

Urban Lab:

análise semiótica do modo como o espaço urbano é expresso por meio da art tecnologia*

Fátima Aparecida dos Santos

Resumo

Neste artigo proponho dialogar com as iniciativas sobre cidade, arte, interação adotadas e incentivadas na cidade de Bolonha/Itália. A relação arte e cidade pode ser pensada sob vários prismas e teorias, aqui a abordarei sob o ponto de vista da representação, política e pertencimento. Construí uma breve leitura com viés semiótico e a partir dela realizei uma breve análise de iniciativas que unem arte, design e tecnologia para propor uma mudança radical no modo como a população convive com a cidade. Destaco o Urban Center Bologna; O Collaborare è Bologna e a proposta inicial do Laboratorio della Immaginazione della Città .

Palavras-chave

Cidade; Arte e tecnologia urbana; Semiótica.

Introdução

O que é uma cidade? Como este conceito tem se transformado diante das inovações tecnológicas? A semiótica da cidade e/ou do espaço urbano faz parte dos meus estudos desde 1996 enquanto aluna de iniciação científica na Universidade Estadual Paulista (Unesp - Bauru). A dinâmica das cidades, o modo como elas permanecem por tanto tempo como lugar da

vida, modelizadoras de comportamento, automatizadoras de personalidades, bem como condutoras da história, sempre despertaram a minha curiosidade científica. Talvez isto tenha me levado a friccionar os conhecimentos sobre os meus fazeres com a experiência de viver na cidade. Assim o design, a comunicação, a semiótica e a arte conduzem o meu olhar para a construção de relações com a cidade. Não por acaso, realizei durante o segundo semestre de 2016 e primeiro de 2017 um estágio pós doutoral em Turim cujo projeto de investigação foi sobre a relação arte, design, cidade e criatividade como emergência relacionada a territórios específicos. O estágio foi realizado na Università degli Studio di Torino mas o *corpus* de investigação foi composto pelas muitas iniciativas registradas no norte da Itália. Neste artigo tratarei brevemente da cidade Bolonha.

Conheci Bolonha numa manhã fria de janeiro de 2017 a convite do professor Flaviano Celaschi da Universidade de Bolonha, designer e investigador de redes, pervasividade e internet das coisas. A cidade foi apresentada brevemente pelo anfitrião e, logo na Bologna Centrale, tive contado com os enfrentamentos que atingem tanto a cidade quanto a região de Emilia Romana. A própria estação de trem

* Pesquisa realizada com o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Distrito Federal.

é uma somatória de tempos: os trilhos dos trens de alta velocidade penetram a cidade a muitos e muitos metros de profundidade sob o nível da rua. Ao subir, em um nível intermediário tem-se a visão um grande painel interativo cuja imagem inicial é um mapa turístico da região, ali estão representadas de forma lúdica as cidades históricas, as cidades de veraneio bem como as cidades de produção industrial. Ao tocar a tela o interator pode escolher os níveis de conhecimento que deseja desde um simples endereço até a história de determinado lugar ou ainda a receita dos principais pratos servidos em um restaurante. Subindo à superfície tem-se o contato com a estrutura antiga da estação, destruída na década de setenta por um atentado terrorista, parte dela foi reconstruída, abriga os trilhos que se destinam aos trens suburbanos e para as demais cidades que compõe a região.

Assisti neste dia a um seminário de lançamento da proposta do *Laboratorio Della Immaginazione Della Città* cuja iniciativa encantadora foi desenvolvida em parceria entre a Universidade de Bologna, a prefeitura e a comunidade. Trata-se de um esforço em conjunto para imaginar, sonhar, propor e alcançar uma inovação no conceito de cidade, uma cidade que não nasça apenas da força do capital *top down*, como as cidades industriais impostas durante o século XX, mas sim que seja o espaço de vida no qual as pessoas que vivem hoje possam manifestar seus sonhos e suas novas realidades. Conheci também o Urban Center local, trata-se de uma iniciativa presente em todas as cidades italianas que visitei: o de Bologna² é um espaço no qual o cidadão pode conhecer todos os projetos que estão sendo executados na cidade, as propostas a serem

discutidas e implantadas, também tem acesso às questões burocráticas e culturais.

O Urban Center Bologna nasceu em 2015 com o objetivo de monitorar os projetos em curso para cuidar do bem comum da cidade mapeando as iniciativas materiais e imateriais, cedendo espaço para os processos criativos de modificação, catalogando os projetos colaborativos que ocorrem ali. Ainda em 2015 foi lançado também o primeiro Collaborare è Bologna, trata-se de um registro de iniciativas colaborativas na cidade cuja função é melhorar o viver, seja ele forma material ou imaterial. A força colaborativa é tão grande que em 2013 já havia funcionado como impulso criativo do *Branding* ou da marca è Bologna.

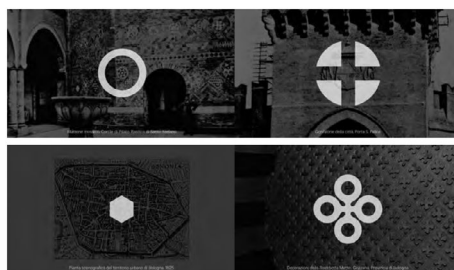


Figura 1 – referências formais para a marca de Bologna.

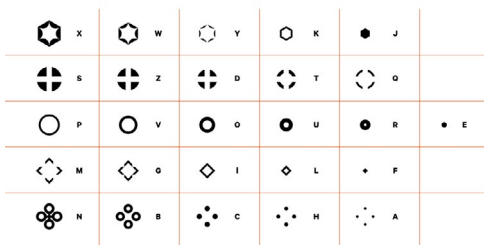


Figura 2 – elementos gerativos da marca de Bologna.

Chama a atenção que a própria marca gráfica do projeto da cidade tenha nascido com tal

conceito. Formada por um alfabeto diagramático composto de vários índices decalcados dos elementos urbanos e associados às letras (figura 1), assim todas as iniciativas, todos os projetos, todas as pessoas podem ter uma marca gráfica com base em tal alfabeto que por sua vez gera também a marca da cidade. Trata-se de uma marca dinâmica, que segundo os autores Matteo Bartoli e Michele Pastor é a primeira marca generativa de uma cidade, capaz de relacionar, atrelar e combinar as diversas iniciativas desenvolvidas em seus diversos ambientes³.



Figura 3 – elementos gerativos da marca de Bologna.

Do mesmo modo, o alfabeto gráfico por trás da marca é composto elementos básicos conforme mostra a figura 2, existe também uma gama cromática alcançada pelo CMYK mas que formam combinações entre as cores que vão do rosa, roxo, azul, verde, amarelo, laranja e vermelho (figura 3).

Embora já tivesse visitado o Urban Center de Torino, Milão e Veneza, no de Bologna percebi um ponto de distinção importante: a presença da Arte, da Tecnologia, da Arte Tecnologia e do Design como constituintes estrutu-

rais no funcionamento da iniciativa. No saguão de entrada do Urban Center Bologna pode-se visitar uma exposição permanente de arte tecnologia desenvolvida para aproximar os cidadãos da cidade, tive contato com três obras: *Plastico di Bologna*; *Le poliche urbane*; e *Visita virtuale*. Escolho destacar a obra *Plastico di Bologna*, trata-se de uma maquete da cidade de Bologna confeccionada em plotter de fresa e combinada com um sistema de triangulação de dados que projeta sobre a maquete informações dos espaços, fluxos de pessoas e ainda codifica as mensagens enviadas por *tweets* em graus de felicidade. A maquete representa toda a cidade de modo físico, dinâmico e sensível pois sobrepõe sobre o espaço representado pelo plástico recortado os fluxos e percursos urbanos por meio de projeção mapeada e ainda exibe coloração distinta com cores que refletem os ânimos de cada região da cidade por meio da leitura dos *tweets* enviados de cada ponto, assim a somatória de mensagens de felicitações êxitos em um determinado ponto colore aquela região com cores vibrantes e quentes e a presença grande de mensagens que tenham como conteúdo principal a dor e o sofrimento gera uma coloração fria e triste. Conforme pode ser visto no vídeo <https://youtu.be/U99OmCwEWy8?t=100>.

Análise

O modo como o espaço se relaciona com o tempo é pensado na semiótica visual como aspecto ou aspectualidade. Logo a semiótica visual considera o tempo (passado, presente e futuro) e o espaço para pensar os aspectos de expressão/representação. Se o tempo se divide

em três, o espaço também pode ser pensado a partir de três pontos: posição, direção e afeto.

Greimas e Courtès (2007, p. 12) salientam que a aspectualização pode ser entendida como uma obra em processo ou o momento de discursividade que revela a presença de um observador atento. No caso das representações descritas acima procurei analisá-las brevemente sobre o prisma da aspectualização mas atentando para a complexidade da dinâmica urbana, que ao meu ver, foge um pouco dos padrões semióticos uma vez que não isola modelos e fenômenos mas os colocam diante da dinâmica de acontecimentos urbanos. As representações escolhidas são a materialização de uma série de processos, inclusive políticos, que permitem hoje a emergência de mudança na cidade como conhecida até então.

O observador atento atua a partir da medida da escala antropomórfica que, em relação à ação em um processo que pode ser inscrito ao longo do tempo, no espaço e na "qualidade" da realização. A inscrição ao longo do tempo em escala humana permite especificar a dissociação em termos de tempo (entre os dois extremos do início ao fim), em quantidade (em horas, dias, meses, anos) ou qualidade. (op.cit, p .13)

Assim, o aspecto é um ponto de vista sobre a ação, mas como pensar a representação de ações dinâmicas e generativas realizadas por meio de sistemas computacionais que permitem expressar não apenas um ponto de vista ou um determinado lugar ou um determinado tempo? Nesse sentido vale compreender que

se está diante de uma inovação não apenas da representação que flexiona sobre si a expressão criativa e a linguagem computacional mas também se torna revolucionária ao permitir visualizar de modo generativo e coletivo.

Do ponto de vista da semiótica pragmática tem-se de um lado o conjunto de representações constituídas a partir de índices da cidade, como é o caso de cada elemento gráfico que compõe o alfabeto generativo da marca de Bologna mas também diante de uma coletânea de índices dinâmicos capazes de permitir verificar o comportamento de um signo em ação ou da semiose em si. Já na hipótese da aspectualização ou a leitura dos aspectos formados por meio de uma relação tempo e espaço adicionada a um observador atento percebe-se que tal observador não é uma figura única ou tão pouco um usuário/espectador imaginado, ele se torna múltiplo e sua multiplicidade ganha forma a medida em que ele pode ser representado por um signo gráfico específico para si, mas que compõe um conjunto dinâmico com os signos gráficos gerados para outros e por outros elementos individuais ou coletivos. As ações desse observador/ usuário/ espectador atento também viram representações a medida em que os fluxos da cidade são manifestos na maquete dinâmica da cidade de Bologna, o seu caminhar, o seu deslocar e até aspectos dos seus sentimentos podem ser transformados em qualidades visuais emitidas pela maquete da cidade.

Se elejo o par simples relacional da aspectualidade ou da discursividade sobre a cidade de Bologna, tempo e espaço, posso dizer que na marca o espaço foi transformado em índice e os índices combinados para grafarem a marca do tal observador atento, já na obra da

maquete o observador atento também pode ter sido o observado na obra, uma vez que seus fluxos e emoções podem ter sido adicionados como informação cromática e fluxo naquele modelo da cidade. A obra então permite um jogo no qual o observador atento precisará observar as expressões apresentadas na obra naquele momento e construir mentalmente um jogo com seus movimentos passados e futuros, isso quando falo do item compositivo fluxo, já em termos de trocas de mensagens via *tweets* ele poderá observar-se em tempo real, poderá visualizar na maquete os efeitos gerados a partir de uma informação disparada por ele. Nesse sentido, o cálculo entrópico da informação se acenderá e o mesmo poderá ver como a partir de uma ação sua as informações reverberam. Assim uma mesma obra pode causar possibilidades diversas de expressão e mais do que isso dissociar tempo de espaço como um binário obrigatório.

Para Badir (2017), o espaço se desdobra de acordo com a quantidade de dimensões presentes no objeto estudado, assim Badir propõe a partir do quadrado semiótico da semiótica discursiva que a dinâmica de tal discurso pode incluir muito mais elementos, pensados a partir das características espaciais que se compõe de uni, duo ou tridimensionais, das características temporais, desdobradas não somente em passado, presente e futuro mas em vários tropos que vão desde o agora até o diacrônico e o sincrônico e, tais discursos são gerados a partir do olhar de um observador, mas também do que ele chama de *ellan* ou o afeto. Assim, Badir apresenta uma matriz combinatória na qual é possível relacionar os aspectos de uma representação unidimensional pervasiva ou ainda uma representação tri-

dimensional em tempo diacrônico, o resultado é que os estudos do professor potencializam a semiótica discursiva e a torna apta para analisar com mais flexibilidade objetos dinâmicos como a arte tecnologia e seus desdobramentos interativos. Assim, para nós a cidade se desdobra em quatro dimensões considerando três dimensões espaciais e o tempo que por sua vez originam infinitos pares de oposição relacionados tanto ao espaço quanto ao tempo: continuidade x descontinuidade; íntimo x estrangeiro; estruturalidade x aleatoriedade; aberto x fechado; pervasividade x fixação; sequencialidade x concomitância, entre outros. Ao considerar a posição do observador e o humor deste ou as inferências sensíveis desse observador/ usuário/ espectador se está diante de uma infinidade de possibilidades que a arte tecnologia ajuda a manifestar em função dos processos generativos, de cruzamento de dados computacionais bem como do próprio processo poético que permite a construção de relações entre pensamentos e formas tanto do artista quanto do público.

Conclusão

Atualmente se verifica no mundo inteiro um par opositivo requalificação / gentrificação. Pensadores como David Harvey (2004, 2014) salientam que o capital alcançou a sua última fronteira: o espaço de moradia e de vida como suporte da superacumulação. Assim a melhoria da qualidade de vida e do lugar de viver enfrenta um gigante chamado gentrificação. Uma das armas utilizadas globalmente para deslocamento da população pobre e indesejada constitui-se de criar algum novo equipamento público em um lugar, gerar valor

para imóveis e assim causar o deslocamento dos moradores que já não ganham para morar naqueles espaços.

Durante as primeiras décadas do século XXI a Itália e suas cidades vem sofrendo com os efeitos da crise econômica mundial, em um país que vive da sua aparência em função da constituição do turismo como um dos principais incrementos da economia, a organização e disponibilidade de serviços na cidade conta muito. Mas como gerar melhorias, requalificar o espaço sem piorar os efeitos da crise, sem gerar superacumulação e alterações brutas no tecido social? É nesse sentido que a inovação urbana em Bologna vem também acompanhada de uma inovação social, associando à cidade de fato com a comunidade. A medida em que a cidade se transforma em espaço de pura colaboração ela acaba por pertencer à quem é de direito, a população. Se existe uma atuação da população em vários níveis que vão do material e cotidiano ao projeto do futuro da cidade como lugar imaginado da vida então sai-se da esfera da especulação imobiliária para o lugar cujo principal valor está relacionado ao potencial de transformação dos seus moradores. Nesse sentido, observa-se em Bologna o emprego salutar da arte. Aqui relatei pontualmente duas experiências ligadas ao digital, à arte tecnologia atrelada ao design e a arquitetura, entretanto o que se observa em maior grau é a construção de uma teia no qual as diversas manifestações artísticas se mesclam para ampliar o viver.

Notas

² O Urban Center de Bologna fica na Sala Borsa, antigo prédio do pregão da bolsa de valores da cidade, situado na Piazza del Nettuno no

centro da cidade. A Sala Borsa é um grande edifício que abriga a biblioteca da cidade, um auditório e no terceiro piso o Urban Center.

³ Como o termo é atribuído por Georgio Agamben (2013, p.70)

Referências

- AGAMBEN, G. *O aberto, o homem e o animal*. Lisboa: Edições 70, 2002.
- BERGAMINI, D. *Collaborare è Bologna. Urban Center Bologna/ Comune di Bologna*, 2015.
- BADIR, Sèmir. *L'aspectualità des images fixes. Seminário proferido na Università degli Studio di Torino. Turim: 19/05/2017*.
- CAMARA, R. J. e SANTOS, F. A. dos. *Urbanidades: mediações*. Brasília: Esteriográfica, 2017.
- GREIMAS, A. J. and Courtés, J. *Semiotica - dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. Cura di Paolo Fabbri. Bruno Mandadori, 2007.
- GRANDI, R. et all. *È Bologna: Progetto City Branding*. Bologna: Urban Center Bologna, 2013.
- HARVEY, D. *Espaços de esperança*. São Paulo: Loyola, 2004.
- _____. *Para entender o capital livros II e III*. São Paulo: Boitempo, 2014.
- LOTMAN, I. M. *La semiosfera: semiotica de la cultura e del texto*. v.1. Ed. Desidério Navarro. Valência: Catédra, 1996.
- LOTMAN, J. M. *Tesi per una semiotica della cultura*. Cura di Franciscu Sedda. Col. Segnature, ed. Meltemi. 2006
- PEIRCE, C. S. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Hartshorne, Weiss & Burks. Cambridge: Harvard Univ. Press. 1935,1958