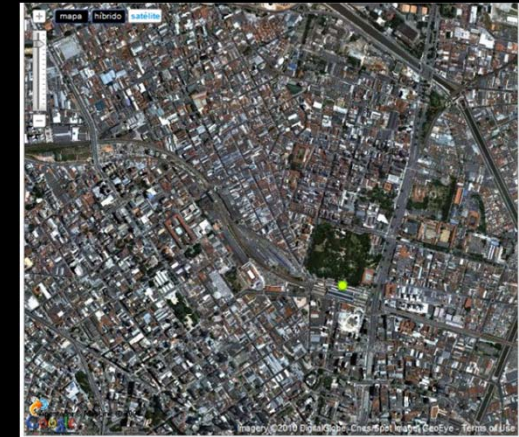
Mapas de 1916

Mapas de 1952



Air City – Bom Retiro – São Paulo

Atualmente, com a evolução de softwares livres de compartilhamento de informações e gestão de conteúdo estamos chegando a um grande momento de apropriação das Tecnologias da Informação e da Comunicação.



Temos ferramentas tecnológicas que permitem a criação de ambientes colaborativos, baseados em conteúdo aberto e na gestão do conteúdo pelos usuários, em que tanto pesquisadores, artistas e pessoas em geral podem construir e compartilhar igualmente as suas informações e seus conhecimentos.

Air City – Bom Retiro – São Paulo

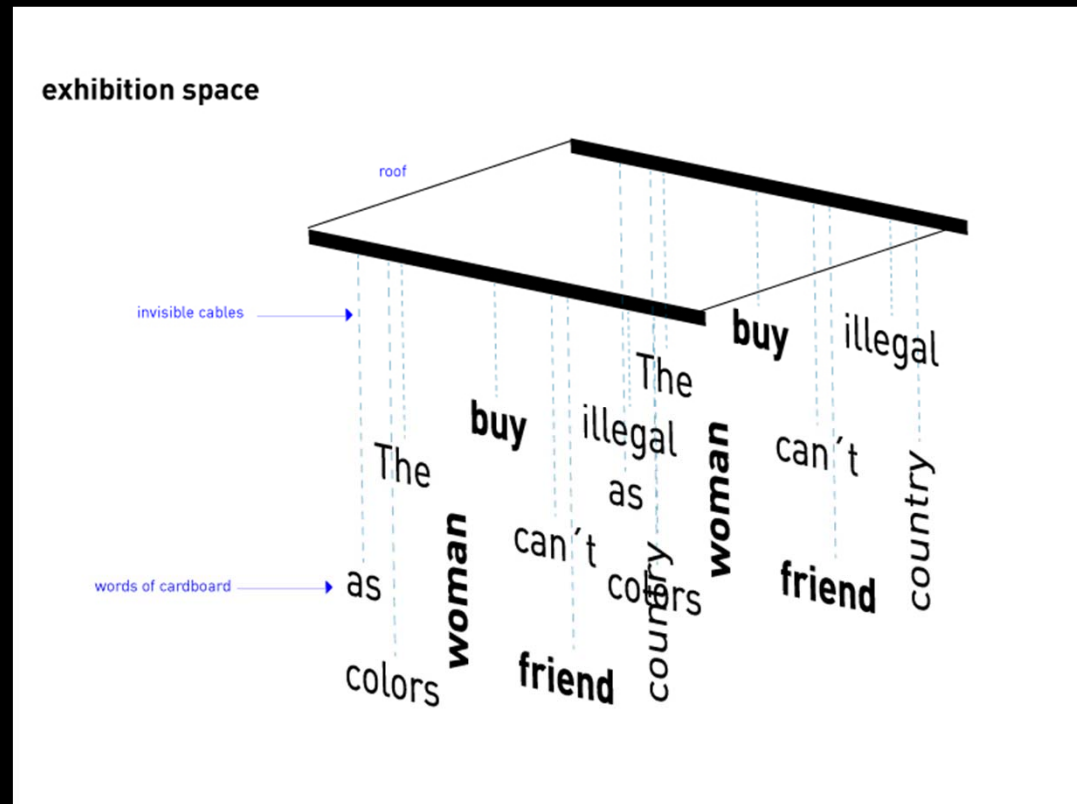
De fato, essa proposta tem por finalidade construir uma cartografia conceitual com base nas experiências vividas no território, bem como, as propostas e narrativas desenvolvidas no decorrer do projeto a partir de workshops, intervenções urbanas, levantamento de dados permitindo interações, inclusive na internet, relacionando às diferentes camadas de tempo e de espaço relativas ao território do Bom Retiro.

Tem origem no diálogo intercultural iberoamericano com Espanha, por meio de pesquisas desenvolvidas entre São Paulo e Barcelona.

Participam do projeto Lilian Amaral, Rosangela Leote (UNESP – Brasil), Renato Hildebrand (UNICAMP - Brasil), José Cerdá (Universitat de Barcelona) e Efraïn Foglia e Jordi Sala (Universitat de Vic).

Air City Words

Efrain Foglia e Jordi Sala (Universitat de Vic)



<http://www.mobilitylab.net/aircity/>

Conclusão

Nossa reflexão está baseada nas **teorias das artes, criatividade, mídias digitais e locativas.**

Observamos a **multidisciplinaridade dos experimentos e reflexões** que englobam as práticas artísticas e os **sistemas ubíquos.**

O **design dos objetos estéticos** vem se modificando diante das tecnologias contemporâneas e pode **ser pensado num princípio da mobilidade.**

Os **mapas tornam-se objetos dinâmicos.** Incorporam textos, desenhos, imagens de fotografia e vídeo, além de áudio.

As transformações acontecem a partir do **design do espaço imaterial:** espectro eletromagnético que delimitam mapas, redes sem fio, GPS, sensores e atuadores que, cada vez mais, **redesenham as cidades e as representações da ordem do incomensurável.**

Conclusão

São produções da ordem do sublime.

São vistos numa escala que foge à capacidade de apreensão humana, e, ao mesmo tempo, estão relacionados aos elementos, às práticas do cotidiano, como o ato de caminhar pela cidade.

Os artistas e designers estão **atentos às fisicalidades das cidades, das interfaces que existem e co-existem com os imobiliários urbanos,** com os edifícios, trens e aviões através das conectividades possíveis dos dispositivos portáteis e locativos.

Apresentamos uma **radiografia não só dos sistemas tecnológicos, mas também dos sistemas sociais, políticos e econômicos.**

Vemos **a cidade como geradora de signos, de poder, de cultura, de status, etc.** que pode ser abordada através de **várias formas narrativas que extrapolam os limites das textualidades e visualidades.**