

Resumo:

Apresentação de Projetos do VírusMutante, grupo de extensão em Arte Pública da Faac Unesp Bauru. Dois projetos já executados, Vôo a Vela e HaikaiMPB (com diversidade tecnológica), além do "City Sound" projeto em finalização na linha do #Arte Tecnologia que opera com conceito de potência na transdução (tradução dúctil) e passagens dissimétricas das informações urbanas, sejam sonoras, luminotécnicas, visuais ou de distâncias. Através de sensores, placas arduínos e programação simplificada essas informações sensíveis são parametrizadas, moduladas e trans-duzidas em linguagens poéticas qualificando provocativamente os entrópicos sinais da cidade.

Link do Blog: <http://vmutante.wordpress.com/projetos/>

palavras-chave: arte e tecnologia; arte pública; cidade

Apresentação

O objetivo desse artigo é apresentar e problematizar os trabalhos "Work in Progress" do grupo VírusMutante ao refletir sobre a produção inicial e desenvolvimentos desse grupo de atuação dentro da extensão "Projetos de Arte Pública na Paisagem de Bauru" da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicações da Unesp, Faac-Unesp, extensão que coordeno desde sua criação em 2012.

O trabalho do grupo VírusMutante se propõe a criar turbulência na posição fechada e complementar do sujeito em relação a um lugar. Na interação com as obras propõe abandonar a posição de abandono ou exclusão do cotidiano. Abandonar posições simétricas alienantes com a cidade panópticamente controladora ², através de práticas de divergências, revelando aspectos invisibilizados; inventando eventos e lugares onde existam fragmentos ou espaços de alta redundância. Entendendo a cidade no que ela propõe, desde a hierarquia e centralização do espaço clássico industrial ao rizomático das cidades redes do sistema de produção internacional e assim propor jogo aberto entre cidade e cidadão na via da arte pública.

Origens viróticas

O grupo se auto(de)nomina de VÍRUSMUTANTE, pois são várias formas de arte, experiências análogas, estudos e entendimentos que se contaminam e que contaminam o público que em sua resistência e/ou residência as incorpora e modifica sua estrutura e lógicas para sua próxima ação, estabelecendo um ciclo em espiral de no mínimo duplo eixo (elíptico)

¹ Professor Doutor, Darg Faac Unesp, sidneytamai@faac.unesp.br

²"Uma cidade cujas praças e cujas estradas são controladas por videocâmeras não é mais um lugar público: é uma prisão." - Giorgio Agamben, in: <http://blogdaboitempo.com.br/2012/08/31/deus-nao-morreu-ele-tornou-se-dinheiro-entrevista-com-giorgio-agamben/>

que age como mola impulsadora, se remetendo a um outro: contamina, é contaminado pra novamente contaminar. A logomarca VírusMutante procura apresentar esses conceitos em sua estrutura de imagem-signo.



logo VirusMutante

Justificativas e Abordagens:

-O Campo Ampliado e Dissimetrias

O grupo VírusMutante de caráter transdisciplinar articula em continuidade, de transito, entre Artes, Arquitetura e Paisagem como conjunto de espaço público. O que permite amplas formas de escolhas de atuação.

Os partidos, formas, materiais, processos e procedimentos, são definidos considerando as relações de Campo expandido entre arte/arquitetura/cidade e a especificidade dos lugares para repensar o contemporâneo da cidade em suas adições e contradições. O trabalho enquanto ato é sempre registrado e sua divulgação nas várias mídias é entendida como Campo Ampliado e faz parte da extensão e persistência na memória da cidade.

O campo expandido é entendido como continuidade dinâmica em busca de potência, nas bordas e passagens da diversidade de processos e meios artísticos experimentados. Procura, portanto, atuar de forma semelhante como são as ações do cotidiano, transdisciplinares, simultâneas, efêmeras e complexas.

Essa ação pode garantir invenção singular através de conexões não convencionais de potência e continuidade crítica entre campos, mesmo dentro de um contexto cultural de convergência das diferenças pela unificação da base digital por onde parece passar a própria cultura. Essa dissimetria entre as artes, processos e procedimentos constrói nas diferenças potencia na especificidade.

O Campo Ampliado-expandido então, possibilita lançar a idéia de que a Potência inventiva se encontra na diferença, na dissimetria entre os fenômenos. Uma maneira de fazer essas diferenças gerarem o novo é a transdução (Simondiana)³ que atua como invenção mudando a base material e os procedimentos, mas preservando a potência dos signos. É uma tradução dúctil, plástica e inventiva, onde a invenção se faz no ato de traduzir. Há potencias distintas em contato e portanto uma mudança de base de uma linguagem, material ou técnica resiste e obriga a uma re-

³ SIMONDON, Gilbert – transdução: tradução por analogia

invenção dos códigos. A diversidade disposta permite recorte único e, portanto invenção específica de novos arranjos espaços-temporais.

Nessa forma de pensar e agir, dentro de campo elástico e plástico, o artista, arquiteto, designer, ou a comunidade, tem como possibilidade a troca de lugares funcionais onde as ações atuam como parâmetros e novas formas de ver e refletir umas às outras.

Dito de outra forma:

*"...finalizando, a potencia signica se da na passagem entre artes, processos e procedimentos quem nem sempre são de mesma origem, não simétricas, mas que mantém interfaces transitáveis. Esse conjunto de atividades aumenta o campo de escolhas e ao mesmo tempo aumenta a especificidade do que quer seja, da arquitetura a instalação, da escultura a performance. Essa passagem que resiste a tradução fácil pede ao inventor que ele se posicione e faça escolha gerando resultados singulares em autores singulares."*⁴ (Sidney Tamai)

O Campo Expandido tem na cidade entendida como sites específicos e ou site orientados seu par, operando também enquanto um campo ampliado de meios e procedimentos e a diversidade de leituras da cidade nos diz que cada tipo de realidade propõe condicionantes específicos e determina respostas específicas para cada situação.

-Caráter das Intervenções espaços-temporais

A questão colocada por Argan, sobre o tipo e o modelo⁵, talvez possa nos trazer alguns esclarecimentos nas formas de Intervenções Espaço-Temporais propostas. Argan nos diz que há dois tipos de Arquiteturas e Arquitetos, os que fazem Representação Espacial e que representam os espaços, e os que fazem Determinação Espacial.

A representação espacial trabalha por composição de formas, utilizando formas com valores pré-estabelecidos. Formas simbolizadas, redundantes e são associadas por contigüidade, onde cada coisa está em seu lugar pré-determinado. É típica, não tópica. Há uma clara tendência de o fluxo de tempo fluir linearmente por diacronias. Portanto pouco interessa as proposições do grupo VírusMutante.

A determinação espacial propõe a determinação formal e uma atitude projetiva geradora de espaços através de formas não simbolizadas. Formas icônicas/indiciais, baixa redundância e que são associadas por similaridade. É tópica, não típica. Aqui parciais e pequenos fenômenos fluem sensivelmente e polisensorialmente em várias escalas e direções com tempos em sincronias. O Efêmero está na constituição da proposta, do tempo de permanência, do tempo entendido enquanto duração de intensidade variada e não cronométrica, da durabilidade dos materiais, dos processos de produção, da montagem, interatividade e fruição pública. Esse conjunto de atitudes, portanto está mais próximo das intenções do grupo VirusMutante.

Associadas ao conceito de campo estendido, determinação espacial e o de potencia dissimétrica no processo inventivo, essas intervenções espaços-temporais são mais entendidas no sentido da adoção, de escolhas

⁴ TAMAI, Sidney In: "Potencia signica na passagem dissimetrica entre artes" st - : "Potencia ignica na passagem dissimetrica entre artes")

na Mesa 2: Arte Computacional no dia 14 de agosto 2011 (domingo) 10:30 às 13:30 hs. Os artigos publicados em livro do #10.Art - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia - ano de 2012.

⁵ ARGAN, Giulio Carlo, *Projeto e Destino*.

dos espaços públicos ou proto-públicos virtualmente potentes. Esse conjunto não impulsiona a simetria simbólica entre proposta e espaço público, mas desloca ambos rumo a uma experiência com diversidade singular.

-Base Repertorial referências bibliográficas

Idéias e conceitos iniciais foram discutidos e incorporados a partir da leitura de artigos, experiências análogas e das próprias reflexões das ações.

Os projetos procuram pensar os espaços públicos da cidade de Bauru como ações espaços-temporais. Seu caráter é de Intervenção, mas na observação das condicionantes locais, culturais, políticas e históricas que impulsionam sua ação.

Para um maior entendimento da dimensão do trabalho uma série de artigos foi lida e discutida em relação a questão dos lugares, cidades, deslocamentos e formas de Intervenções. Estabeleceram-se estratégias para a leitura dos Artigos da Extensão 2012: Artigos sobre Lugares (site specific, in situ, etc) como o de Zalinda Cartaxo. Artigos sobre o entendimento das Cidades (sobrexposta, big, transparente) como os de Michel Certeau, Aldo Arantes, Jorge Bassani e Martí Peran. Artigos sobre o tempo e deslocamento nas Cidades – Sandra Rey, Situacionistas. Artigos sobre as formas de intervenção, os partidos, na cidade como os ação Post It.

Esse conjunto de conceitos, atitudes e estudos do Grupo VírusMutante favorece propostas mais definidas e participação mais equilibradas do grupo de alunos envolvidos.

Acomodações do grupo na Universidade

A ocupação proposta pelos sistemas e poderes que planejam as cidades empurra para a marginalidade o não normativo. Essa exclusão gera ações de caráter "marginal" de ocupação e de, ao mesmo tempo, novos sentidos para a cidade levando-nos a novos entendimentos do papel do arquiteto-artista de trazer essa estrutura de reflexão para a sociedade a partir de práticas divergentes espaciotemporais na cidade.

A proposta do grupo é a de atuação em um campo artístico-arquitetônico ampliado, determinado espaciotemporalmente pelo processo de invenção transdisciplinar, tendo como locus de ação o espaço público e a cidade que cada vez mais possuem novas práticas de uso e nos pedem novas soluções como lugares.

Um trabalho desse tipo gera conflitos entre a estrutura pedagógica dos cursos, as lógicas de ensino e aprendizado, os procedimentos de intervenção e o entendimento da sociedade. Por isso trata-se de um Projeto de Extensão, explorando os limites da universidade pública, para navegar de forma a aumentar as áreas de contato do grupo e seus interlocutores sociais.

Tipos de situação, projetos e ação via universidade/cidade

A Relação entre Obra, Lugar e Espectador é dinâmica. A obra e o lugar procuram ser pensados juntos. O lugar oferece, sugere, exige formas, materiais e processos e procedimentos específicos. O lugar pode não estar claramente colocado com limites espaciais, mas articulado a partir da temporalidade. Pode-se saber do fato no lugar em outro tempo sem a necessidade de simetria entre fato e repercussão. O espectador é sempre

convidado a uma troca, seja ela física, portanto parcial como um olhar ou cinestésica, sendo totalmente indicial e também reflexiva.

Nessa relação busca-se: 1º Potencializar as qualidades do signo artístico ao transitar entre as várias formas de arte, materialidades e processos distintos. 2º Buscar novas formas de fazer Arte e Arquiteturas ao compreender e rever os corpos disciplinares posto em crise ao contato com novas ações intercessoras e mobilizadoras. 3º Entender o espaço público e a cidade como legítimos lugares de intervenção/adoção e invenção artística para a formação acadêmica e de cidadania. Essa organização permite pensar os projetos possíveis.

A proposta possível foi a **Intervir espaço-temporalmente na cidade de Bauru** com trabalhos de complexidades variadas e processos contínuos que alimentem os trabalhos posteriores, onde surgem propostas de curto, médio e longo prazo.

-curto prazo: intervenções com baixa tecnologia, processos e procedimentos. Rápidas, fáceis, etc. Para serem feitos vários projetos durante o ano.

-medio prazo: maior complexidade de projeto e execução. Para se fazer poucas, durante o ano mas que deixa legado para as de longo prazo

-longo prazo: Projetos + complexos, que envolve maiores dificuldades tecnológicas, amplo público, e incorpora algo dos eventos anteriores.

As propostas têm dois eixos de atividade, um nomeado de **Paisagem Crítica**⁶, com atuações na dinâmica da cidade através de intervenções tri e quadrimensionais, envolvendo construções e deslocamentos interativos. Outro eixo é nomeado de **Gráficas Urbanas**, com foco nas intervenções planas, mais rápidas e fáceis execuções.

-Paisagem Crítica: Atividade de caráter espaço-temporal, quadrimensional onde se lê a diversidade espaço-temporal do ambiente e dela procurar tomar partido apresentando as contradições e divergências da vida na cidade. São esculturas, instalações, performances, arquitetura e urbanismo, ou Artes Entre campos.

Em ambos os grupos de projetos, tanto o paisagem crítica como o de grafias urbanas procuramos na medida da necessidade e do possível desenvolver algumas questões como as relações entre Transparência Literal e Fenomenal⁷, os conceitos de Corte e Dobra⁸ nas superfícies-membranas tensas estruturais contidas em vários projetos e as relações entre Ocultamento e Apagamento⁹ que possa ter uma Obra.

Essas relações permeiam a arte e arquitetura contemporânea. A Transparência Literal dada diretamente pelos materiais como vidro e a Fenomenal pelo posicionamento, espacialização, deslocamento e forma de apropriação. O Corte e a Dobra na superfície de um material nos trazem: via corte o espaço, através de seu rasgo, abertura e o tempo através de suas dobras que nos propõem percursos visuais, corporais e indiciais. Em um momento de excessiva visibilidade dos coisas do mundo parece útil a

⁶ PEIXOTO, Nelson Brissac, Paisagens Críticas - Roberto Smithson: Arte, Ciência e Indústria - editora Senac - SP 2010.

⁷ ROWE, Colin (com Slutzky, Robert). *Transparência: literal e fenomenal*. In revista GAVEA Nº2. Rio de Janeiro, Ed. PUC RJ, 1985.

⁸ MORAIS, Frederico. *Corte, dobra, ferro*. In Revista Módulo, Rio de Janeiro 1983

⁹ VALLE, Marco Antonio Alves; Processo de apagamento em escultura: limites entre o Moderno e o Contemporâneo. Oculum (PUCCAMP). , v.2, p.60 - 70, 1992., Oculum Ensaios (PUCCAMP), Vol. 2, pp.60-70, Campinas, SP, BRASIL

discussão da relação de Ocultamento e Apagamento: ocultamento enquanto como potência do virtual e apagamento como adição por subtração.

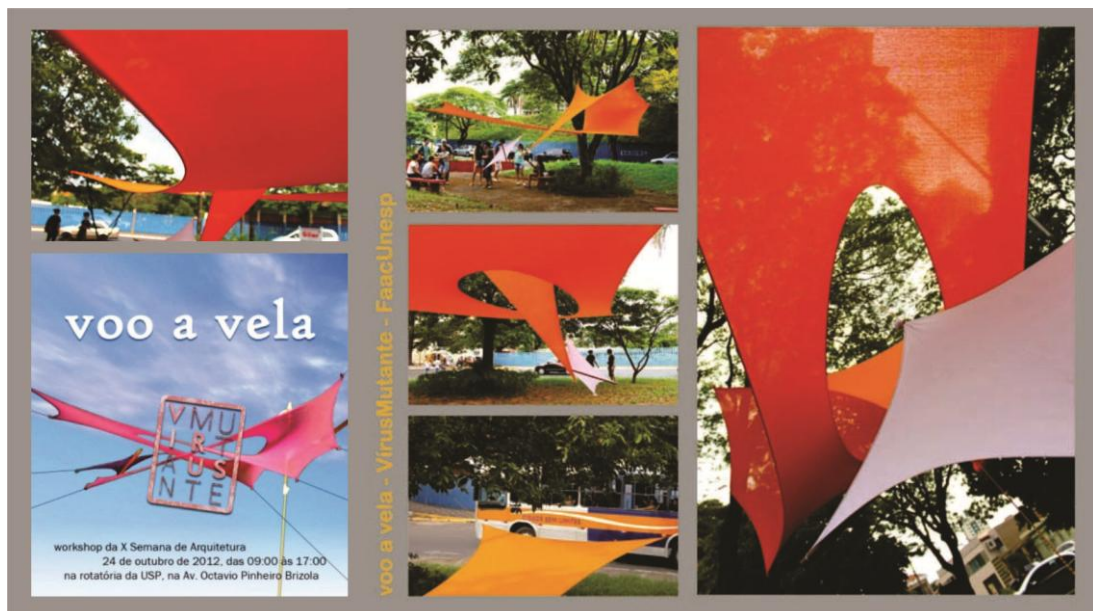
-Grafias Urbanas: Explora as relações entre as intervenções gráficas e os espaços da arquitetura e da cidade. Interações cujas lógicas de intenção estão visceralmente articuladas. Espacializam as grafias urbanas, sejam dando vozes às paredes ou modificações das sintaxes espaços temporais, por continuidades, descontinuidades, sobreposições, elisões, etc. Um exemplo é a vírgula que na cidade podemos entender a inflexão de uma esquina que se vê modificar ao transitar por ela. Vírgula do espaço urbano. Um desaparecimento espacial que fica em registro como passado e memória no tempo, ao se deslocar para a outra quina visível. Seu suporte ativo é a cidade e sua materialidade é composta de desenhos, pinturas, fotografias, vídeo-mapping, grafitis, colagens, grafias, post-its .

Projetos executados

Foram realizados dois Projetos completos, um parcial e outros quatro, em andamento, que se iniciaram em 2012. Assim são apresentados três projetos o Voo a Vela, Tenso Túnel e Paralaxe Pelé (parcial)

Vôo a Vela:

Projeto que considerou a tradição da cidade de Bauru como a "capital do Voo a Vela" do Brasil. A Instalação procurou trazer por similaridade e ao nível do chão dos olhares cidadão o vôo lento, silencioso e elegante dos planadores, com seus loops longos e fluídos. Um planar sem motor que substancia o espaço e desafia a gravidade.



Realizado entre 17 a 24 de outubro de 2012. Rotatória da Usp na avenida Octavio Pinheiro Brizola – Bauru. Evento associado a X Semana de Arquitetura da FaacUnesp – Bauru.

Materiais: tecido lycra light, argolas, cabos e bambu.

Projeto com experimentação em escala – imagens:

–Transparência literal e fenomenal

O tecido lycra light permitiu transferir para experiência sensível a amplitude das distâncias do vôo a vela de dia e de noite com as luzes da praça. Através do deslocamento a pé e também de carro ou ônibus ao redor lançou várias escalas de percepção de transparências literais e também fenomenais ao comparar a translucidez das e suas sombras do objeto com a das árvores a sua volta. Essa inferência dos dois fenômenos modifica a observação da praça através de um prolongamento da percepção dos olhares e das experimentações sensíveis corporais pelo percurso.

-Corte e Dobra nas superfícies-membranas

Os cortes deixavam entrever as árvores e o céu associada a altura variável do objeto em relação ao plano do chão e sua forma geral apresentava uma superfície aerodinâmica análoga aos planadores. As dobras em curvas prolongavam a leitura da superfície com tempos distintos, mais rápidos ou mais lentos dependendo da inclinação da dobra ou da altura e continuidade relativa do conjunto plástico. A experiência de tempos múltiplos e lentos contaminava as árvores e a praça.

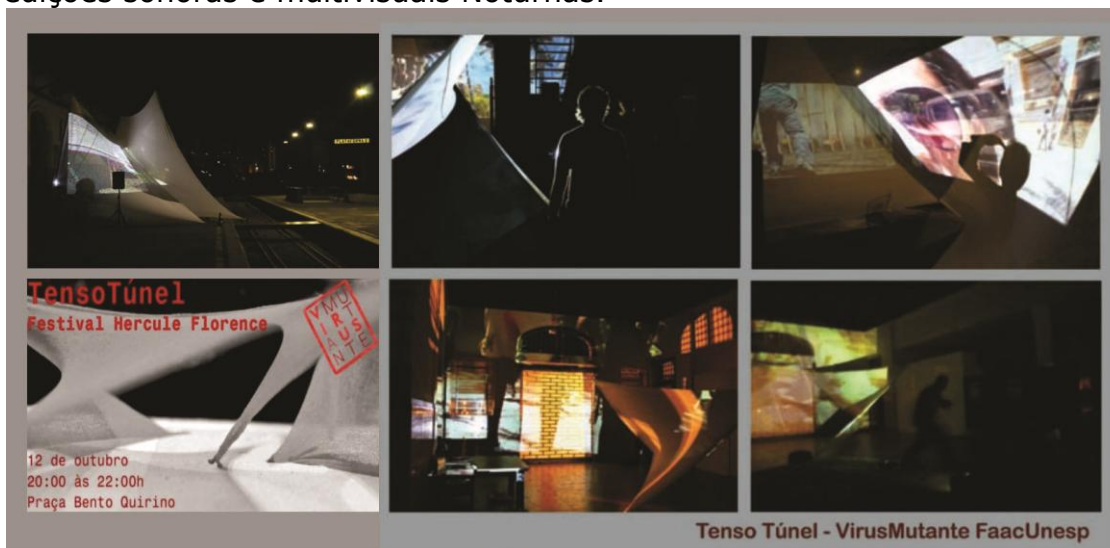
-Ocultamentos/Apagamentos

De certa forma se eliminou a semelhança icônica do objeto planador para (por uma espécie de ocultamento formal) se revelar as qualidades indiciais do voo a vela.

Tenso Túnel:

Estação Cultura - Parceria com Ligia Moreira Rodrigues.

Tecidos flutuantes em lycra light com Projeções de imagens fotográficas, edições sonoras e multivisuais Noturnas.



Projeto realizado na semana de 20/27 de outubro 2012 – em Campinas na Estação Cultura, junto as comemorações do VI Festival Hercule Florence. Parceria com Ligia Moreira Rodrigues que articulou esse projeto como experimental de seu TFG.

Materiais: tecido lycra light, argolas e cabos

Projeções no tenso túnel de imagens fotográficas, vídeos, em edições multivisuais e sonoras. Superfícies ancoradas e solidarias com o espaço interior da estação ferroviária de Campinas.

-Transparência literal e fenomenal

Por ser uma apresentação noturna o tecido recebia as luzes da Antiga estação ferroviária e dos canhões/datashow que projetavam as imagens. As

superfícies brancas tensionadas se construíam como um Estranho Branco no espaço rebuscado da ferroviária inglesa do século XIX. Atropelava as funções dos espaços que já não existiam enquanto ferroviária. Era possível ver através literalmente de fora da ferroviária para dentro e de dentro para fora na direção dos trilhos supostamente infinitos.

-Corte e Dobra nas superfícies-membranas

Os cortes deixavam atravessar luzes que eram a própria informação, sem necessidade de serem transportadores de imagens. As dobras deformavam as imagens, cujas imagens fotográficas ou videográficas tiravam partido das curvas e torções formando duplas entre suporte e projetáveis. As superfícies em dobra e corte ainda conflitavam pelas suas características sintáticas com as da estação ferroviária, deixando entrever diferenças de tempos construtivos, tempos históricos e tempos de fluidez do local.

-Ocultamentos/Apagamentos

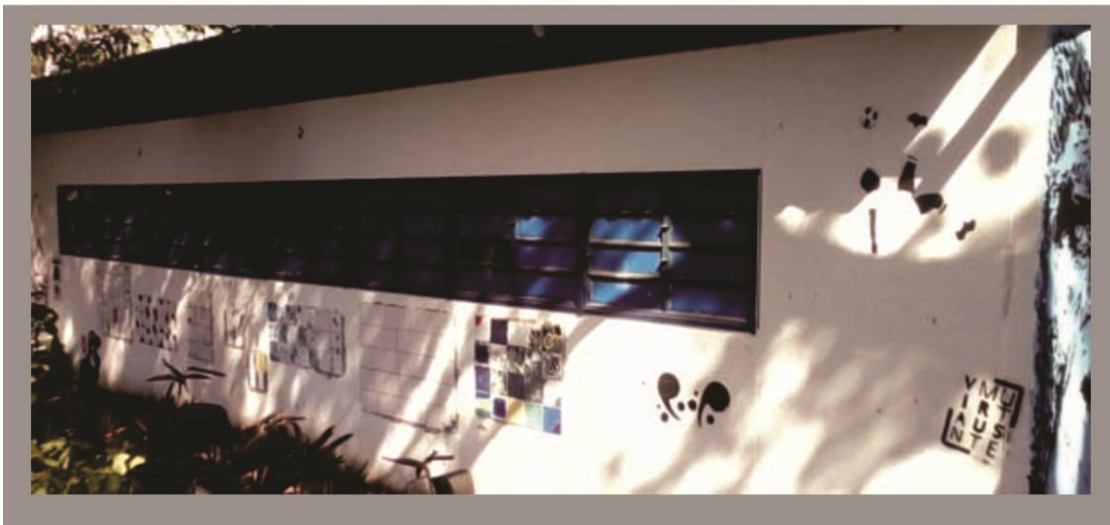
As pessoas criavam pequenos lugares envoltos nos tecidos e brincavam com suas imagens ocultadas através de sua projeção de silhueta em pretos nos tecidos brancos. Algumas dançaram protegidas pela escuridão geral da noite e pelas luzes de projeções de imagens instáveis e de baixa definição dos sujeitos. Outras simplesmente adotavam esses limites para um diálogo lúdico.

Paralaxe Pelé

Realizado em setembro. São primeiros estudos do Construção do Pelé com sua famosa "bicicleta". A imagem do Pelé foi construída a partir de três outras imagens que melhor o caracterizavam e rapidamente era identificado, junto a relação preto e branco, binária. Preto-Negro Pelé e branco da camisa do Santos futebol Clube. Por se tratar de um estudo plano, a bola é que se movimentou na parede descrevendo uma trajetória possível. Foi executada na parede de uma das salas totalmente grafitada da universidade para ver se um trabalho que explora o tempo através das distâncias espaciais com certa coerência seria observado naquela empena beirando o grau zero de informação.



Pelé inventado
Paralaxe Pelé



-Transparência literal e fenomenal

Junção da relação preto e branco, binária. Preto-Negro Pelé e branco da camisa do Santos futebol Clube. Simplificação do signo ao máximo para identificação direta como um tempo da bola da Bicicleta desencadeada pelo jogador. Pelé flutua na fusão com a parede fundo e na altura dos olhos do observador tornando-a ficcionalmente realística.

-Corte e Dobra nas superfícies-membranas

A superfície é plana e os recortes no espaço e intervenções de outros grafites permite lançar a bola do lance em três momentos do espaço plano, sugerindo o deslocamento em parábola do chute. A intenção era também verificar em um ambiente repleto de ruídos informacionais, ver o quanto o deslocamento virtual de uma imagem que transfere temporalidade ao conjunto seria percebida.

-Ocultamentos/Apagamentos

O corpo do Pelé é visível por apagamento, com o uniforme branco do Santos Futebol Clube em continuidade com o fundo branco. Na oposição binária, segue o Pelé em preto chapado em imagem construída a partir de três fotografias com o objetivo de tornar redundante e identificável a sua imagem. Leitura análoga, não igual, foi originalmente feita por Décio Pignatari em um de seus livros. O apagamento da bola chutada por Pelé e seu aparecimento em apenas três momentos e em posições distintas, traz uma continuidade temporal pela união imaginária desses pontos de deslocamentos pelo espaço.

Projetos em andamento: "Work in Progress"

Serão apresentados alguns exemplos de projetos para mostrar a caminhada futura do grupo de Extensão.

Projetos de Paisagem Crítica:

Projeto 1

-Do rio que se (h)ouve

Trazer para cima da rua o som dos rios que passam debaixo do centro da cidade de Bauru. Trazer de forma indicial através da audição.

Meios: -barra de ferro fincada no piso sobre 3 rios da cidade com dispositivo auricular (estetoscópio) para audição; ampliações etc.

-Projeto de curto prazo (até final do 2. Semestre de 2013)

"aqui sob seus pés passa um rio"

Projeto 2

-Paralaxe Pelé

Utilizar o principio da Paralaxe horizontal para que por deslocamento, apresentar o jogador Pelé dar uma "bicicleta" e fazer o gol. Lembrando que Pelé faz parte da história da cidade ao iniciar aí sua carreira no futebol.

-Projeto de curto prazo (até final do 2. Semestre)

3 elementos (Pelé, bola, zagueiros)

Material: papelão, Duratex, compensado, leds.

Local: av Nações Unidas nos dois sentidos

- Estudos experimentais efetuados como a **Paralaxe Anhanguera:**

http://www.youtube.com/watch?v=73K_kfFw9Og&feature=youtu.be

(por Lauro E. Franzé Filho)

Projeto 3

-CitySound

Captar a variedade de som, movimento e luz da cidade e transformá-los em saídas de luz e sons musicais.

Meios: Plataformas programáveis: arduínos e raspberry. Sensores: de movimento e luz com linguagem de programação.

(até inícios do 1º Semestre de 2015)

Otávio, Marcos, Enzo, Guilherme, Mayra, Ana Flávia,

O projeto CitySound é uma experiência artística espacial na cidade que articula e é articulada a partir de alguns conceitos do ambiente eletrônico-digital. O projeto experimental consiste em converter e parametrizar sinais da experiência sensível da cidade. Requalificar a experiência de um sentido e traduzi-lo para outro sob outras condições como um jogo de linguagem re-mixado e instigante da percepção banalizada pelo cotidiano da cidade.

Busca-se converter os sinais realizados pelos sentidos transformá-los em linguagem plástica por meio de sensores de áudio, luz e presença ao processá-los pelos Arduínos modificando de forma singular a experiência da cidade. Sinais captados pelos sentidos da audição, visão e sinestésico são rearticulados e devolvidos ao público de forma a alterar e ou radicalizar a percepção e compreensão dos espaços e tempos da Cidade.

Esse processo de Conversão analógica-digital nos colocam algumas questões sobre a cidade, como a banalização da experiência cotidiana e alienação da condição da Diferença e reconhecimento do Outro, portanto da

convivência entre cidadãos. Também nos remete a esclarecimentos de alguns conceitos teóricos por onde se opera a proposta artística, os de: transdução, automação/interatividade, site/time specific e invenção por dissimetrias entre as artes. Por fim as ferramentas eletrônicas digitais e como serão processadas e transformadas em linguagem artística ao propor outras interfaces e interações com a Cidade.

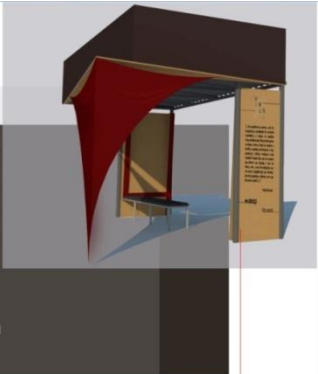
Experiência de desconforto em um sentido (por ruídos, sobreposições, níveis insuportáveis) é amortecido pelas sucessivas e acumulativas experiências negativas cotidianas. Experiência negativa neutralizada pelo cidadão e abandonada para a leitura do seu cotidiano. Fecham-se os ouvidos, os olhos e o corpo para a Cidade, local de convergência e trocas sociais. O outro cidadão da cidade que é também diferente de si é também não reconhecido, portanto a ideia de Cidade e Cidadania é posta em crise.

Para operar e transformar na cidade essas questões recorreremos aos conceitos de Transdução enquanto tradução dúctil, ou seja tradução que molda, modela outros sinais sensíveis preservando a qualidade do signo ao mudar a base material de uma linguagem. Como exemplo, as luzes ofuscantes e contínuas dos carros podem ser modeladas e transformadas em sons re-organizados (atonal ou tonalmente) pela conversão analógica-digital. O Conceito de automação/interatividade, que nos remete as escolhas de transformações dos sinais pelos artistas-operadores e interatividade alienada dos usuários da cidade. A questão de site e time specifics, ao reconhecer e incorporar as condicionantes e variáveis dos lugares escolhidos. Finalizando a Invenção por dissimetrias entre artes e meios, que permite por transdução transpor e transversar em novas e singulares linguagens a experiência da Cidade.

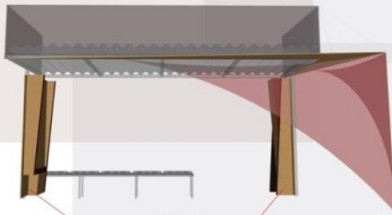
O projeto proposta pode ser executado em qualquer cidade, pois o conceituamos e temos os materiais, instrumentos e os conhecimentos dos processos e procedimentos necessários. Temos, portanto os meios necessários, como as plataformas arduínos, placas, sensores de áudio, distância, luz, amplificadores, etc.

VÍRUS
Projeto de Extensão em
"Arte Pública" UNESP Bauru
MUTANTE

1. Placas de MDF exteriores: terão 2 textos gravados, ambos do mesmo autor, nos quais ele aborda a relação entre arte e cidade. O texto explicativo não possui o objetivo de explicar ao usuário no que consiste o projeto "city sound" que propomos, mas sim de fazer com que o usuário comece a repensar aquele local a partir do momento que ele parar para ler e, dessa forma, tentar entender o que estará acontecendo no ponto.



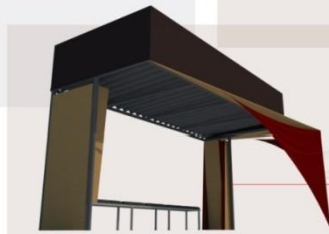
placas externas



sensores

3. Caixas de MDF: todas as placas formarão 2 caixas que estarão do lado interno do ponto, dos dois lados. Dentro dessas caixas, estarão presentes os equipamentos da parte eletrônica do projeto, desde sensores e placas de arduino, até as caixas de som que emitirão a música.

2. Placas de MDF interiores: terão como objetivo a interação do usuário com o ponto. Nessas placas o usuário poderá anotar o horário que o seu respectivo ônibus passou ali enquanto estava no ponto, de forma a tentar ajudar a todos com os horários.



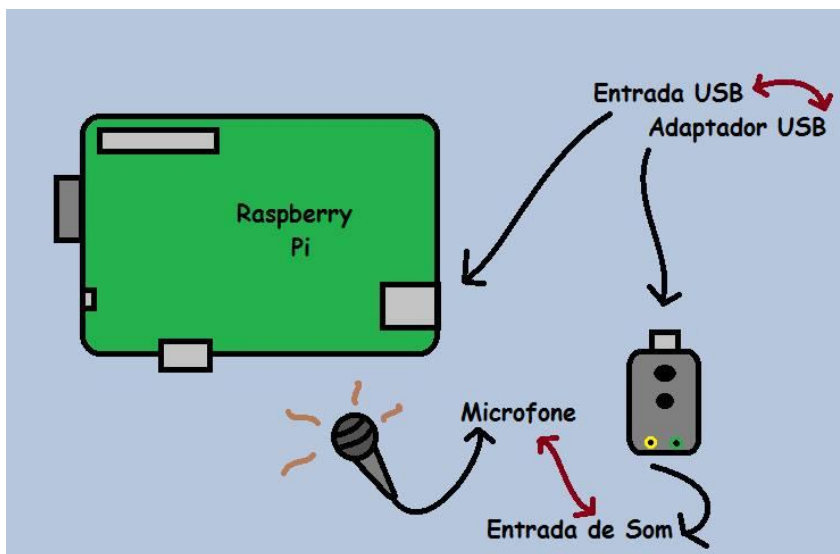
placas internas

4. Uso de almofadados no banco: tem como objetivo tornar o ponto mais humano, para que os usuários possam se apropriar do lugar e desfrutar dele.
5. Uso de tecido para o telhado: objetivo de resolver o problema de insolação, principalmente no período da tarde



almofadas

CITY SOUND



Projeto 4

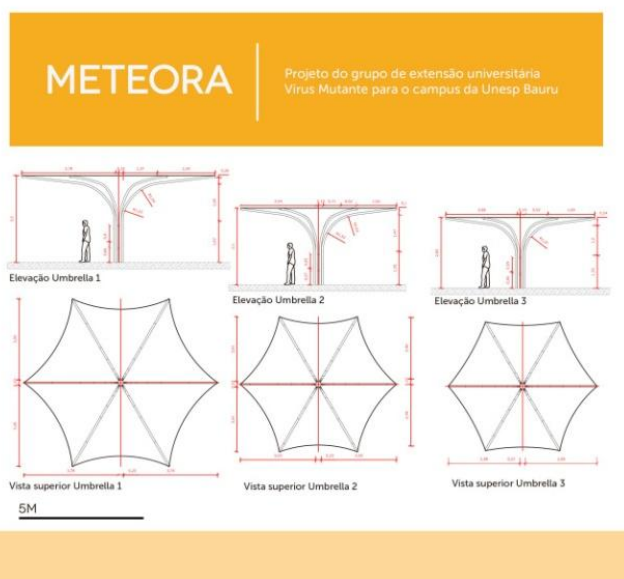
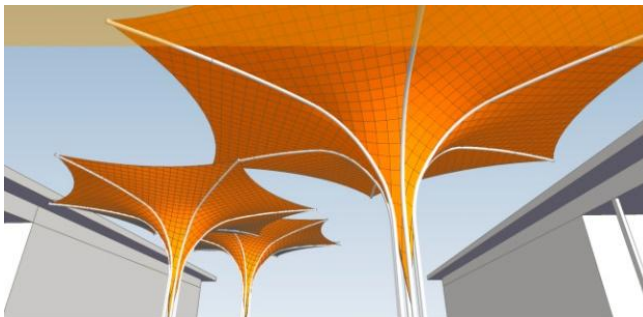
-**Meteora** – execução 1º semestre de 2015

Projeto de tenso-estrutura com características de arquitetura têxtil. Cobertura de caráter permanente com aproximadamente 35m², situada entre dois blocos de sala de aulas no campus da UnespBauru.

A proposta inicial e objetivo final é solucionar a falta de cobertura no vão das salas de aula afetando o mínimo da permeabilidade daquele espaço com elementos que fossem capazes de resolver estética e estruturalmente a deficiência do espaço. Espaço que será utilizado como lugar de apresentações de pequenos eventos.

A origem do nome Meteora refere-se a um complexo de mosteiros suspensos sobre pilares de rocha e arenito, localizado na Grécia. A palavra, que em grego significa “meio do céu” ou “suspensa no ar”, é etimologicamente relacionada a meteorito. O lugar é conhecido por ser suspenso nas montanhas esculpidas por água e por ventos, quase como que acima das nuvens, provocando uma sensação de estar realmente suspenso no ar. Buscamos encontrar essas qualidades como linguagens ao explorar as propriedades do material de suspensão, elasticidade e transparência para criar estruturas leves que se elevem acima dos usuários. As tenso-estruturas no formato de guarda chuva resolvem parte do projeto.

Todos os componentes da equipe



Projetos de Grafias Urbanas:

-HaikaiMPB

Espacializar a escrita linear e plana, por interação, na sintaxe quadrimensional da cidade. Um exemplo é o "Você saí do gueto, mas o gueto não sai de você" do Marcelo D2. Colocar em uma quina da esquina "Você saí do gueto" e na continuidade do outro lado "Mas o gueto não sai de você". Funcionam como vírgula ou mudança de parágrafo, de ideias, reflexões da cidade. No diálogo, o muro inicial pode estar em uma avenida e a do outro é uma ruazinha-gueto, a fonte pode ser tipoganguetudojuntoetorto, etc.

Projetos de curta duração com técnicas variadas (graffiti, colagem, still)



Conclusões

Nesses trabalhos executados não se percebe claramente a repercussão na cidade através de seus cidadãos-usuários. No caso do trabalho "Vôo a Vela" mudou a rotina do percurso de grande parte da cidade, onde havia uma rótula virou praça, e também certo reconhecimento das relações entre voo livre e tecidos flutuantes e transparentes na altura dos olhos citadinos. No trabalho "Tenso Túnel" o contraste entre os lugares, uma estação ferroviária do século XIX, pé direito amplo, com todos os seus elementos de memória na justaposição com os tecidos tectônicos que projetavam imagens e sons eletrônicos geraram um lugar de luz único na estação de longo espaço horizontal aberto e escuro noturno. Quanto ao ParallaxePelé plano, sua presença na parede grafitada e próximo ao grau zero de informação não foi observado por muitos alunos, deixando entrever a distância no tempo entre Pelé e estudantes, além de não reverter a entropia evidente da empena.

Os trabalhos feitos e os futuros projetos permite-nos encaminhar as novas investigações no campo das interações e flexibilidades do Objeto Cidade em direção da cidade Evento, do espaço para o tempo. Cidade não como ideia de progresso futuro de ideal racionalista, mas com procedimentos, técnicas e meios na direção da temporalidade da experiência, dos processos e memórias, provavelmente inventando os próprios meios próximos a performances e instalações dinâmicas que

queremos repercutir na recepção da cidade, na atuação do estudante participante e no ensino/aprendizado da arte-arquitetura.

Bibliografia

Livros

- ARGAN, Giulio Carlo, *Projeto e Destino*. São Paulo, Ed. Atica, 2004.
- BASSANI, Jorge - *As Linguagens Artísticas E A Cidade* - Editora:Formarte - SP 1ª Edição – 2003 ISBN: 8589606015 ISBN-13: 978858960601
- DORNBUNG, Julia Schulz. *Arte y arquitectura: nuevas afinidades*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2000.
- KRAUSS, E. Rosalind. *A escultura no campo ampliado*. Tradução de Elizabeth Carbone Baez. In: Revista Gávea nº.1, Rio de Janeiro, ed. Puc RJ, 1978.
- _____. *Caminhos da Escultura Moderna*. São Paulo, Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1998.
- SIMONDON, Gilbert. "El modo de existência de los objetos técnicos". Buenos Aires, Editora Prometeo, 2008.

Leitura de Artigos, bibliografia, resenha e discussão em grupo

- ABAMBEN, Giorgio, in:
<http://blogdaboitempo.com.br/2012/08/31/deus-nao-morreu-ele-tornou-se-dinheiro-entrevista-com-giorgio-agamben/> - capturada em junho de 2014.
- ARANTES, Antonio A. - "A Guerra dos Lugares" - <http://pt.scribd.com/doc/52663496/A-Guerra-dos-Lugares-A-Arantes-2012>.
- CARTAXO, Zalinda
"Arte nos espaços públicos: a cidade como realidade"
<http://www.seer.unirio.br/index.php/opercevejoonline/article/view/431> - RJ 2012
- CERTEAU, Michel de - "Andando na Cidade" – Revista do patrimônio histórico e artístico nacional – 2001
- MORAIS, Frederico. *Corte, dobra, ferro*. In Revista Módulo, Rio de Janeiro 1983.
- PEIXOTO, Nelson Brissac, *Paisagens Críticas* - Roberto Smithson: Arte, Ciência e Indústria - editora Senac - SP 2010.
- PERAN, Martí, "Post-It City. Cidades Ocasionalis", ECA-USP – Funarte - Brasil, 2009
- ROWE, Colin (com Slutzky, Robert). *Transparência: literal e fenomenal*. In revista GAVEA Nº2. Rio de Janeiro, Ed. PUC RJ, 1985.
- TAMAI, Sidney In: "Potencia signica na passagem dissimetrica entre artes" st - : "Potencia signica na passagem dissimétrica entre artes" – Arte e Tecnologia – 2011 – UNB
- VALLE, Marco Antonio Alves; *Processo de apagamento em escultura: limites entre o Moderno e o Contemporâneo*. Oculum (PUCCAMP). , v.2, p.60 - 70, 1992., Oculum Ensaios (PUCCAMP), Vol. 2, pp.60-70, Campinas, SP, BRASIL.