



TERRITÓRIOS HÍBRIDOS

AÇÕES CULTURAIS, ESPAÇO PÚBLICO E MEIOS DIGITAIS

ORG NOMADS.USP

CAPTAS

intervenções vestíveis no espaço urbano

Fábio FON e Soraya Braz artistas

Mostra no Instituto de Arquitetura e Urbanismo - USP | Auditório "Paulo de Faria e Almeida" | Sexta-feira, 7 de outubro de 2011 | Horário: 15:00h às 16:30h

RO MA SP FAPESP SÃO CARLOS

cenas urbana

exposição de fotografias em espaços públicos

Territórios Híbridos Seminário 02

Projeto de Políticas Públicas

Local: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - USP | Rua Maranhão, 88 | São Carlos, SP | Segunda-Feira, 24 de junho de 2012 | Horário: 19:00h às 19:30h

<http://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos>

GRAFFITIS!

territórios híbridos apresenta

ação diálogo costa pinto e marcelo tramontano | realização: nomads.usp - núcleo de estudos de habitação interativos | apoio: instituto de arquitetura e urbanismo da universidade de são paulo usp

www.nomads.usp.br/territorioshibridos/graffitis | CC BY-NC-ND | www.facebook.com/graffitisofilme

ACÇÃO FABRICAÇÃO DIGITAL

PROJETO, PRODUÇÃO, CONSTRUÇÃO DE PAVILHÃO COM SUPERFÍCIES COMPLEXAS

VENHA PARTICIPAR!

territórios híbridos

www.nomads.usp.br/territorioshibridos/fabricaodigital

BACKSTAGE

Topsylurvy Rock

A ação Backstage faz parte do projeto Territórios Híbridos: meios digitais, comunidades e ações culturais, desenvolvido pelo Nomads usp. O objetivo desta ação é promover diferentes reflexões sobre o Circuito Fora do Eixo, os sistemas de produção desenvolvidos dentro de suas redes, promover insulações de vivências, abertagem de um espaço público através de intervenções sonoras, reflexões sobre políticas culturais, ações, instalações remotas e as diferenças regionais. Além disso, existe uma vontade de trazer o Rock onde não se percebe o hábito de ouvir, estimulando diferentes percepções e pontos de vista sobre o mesmo.

No dia 28 de fevereiro de 2012, às 20h, no Espaço Casa Fora do Eixo em São Paulo, o Banda Topsylurvy, fará uma jam session que será transmitida na rede e via internet para o público de São Carlos. Seu som será processado e reproduzido no GIO, onde músicos presentes vão dialogar com esse som, explorando a comunicação não-verbal.

Os pontos de São Paulo e de São Carlos poderão se comunicar, trocar ideias e impressões sobre o que está rolando em cada cidade via a internet de comentários desenhada pelo Nomads usp!

de 20 de fevereiro a 3 de março

www.nomads.usp.br/territorioshibridos/backstage

CROSS

OLHARES JUSTAPOSTOS SOBRE REALIDADES DISTANTES

Workshop de produção de documentários como ferramentas de expressão e reflexão sobre realidades de

SÃO CARLOS SP RIO BRANCO AC

com participações das duas cidades

EVENTO FINAL COM EXIBIÇÃO PÚBLICA SIMULTÂNEA DOS DOCUMENTÁRIOS PRODUZIDOS

PARTECIPANTES: mais de 100 alunos USP e UNIBR

LOCAL: Instituto de Arquitetura e Urbanismo USP São Carlos

DATA: 23 de junho de 2012

<http://www.nomads.usp.br/territorioshibridos/cross>

territórios híbridos

VENHA PARTICIPAR DE ATIVIDADES PARA TODA A FAMÍLIA!

Oficinas de pipas e fotografia!

Brincadeiras para as crianças, atividades esportivas e corporais, plantio de árvores e exposição de fotos!

<http://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos>

dia 23 de junho de 2012 [sáb]

OFICINA DE FANZINE

OFICINA DE FANZINE

12 de novembro de 2011 a partir das 14:00h

Venha participar de um bate-papo na Oficina de Fanzine do Centro Cultural Arte em Construção - Instituto Pombas Urbanas

www.nomads.usp.br/territorioshibridos/oficinafanzone

ACÇÃO FABRICAÇÃO DIGITAL

PROJETO PRODUÇÃO CONSTRUÇÃO DE PAVILHÃO COM SUPERFÍCIES COMPLEXAS

Workshop 11 - de 20 a 22 de agosto

Workshop 12 - de 27 de agosto a 03 de setembro

BACKSTAGE

FINAL PARA SELEÇÃO

BRANDAS AUTORAIS

SÃO PAULO/SP PORTO ALEGRE/RS CARIAS DO SUL/MS PELOTAS/RS SANTA MARIA/RS

11/20/22 e 03/03

Coordenação editorial: Marcelo Tramontano e Denise Mônico dos Santos

Conselho Editorial: Profa. Dra. Anja Pratschke, IAUUSP; Prof. Dr. José dos Santos Cabral Filho, EA-UFMG;
Prof. Dr. Marcelo Tramontano, IAUUSP; Prof. Dr. Marco Antônio de Almeida, FFCL-USP; Prof. Dr. Rodrigo Firmino, PUCPR

Autores dos textos: Anelise Ventura, Anja Pratschke, Alison Henrique Nasario, Cynthia Nojimoto,
Denise Mônico dos Santos, Felipe Anitelli, João Paulo Soares, Luciana Santos Roça,
Marcelo Tramontano, Mayara Dias de Souza, Priscilla Marqueto e Sandra Schmitt Soster

Organizadores dos ensaios fotográficos: Cynthia Nojimoto, João Paulo Soares, Luciana Santos Roça,
Sandra Schmitt Soster, Varlete Benevente

Seleção coletiva dos conteúdos e revisão dos textos: corpo de pesquisadores do Nomads.usp

Autores das fotos: corpo de pesquisadores do Nomads.usp e parceiros do projeto

Projeto gráfico: Cynthia Nojimoto, Marcelo Tramontano, Priscilla Marqueto

Produção gráfica: Cynthia Nojimoto

Produção executiva: Cynthia Nojimoto, Luciana Santos Roça

Assistentes de edição: Isabela Soave Pontello, Luciana Santos Roça, Nayara Resende, Sandra Schmitt Soster

Administração financeira: Marta Tessarín

Organização: Nomads.usp

Editor: Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo

Apoio: FAPESP - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo

NOMADS.USP - Núcleo de Estudos de Habitares Interativos
Av. Trabalhador Sancarlense, 400, São Carlos - SP
Telefone: [16] 3373.8297
Email: nomads@sc.usp.br
www.nomads.usp.br

Impressão: Suprema Gráfica

Tiragem 1000

Julho de 2013

DOI: 10.11606/9788566624014



T327 Territórios híbridos: ações culturais, espaço público e meios digitais / Núcleo de Estudos de Habitares Interativos, organização. São Carlos: Instituto de Arquitetura e Urbanismo, 2013. [92] p. ISBN 978-85-66624-01-4

1. Arquitetura e sociedade. 2. Meios digitais. 3. Políticas públicas. 4. Cultura digital. I. NOMADS.USP. II. Núcleo de Estudos de Habitares Interativos.

ORG NOMADS.USP

TERRITÓRIOS HÍBRIDOS

AÇÕES CULTURAIS, ESPAÇO PÚBLICO E MEIOS DIGITAIS

IAUUSP SÃO CARLOS 2013

ESSE LIVRO:

deriva dos pressupostos, ações e resultados do **Projeto Territórios Híbridos**, realizado pelo **Nomads.usp** entre março de 2011 e julho de 2013, e financiado pela **FAPESP**, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, mas também pelo **aporte** de inúmeros **parceiros**.

destina-se a **produtores culturais, gestores públicos** da área da **cultura, artistas e profissionais** envolvidos com o fazer artístico, a **acadêmicos** e ao **público** que se interessa por eventos culturais. É por isso que, nem o formato dos textos, nem o vocabulário utilizado, são estritamente acadêmicos, mas, ainda assim, procuram deixar claras nossas **referências** ao escrevê-los.

resulta de uma intensa **vivência** de mais de dois anos de **ação conjunta** e de **aprendizado mútuo** com esses **parceiros** e com **públicos** de diferentes lugares do **Brasil** e do **Exterior**.

constitui uma ação da **universidade** buscando **contribuir** para o pensar e o fazer das **políticas culturais** no nosso país.

reúne ideias de **ações de curta duração**, porém concebidas para integrar **políticas culturais duradouras**, que considerem, por exemplo, a alteração de práticas de **ensino**, da **cadeia produtiva local** da música independente, das relações entre **formação profissional, produção industrial e terceiro setor**, da postura do **poder público** diante da **arte de rua**, da maneira como o **espaço público** tem sido **gerido**.

apresenta usos variados de alguns **meios digitais** na **construção coletiva de significados** que, em fim de contas, toda ação cultural **deve** objetivar.

é **intrinsecamente** uma **pesquisa**, e **intransigentemente** uma **ação cultural**.



AGRADECIMENTOS

Ninguém produz conhecimento sozinho, porque é da crítica, que só se efetiva quando nos comunicamos uns com os outros, que nasce a luz. Aos parceiros com quem nos foi permitido caminhar durante esses anos, artistas, produtores culturais, gestores públicos, empresários e colegas acadêmicos, reafirmamos nosso respeito.

Os rostos nas fotos dessa página são de pessoas que não conhecemos, mas que estiveram em eventos do projeto Territórios Híbridos. Elas representam o público, razão do nosso trabalho, alvo último de todo o esforço de produção cultural.

A todos, nossos agradecimentos nômades.

SUMÁRIO

TERRITÓRIOS HÍBRIDOS

34 PONTOS PARA UMA AGENDA DE DISCUSSÕES

PESQUISA **14** AÇÃO **15** POLÍTICAS CULTURAIS **16** MEIOS DIGITAIS **17** TERRITÓRIOS **46** HÍBRIDOS **47** CENÁRIO **82** TRAJETÓRIA **83**

ESSE LIVRO
AGRADECIMENTOS
T-HÍBRIDOS EM NÚMEROS
T-HÍBRIDOS NO MUNDO

COMUNICAÇÃO

GRAFFITI DIGITAL 20
A TRANSGRESSÃO AO ALCANCE DE TODOS

DIÁLOGOS 28
A SONORIDADE DO IMPREVISÍVEL

CONVERSANDO NA RUA 36
A INTERLOCUÇÃO ENTRE DIFERENÇAS

GRAFFITI DIGITAL 18
ENSAIO FOTOGRÁFICO

RÁDIO DE RUA 44
ENSAIO FOTOGRÁFICO

PROCESSOS

BACKSTAGE 50
POLÍTICAS PÚBLICAS, BALADA E ROCK'N'ROLL

FABRICAÇÃO DIGITAL 56
O CONTROLE DO QUE É VARIÁVEL

BACKSTAGE 48
ENSAIO FOTOGRÁFICO

OBSERVAÇÃO

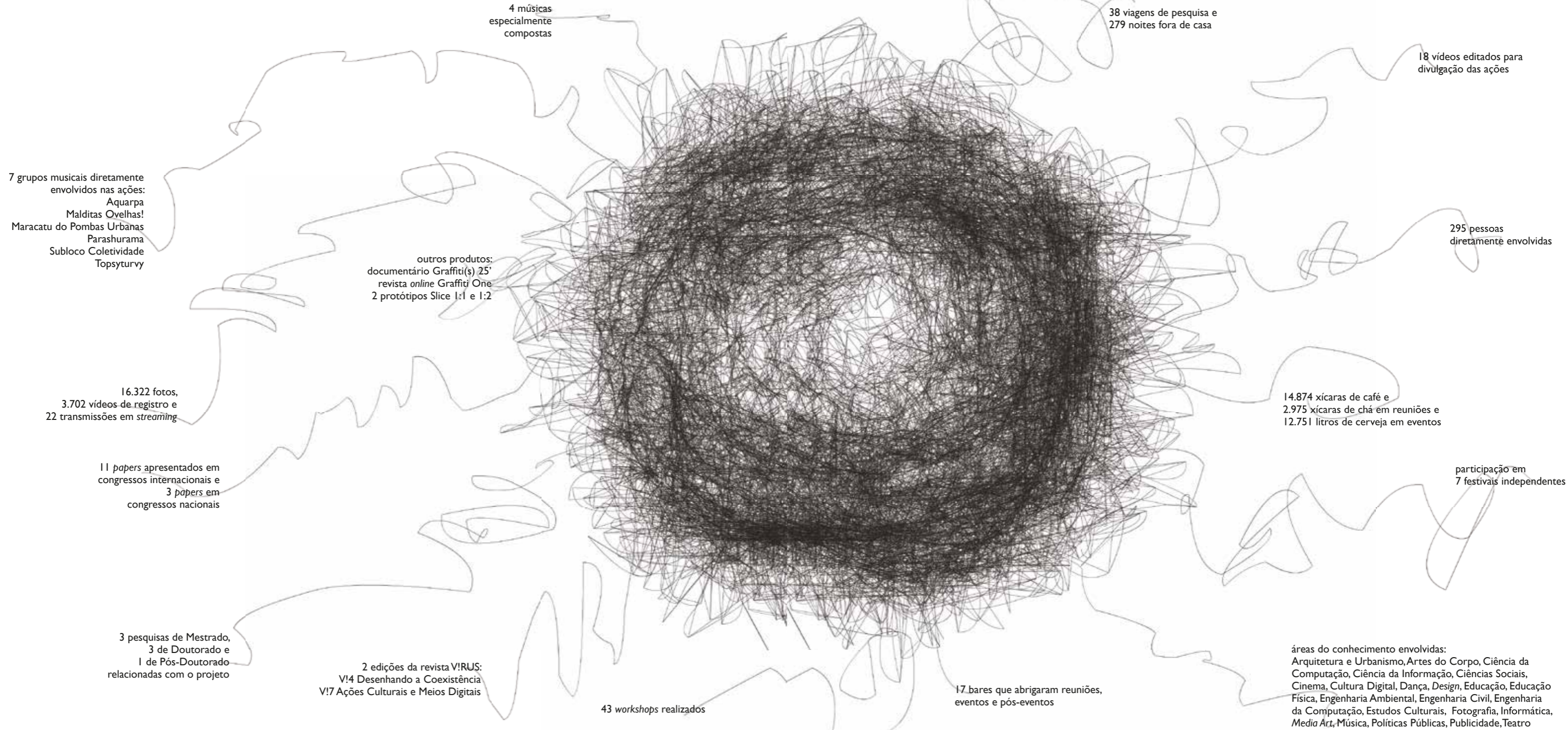
CENAS URBANAS 66
O FOCO NO ESPAÇO PÚBLICO

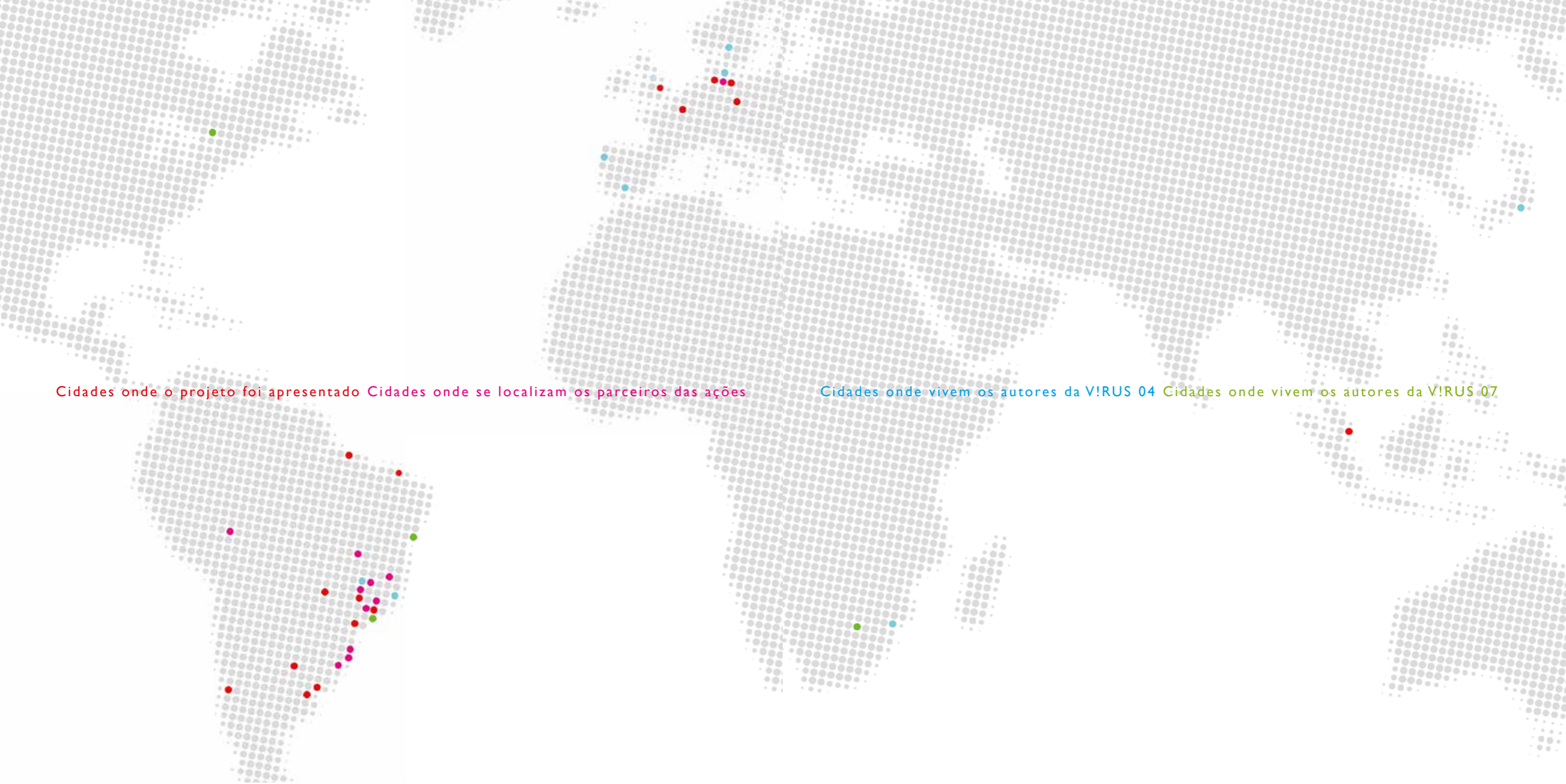
CROSS 74
OLHAR O OUTRO É REFLETIR SOBRE SI MESMO

OCUPA! 64
ENSAIO FOTOGRÁFICO

CENAS URBANAS 80
ENSAIO FOTOGRÁFICO

AUTORES
DOCUMENTÁRIOS
FICHA TÉCNICA





Cidades onde o projeto foi apresentado

Cidades onde se localizam os parceiros das ações

Cidades onde vivem os autores da VIRUS 04

Cidades onde vivem os autores da VIRUS 07

TERRITÓRIOS HÍBRIDOS

34 PONTOS PARA UMA AGENDA DE DISCUSSÕES

PESQUISA

01 — Desenhar a cidade contemporânea não se limita a desenhar seus espaços físicos. Entendendo a cidade como a densa sobreposição de zonas de fronteiras entre culturas, entre mentalidades, desenhar a cidade, hoje, é desenhar o *locus* da diversidade, a cena onde a coexistência de diferenças ocorre, infinitamente.

02 — Todo estudo, que opte por utilizar-se de ações-piloto para entender processos de aproximação das diferenças na ocupação de espaços públicos urbanos com cultura, é potencialmente capaz de produzir compreensões aprofundadas sobre as populações envolvidas, de perceber particularidades de seus modos de vida, suas aspirações e visões de mundo, através do fazer junto e compartilhado, da interlocução contínua, da escuta mútua atenta.

03 — Fazer pesquisa acadêmica com parceiros não-acadêmicos através da realização de ações concretas envolvendo público pressupõe o desejo da imprevisibilidade, a busca do indeterminado, a valorização do inesperado, a curiosidade pelas interações não planejadas entre parceiros, a consciência de que seus melhores resultados talvez nunca sejam conhecidos.

04 — A noção de parceria em ações-piloto de cunho cultural precisa ser entendida para além da viabilização financeira, da compatibilização de objetivos individuais e da disponibilização de saberes complementares. Produzir cultura em parceria é um ato cultural e político *per se*, através do qual novas compreensões emergem, modos de fazer se combinam e se enriquecem mutuamente: nessa área, ação-piloto é, sempre, ação.

AÇÃO

05 — Como ator social, a universidade precisa rever seu lugar na cena pública. Para além da fundamentação teórica, da leitura crítica de ações realizadas por terceiros, do desenvolvimento de técnicas, ela deve também assumir seu papel de produtora de acontecimentos, dentro e fora de seus muros, visando, muito mais que conhecer, transformar.

06 — Extensa bagagem teórico-conceitual, priorização de visões sistêmicas, conexões com diferentes linhas de pensamento, capacidade de catalisar saberes complementares, vocação para atrair e gerenciar financiamentos. A universidade dispõe, ainda, de pessoal técnico capacitado, equipamentos e espaços físicos muitas vezes parcialmente ociosos, e estrutura administrativa que podem e devem ser usados em ações conjuntas com a sociedade, razão maior de sua existência.

07 — A produção de conhecimento não se faz unicamente na e através da academia, mas em diferentes espaços, a muitas mãos, através de vivências das quais resultam experiências. Não se pode conceber uma ação cultural como um *locus* de ensino, nem mesmo de intercâmbio de saberes, mas como uma oportunidade de experimentar o criar coletivo, um processo alimentado por todos os participantes e do qual todos eles - público, produtores, artistas, gestores públicos, iniciativa privada e academia - se alimentem.

08 — Pautar a formulação de políticas públicas na área da cultura já é uma ação cultural e política, e quanto mais grupos e pessoas participarem desse processo mais ricos e legítimos serão seus resultados. Suas perspectivas são instigantes, seu caráter inclusivo é conscientizador e sua urgência é permanente.

POLÍTICAS CULTURAIS

09

Muitos artistas e produtores culturais entendem a valorização, a divulgação, o aprendizado ou a multiplicação do fazer artístico como os principais resultados de suas ações. Seu mais valioso resultado, porém, talvez se revele apenas anos mais tarde, reverberando em algum momento futuro da vida das pessoas que participaram dessas ações: na consciência que desenvolverão em relação ao mundo, na forma como escolherão educar seus filhos, nas causas que decidirão abraçar, em aspectos de sua maneira de lidar com a vida.

10

Além de oferecer entretenimento e fruição do trabalho artístico, as ações culturais promovidas pelo Poder Público devem predispor condições para que as pessoas reflitam sobre questões ou tenham contato com temas que levem à ampliação de sua capacidade de fazer escolhas, em diversos níveis.

11

Em uma sociedade desigual e com práticas segregadoras, serão também híbridos os territórios que constituam espaços de encontro e trocas, onde a tolerância não seja uma condescendência, a coexistência das diferenças não seja só assegurada mas evolua para o compartilhamento de ideias com ações afirmativas, e as muitas formas de interlocução e comunicação entre os grupos, e de cada grupo consigo mesmo, sejam uma prioridade de Estado.

MEIOS DIGITAIS

12

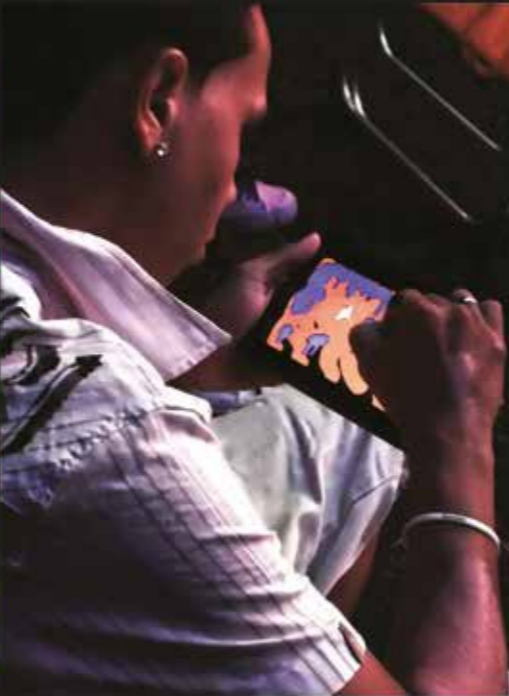
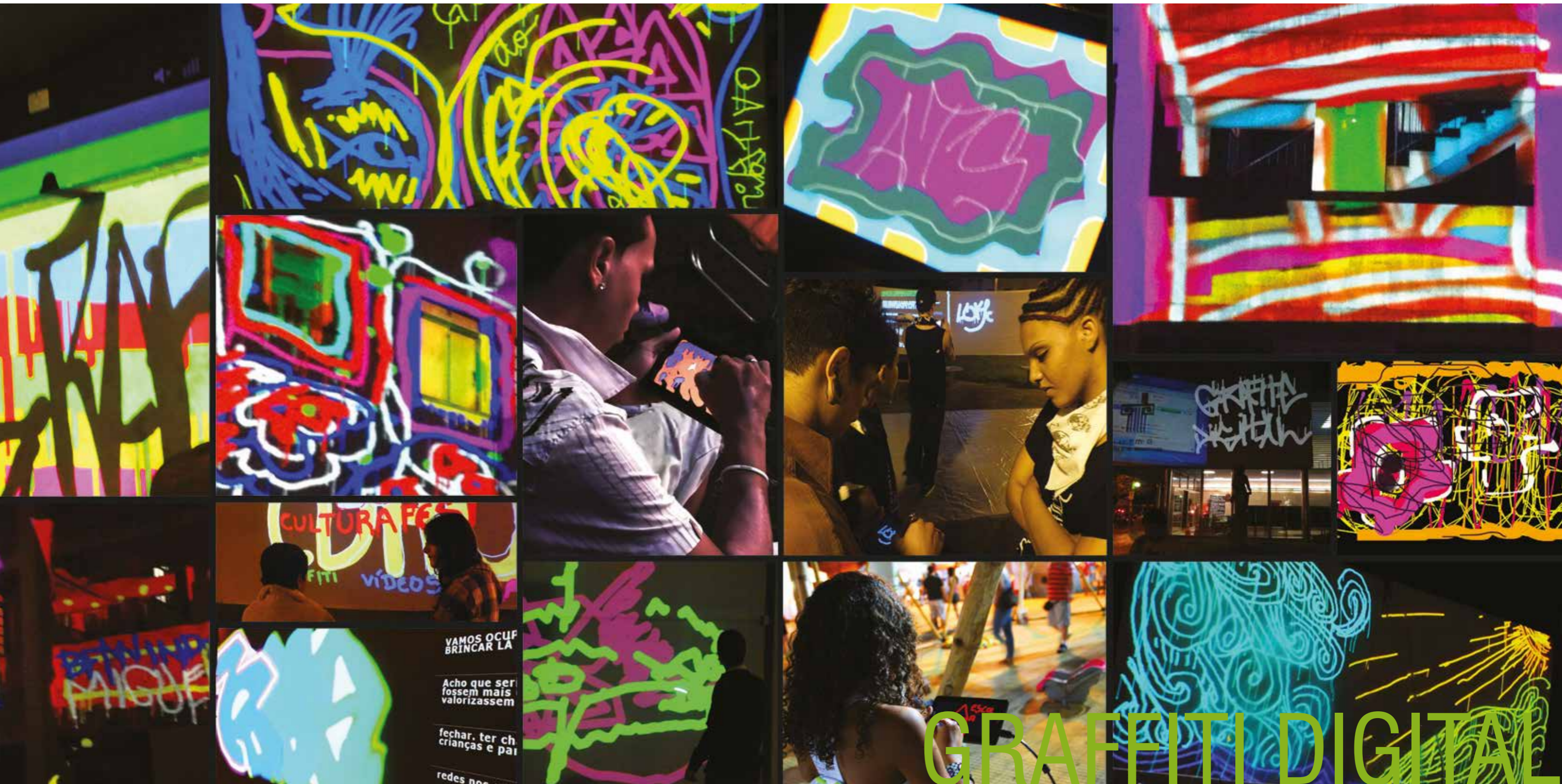
A comunicação está na base do processo de conscientização do indivíduo de seu lugar no mundo. O uso de interfaces digitais em ações culturais em espaços públicos abriga a comunicação no virtual, estimula-a no concreto, reforçando a vocação de lugar de trocas, de encontros humanos, de construção de opiniões, que o lugar público nunca deveria perder.

13

Concreto e virtual. Híbrido dessas espécies de espaços, dessas esferas de interlocução, o *locus* de comunicação possibilitado pelos meios digitais é intangível. Ele não pode ser visto em sua totalidade, não pode ser descrito com precisão, mas é vivenciado por cada um dos participantes, de alguma forma, no íntimo de suas percepções individuais, mesmo que não conscientes.

14

A distância entre duas pessoas conectadas digitalmente é mínima, pouco importando se, geograficamente, encontram-se a um metro ou a dez mil quilômetros uma da outra. Também não importa tanto se, no mundo concreto, há entre elas uma distância social, cultural, de gênero, ou que costuma ser lida por signos externos como maneiras de vestir-se, de andar, cor da pele: a distância entre duas pessoas conectadas digitalmente é mínima. Inversamente, a distância entre duas pessoas não conectadas pode ser imensa, mesmo que elas estejam a um metro uma da outra.



GRAFFITI DIGITAL

SANTOS, Denise Mônico dos; TRAMONTANO, Marcelo. *Graffiti* digital: a transgressão ao alcance de todos. In: NOMADS.USP (Org.). **Territórios Híbridos**: ações culturais, espaço público e meios digitais. São Carlos: IAUUSP, 2013.

GRAFFITI DIGITAL

A TRANSGRESSÃO AO ALCANCE DE TODOS

Narrativas em público

Anotações na paisagem urbana. Inscrições gráficas, ansiosas por comunicar ideias, portadoras de mensagens várias, com a certeza de fazê-las chegar a muitas pessoas. É correto associar essas frases ao *graffiti*, pintura feita com *spray* em paredes, muros e veículos, que a Nova York dos anos 1960 assimilou e difundiu. Uma das linguagens escolhidas pelos adeptos do *hip hop* para comunicar-se, desde então, com uma cidade que insistia em ignorar sua existência. É correto também associar as frases iniciais desse parágrafo às peças publicitárias que impõem-se ao campo visual dos moradores das cidades do mundo, como balizas em seus percursos diários. Tanto o *graffiti* quanto a publicidade são vetores de economias próprias, partes de cadeias produtivas dinâmicas e competem por espaços com visibilidade nas cidades. Mas enquanto a publicidade é socialmente aceita, e apoia-se em estudos e formações específicas, o *graffiti* é visto como marginal, e seu estatuto de arte é, para muitos, discutível.

Grafitar é, em si, transgredir, e essa é sua maior riqueza, a tônica de seu processo. Mesmo que seja pintado em paredes autorizadas, mesmo que, em geral, seu conteúdo seja a assinatura de seu autor, um *graffiti* é sempre um lembrete de que o território urbano abriga múltiplas populações. Realizado por grupos que têm a rua como cena e suporte de suas criações, ele se choca com a noção capitalista de priorização da propriedade privada: é, por isso, confundido com pichação, visto como agravante da poluição visual e, principalmente, sua realização é entendida como um ato de vandalismo, uma contravenção em termos legais, por constituir, supostamente, um ataque a patrimônios privados. Essa visão, infelizmente reforçada pelas empresas que dirigem a chamada mídia tradicional - cadeias de televisão, grandes jornais e rádios -, deixa de perceber que o *graffiti* é um elemento importante dos discursos e narrativas construídos nos espaços urbanos contemporâneos, e que esse ato constitui uma intervenção com qualidades relevantes, sociais e artísticas inclusive. As cidades e seus espaços públicos, quando tomados como ambientes de criação coletiva, como cena de interação social e de engajamento, tornam-se lugares de atuação, de constituição de redes de significação.

A prática de apropriar-se do espaço público como *locus* de intervenções culturais e artísticas não é nova. Realmente recente, entretanto, é o uso de meios digitais nessa apropriação, através de interfaces computacionais especialmente desenhadas, como, por exemplo, os conhecidos projetos *D-Tower*¹, de Lars Spuybroek, e *Relational Architecture*², de Rafael Lozano-Hemmer. É nesse contexto que se inserem as práticas de *graffiti* digital enquanto intervenções culturais que estimulam a construção de diálogos *nos* e *através* dos espaços públicos urbanos.

Baseando-se nas diversas vezes em que se usou *graffiti* digital no âmbito do projeto Territórios Híbridos, esse capítulo discute ações culturais e intervenções artísticas em ruas e espaços públicos que se utilizem dessa linguagem. A relevância de se considerar seu emprego em ações culturais reside no fato de que essas ações podem estimular a construção qualitativa de espacialidades híbridas³ ao se constituírem como práticas que podem favorecer: [1] a expressão individual e coletiva, [2] a possibilidade de afirmação de identidades e diversidades a partir de interações sociais, [3] as possibilidades de participação e engajamento coletivos através de ações realizadas em espaços públicos, [4] a possibilidade de construção de processos colaborativos em eventos culturais, [5] a possibilidade de reconfigurações e resignificação de espaços urbanos, [6] reflexões sobre efemeridade e permanência de intervenções artísticas no espaço público, e [7] explorações de comunicação não-verbal à distância.

As intervenções com *graffiti* digital podem também contribuir para a construção de olhares favoráveis ao universo do *graffiti* tradicional. Esse é, aliás, um dos principais argumentos para se escolher usar o *graffiti* digital em uma ação cultural: estender a experiência de grafitar a pessoas de diferentes perfis etários, socioeconômicos e culturais, levando-as a situar essa experiência para além das ideias pré-concebidas que elas eventualmente tenham sobre essa prática e sobre os próprios grafiteiros. Trata-se, em certa medida, de buscar penetrar no imaginário dessas pessoas, procurando questionar sentidos comuns que situam o *graffiti* como uma ação que suja a cidade, que a enfeia, e que é ilegal. É possível que as experiências assim promovidas repercutam de forma imediata, ou que apenas reverberem



num futuro difícil de determinar. Mas é inegável que elas podem contribuir para a desconstrução de discursos pejorativos e olhares desfavoráveis ao *graffiti*, e, inversamente, podem ser o ponto de partida para associar-se a experiência de grafitar a algo bom, a um momento agradável e divertido, que nada teve de atentado a coisa alguma, e que foi, antes, a tentativa de expressar graficamente sentimentos e pensamentos individuais, dando-lhes visibilidade pública. Essa mudança de perspectiva pode - espera-se - tornar compreensíveis, para muitos, os discursos de resistência de parcelas da população que enfrentam segregações de diversas ordens.

Interfaces digitais para *graffiti* digital

Dentre os muitos aplicativos para *graffiti* digital disponíveis na internet, como *L.A.S.E.R. Tag*, *Tagtool* (2011) e *MobiSpray* (SCHEIBLE; OJALA, 2009), um deles é particularmente fácil de instalar e de adequar às necessidades de um evento público. Trata-se do *TouchTag*, um aplicativo *Android* para *tablets* e *smartphones* que possuam telas sensíveis ao toque, disponibilizado a partir do *Google Play Store*, por um preço bastante acessível⁴. Permite criar desenhos semelhantes a *graffitis* a partir do toque direto sobre a tela, seja com os dedos, seja com canetas *touch screen*, ou ainda com canetas esferográficas comuns do tipo Bic, dependendo do dispositivo. O uso do programa é simples. Ele possui algumas ferramentas de desenho que recriam digitalmente efeitos típicos do *graffiti*, como simulações de tinta escorrendo ou gotejando e representações de traços em função dos bicos usados em latas de *spray*, permitindo atingir resultados gráficos e plásticos bastante refinados. As ferramentas são acessadas através de um menu que oferece opções de tipos de traços, com estilos, espessuras e qualidades diferentes, em várias cores e tonalidades.

Com poucas adaptações, é possível instalar o *Touch Tag* em *tablets* simples e baratos, cujo manuseio é mais confortável, em ações envolvendo público, do que nas diminutas telas de *smartphones*. Nas ações, os *tablets* são conectados diretamente a projetores que reproduzem a imagem dos desenhos sendo feitos, em fachadas de edifícios, muros ou outras superfícies visíveis em espaços públicos. É assim que a interação indivíduo-programa, através da tela do *tablet*, adquire outra dimensão, passando a abarcar uma instância de comunicação coletiva e pública, que expande a experiência individual para o plano das relações interpessoais num dado espaço, ou, ainda, entre as pessoas e o espaço físico.

Nesse sentido, o *graffiti* digital pode acrescentar outros elementos ao lugar em que é projetado, como um novo *layer* informacional. Pode também transformar elementos do próprio espaço físico a partir de uma aderência aos seus elementos ambientais e espaciais. E pode, ainda, estender o espaço físico quando abarca também espaços informacionais remotos, conectados via internet de forma síncrona (JAMES; NAGASAKA, 2011; PELTONEN, 2008; WEINER, 2010). A alteração da constituição do espaço e da percepção que se pode ter dele, ao dotá-lo das projeções dinâmicas do *graffiti* digital, baseia-se no compartilhamento de informações e nas interações.

Qualquer pessoa, de todas as idades, mesmo aquelas não familiarizadas com dispositivos computacionais, nem com o ato de grafitar, desenhar ou pintar, são capazes de usar o programa através do *tablet*. Ao aceitar o convite para desenhar no *tablet*, às vezes após alguma resistência inicial, todas passam a resgatar modos próprios de expressão gráfica, seja pelo desenho, seja pela escrita, seja por um *mix* de ambos, e sua atenção é imediatamente absorvida pela atividade. Em termos de ação cultural, o que importa é que elas se expressem num espaço público, dando a conhecer sua expressão aos demais presentes. Que, assim, elas intervenham ativamente nesse espaço, ainda que de forma efêmera, seja desenhando *graffitis*, seja escrevendo mensagens, apenas desenhando, rabiscando ou brincando. Trata-se, por fim, de uma maneira das pessoas ocuparem momentaneamente a posição de grafiteiros, percebendo o prazer simples e a pertinência de expor graficamente algumas de suas ideias à apreciação pública, alterando características de um lugar urbano.

Conhecendo-se em público

As várias experiências com *graffiti* digital atestam que seu uso é promissor. Esse meio é bem aceito e bem visto por pessoas de idades variadas e, mais importante, defensoras de opiniões divergentes sobre os *graffitis* pintados na cidade. Suas escolhas temáticas são as esperadas: em geral, procuram representar aspirações pessoais - paisagens harmônicas, casas ajardinadas, famílias felizes, etc. -, enviam mensagens de cunho pessoal a amigos e namorados presentes, num anseio de tornar público conteúdos de sua vida mais privada, repetem palavras de ordem com conteúdo político, ou desenhando *tags*, que, no universo do *graffiti*, correspondem às assinaturas feitas por grafiteiros e pichadores, fortemente ligadas a um componente identitário. O público acompanha, através da projeção, a construção dos desenhos elaborados individualmente no *tablet*, e muitas pessoas passam a discutir o conteúdo das mensagens contidas nas imagens. Silenciosamente, o que está sendo projetado acaba estimulando reflexões entre os presentes, sugerindo temas para conversas e encorajando mais pessoas a produzir novos *graffitis* no *tablet*. Essa propriedade é valiosa em uma ação cultural por permitir a inclusão de um tema de reflexão - “proposições para uma cidade sustentável”, “ideias para a praça tal”, “melhor mobilidade na nossa cidade”, etc. - de maneira lúdica, em um show de bandas de rock, por exemplo.

Se, por um lado, há uma certa resistência inicial no uso da interface por parte dos adultos mais velhos, que frequentemente argumentam não saber desenhar, por outro, esses mesmos adultos se dão conta das possibilidades desses meios, de seu poder comunicacional e caráter dialógico, ao valorizarem essas iniciativas, quando questionados. Como destacam



James e Nagasaka (2011) em seus estudos sobre interfaces digitais dispostas em espaços coletivos, enquanto as estruturas físico-espaciais são pré-determinadas nas fachadas e superfícies existentes, a interatividade de meios digitais como esse permite que os participantes decidam a forma e a qualidade emocional das intervenções.

A ideia, aqui, é a de que os participantes de eventos culturais não se limitem a uma atitude de espectadores ou de consumidores de produtos culturais, mas se portem como produtores de conteúdo, como agentes culturais com importância semelhante à dos artistas, produtores, promotores e demais agentes envolvidos na ação. É de não só dar voz às pessoas ali reunidas, que geralmente se mantêm desconhecidas entre si, mas de ampliar essa voz para dimensões perceptíveis por todos. Em certo sentido, trata-se de requalificar o papel do público presente, que, ao expandir experiências individuais para instâncias de uso coletivo e compartilhado, deixa de ser entendido apenas como uma massa homogênea, passiva, para assumir um papel protagonista no evento. E nas reflexões sobre sua cidade.

O convite certo da maneira certa

Para que essa premissa de protagonismo se cumpra, é fundamental que o convite à participação se faça de maneira convincente, atraente, com uma linguagem que o convidado entenda e com a qual se identifique. Deve ser um convite de parceiros e não de pesquisadores, muito menos de gestores públicos. Está-se falando da maneira de abordar as pessoas no evento para que façam seus *graffitis*, que deve ser cuidadosa e despretensiosa, o que indica a necessidade de parceria com animadores culturais. Eles são conhecedores de estratégias para esse fim, de técnicas e práticas de animação sociocultural, fundamentais para tornar a experiência com *graffiti* digital algo positivo no contexto pessoal. A fruição particular de cada pessoa, assim como do público, é mais exitosa quando uma atenção especial é dada ao momento de aproximação com a interface. O desafio é fazer com que as pessoas considerem, com o mínimo de resistência, a possibilidade de fazer sozinhas algo, antes de mais nada, inesperado: produzir e expor publicamente desenhos sobre seus sonhos e aspirações pessoais em plena praça pública. Aliada a isso, está a expectativa de situar essa experiência como uma opção a mais de entretenimento, fruição, e de participação em uma ação cultural maior. Essa perspectiva de uso como opção e não como condição parece facilitar a que as pessoas se predisponham a participar com uma atitude mais desarmada e lúdica e, nesse sentido, mais aberta à experimentação.

Graffiti digital, *graffiti* analógico: aproximações

Grafitar paredes e muros com tinta *spray* não é fácil. Requer habilidades específicas, um grande conhecimento adquirido com o fazer sistemático, uma observação constante do trabalho de grafiteiros experientes, o domínio de sutilezas com o movimento das mãos, dos braços, com a intensidade com que se libera a tinta sobre o suporte, na execução de traços e sombreados, na produção de efeitos gráficos diversos. Já a apreensão das ferramentas oferecidas pelas interfaces de *graffiti* digital é quase imediata, concebidas especialmente para serem intuitivas, auto-explicativas, proporcionando grande facilidade de uso por iniciantes.

Paralelamente a isso, outra característica parece central: apesar de seu processo ser importante por se tratar de um momento convivial entre grafiteiros, muitas vezes planejado e esperado, no *graffiti* tradicional o foco é o produto final, é o que permanece na parede para ser visto, o que, em geral, foi projetado cuidadosamente em esboços em papel. No *graffiti* digital, o produto é concebido nos segundos entre o convite e o primeiro toque na tela do *tablet*, e consiste em um impulso luminoso que se apaga rapidamente. Importa mais o processo, a experiência desse momento, a incursão no universo do grafitar, o ato de fazer, em si, que é essencialmente efêmero. De uma perspectiva comunicacional e de interação, o que conta, aqui, é o que acontece em minutos, a partir de uma relação de curta duração entre o sujeito que faz e aqueles que vêem o que ele está fazendo. Uma experiência com feições próprias aos fluxos de informação e comunicação digital, em permanente caráter de atualização, como apresenta Pierre Lévy (2000). Trata-se de um encontro, uma situação, uma ação e interação momentânea, própria do instante, efêmera por natureza, que contrasta com a permanência do *graffiti* tradicional, que interfere em espaços durante um período mais longo, passível de exames mais detidos e de interpretações possibilitadas, principalmente, por sua durabilidade.

O *graffiti* digital não é, de forma alguma, uma mera simulação do *graffiti* tradicional, nem uma imitação potencializada por ferramentas digitais. Trata-se de outra maneira de se fazer *graffiti*, com qualificações próprias, permitindo realizar gestos e efeitos que, com tinta, seriam impossíveis, ou demorados, ou demandariam um raro saber técnico. Talvez as interfaces computacionais para *graffiti* digital ainda o prendam a um repertório de signos e códigos que termina por aproximá-lo em demasia do *graffiti* tradicional. Mas as potencialidades de tais ferramentas não devem ser nem supervalorizadas, nem subestimadas, nem seus usos ampliados ou restringidos, a partir de comparações com o fazer próprio do *graffiti* tradicional. Pelo contrário, parece claro que as ferramentas de *graffiti* digital tendem a incorporar novos recursos e amplitudes, assumindo cada vez mais feições que lhes são próprias (SANTOS; TRAMONTANO, 2012).

É também bom lembrar que o fato de constituir uma interface digital abre-lhe a possibilidade de ser veiculado via internet. Dependendo unicamente de uma transmissão em *streaming* e de projetores, grafiteiros de uma cidade podem, em tempo real, grafitar em paredes de cidades distantes, atingindo outros públicos, desenvolvendo compreensões ampliadas sobre conformações urbanas pouco conhecidas que podem somar-se às suas. Da mesma forma, a experiência do público pode ser estendida para além dos limites físicos do evento de que participam presencialmente. Ao grafitar em *tablets* conectados à internet, as pessoas podem expor-se à apreciação de públicos remotos, que por sua vez podem, pelos mesmos meios, fazer-se virtualmente presentes no evento local. Diálogos diversos podem, assim, efetivar-se, local e remotamente, tendo espaços urbanos como suporte, utilizando ambientes digitais. A cena onde se passa esse diálogo será, então, intensamente híbrida.



Expandindo experiências

As interfaces de *graffiti* digital são, antes de tudo, sistemas digitais de comunicação com potencial de ampla inserção em espaços públicos urbanos, favorecedoras da criação de espaços híbridos socialmente qualificados, principalmente ao expandirem experiências individuais para instâncias de uso coletivo e compartilhado. Utilizado em uma ação cultural, o *graffiti* digital admite que se dêem sentidos específicos à tecnologia digital, como o acréscimo de uma perspectiva social ao uso do meio digital.

Suas potencialidades podem e devem ser mais exploradas, em toda sua amplitude, como os usos remotos, com projeções trocadas, considerando lugares físicos distantes, em uma mesma cidade ou cidades distintas. Intervir e ocupar remotamente um espaço, criar conexões temporais de lugares, pessoas e comunidades distantes geograficamente entre si, a partir de esferas de comunicação cujo centro seja a linguagem gráfica do *graffiti* são caminhos ainda a serem percorridos, experimentados e investigados mais detidamente.

O *graffiti* é uma manifestação cultural muito presente na contemporaneidade, e o uso do *graffiti* digital em ações culturais explora precisamente esse potencial como meio de expressão. Intervenções com *graffiti* digital criam uma forma de hibridismo no espaço urbano cuja efemeridade e sincronicidade são centrais, em que a inscrição do gesto, da escrita e do fazer *graffiti* são expressos e expostos ao mesmo tempo em que concebidos, explicitando processos interativos e instaurando diálogos visuais, novos na cidade.

Referências

D-TOWER. Disponível em: <<http://lab.v2.nl/projects/dtower.html>>. Acesso em: 26 abr. 2008.

JAMES, A.; NAGASAKA, D. Integrative design strategies for multimedia in architecture. In: TARON, J. et al. (Eds.). **Proceedings of ACADIA 2011**. Banff (Alberta): Canadá, 2011.

LASER TAG. Disponível em: <<http://www.graffitiresearchlab.com/blog/projects/laser-tag/>>. Acesso em: 15. ago. 2011.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34, 2000.

PELTONEN, P. et al. “It’s mine, don’t touch!”: Interactions at a large multi-touch display in a city centre. **Proceedings of CHI 2008**. New York: ACM Press, 2008.

RELATIONAL ARCHITECTURE. Disponível em: < http://www.lozano-hemmer.com/projects.php?keyword=Relational_Architecture>. Acesso em: 15. jul. 2013.

SANTOS, D. M.; TRAMONTANO, M. “A parede no digital é mais lisa!”: hibridismos urbanos e graffiti digital. In: XVI SIGraDi Congresso da Sociedade Iberoamericana de Gráfica Digital, 2012, Fortaleza. **Anais...** Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2012. p. 135-139.

SCHEIBLE, J.; OJALA, T. MobiSpray: Mobile phone as virtual spray can for painting BIG anytime, anywhere on anything. **Leonardo: The Journal of the International Society of the Arts, Sciences and Technology**, v. 42, n. 4, p. 332–341, 2009.

TAGTOOL PROJECT. OMA International. Disponível em: <<http://tagtool.at/en/on/about/>>. Acesso em: 15. set. 2012.

WEINER, H. Media architecture as social catalyst in urban public spaces. In: GEELHAAR, J. et al. (Eds.). **MediaCity: Interaction of architecture, media and social phenomena**. Weimar: Bauhaus-Universität, 2010.

Notas

1 Trabalho de Lars Spuybroek, Q. S. Serafijn, V2 Lab e NOX-Architekten implementado na Holanda, entre 2003 e 2008. Ver: <http://lab.v2.nl/projects/dtower.html>.

2 Série de trabalhos desenvolvidos desde 1997 pelo artista Rafael Lozano-Hemmer e implementados em várias cidades do mundo. Ver: http://www.lozano-hemmer.com/projects.php?keyword=Relational_Architecture.

3 Entendem-se, aqui, espaços híbridos como espaços estabelecidos no entroncamento de lugares concretos e virtuais por meio do adensamento de esferas comunicacionais.

4 O *download* do aplicativo *TouchTag* custa R\$3,32 (julho de 2013).

DIÁLOGOS

A SONORIDADE DO IMPREVISÍVEL

Em rede

Música em rede. Criação musical via internet. Músicos tocando uns com os outros, simultaneamente, em espaços físicos distantes, conectados via rede. A música de cada um se origina de seus saberes individuais, das influências do lugar onde estão, de suas histórias, sua sensibilidade, sua cultura. Mas a música resultante é uma, é a combinação da música de todos esses músicos, e representa um esforço coletivo, um processo de diálogo e de negociação exposto diante do público. O significado da ação Diálogos é simbólico, como o são os valores dos bens imateriais. Ele exprime, antes de mais nada, uma busca, a de dialogar com o outro, com o diferente, uma disposição em abrir-se ao desconhecido. Seu produto musical é, de certa forma, imprevisível, porque assume e incorpora os erros e imprevistos das conexões via internet.

No projeto Territórios Híbridos, esses diálogos foram realizados três vezes, e de maneiras distintas. A primeira, entre a banda de rock Parashurama, que tocou em um galpão da estação ferroviária de Lüneburg, na Alemanha, e o grupo de pesquisa sobre instrumentos musicais não-convencionais Aquarpa, apresentando-se na estação ferroviária de São Carlos, no Brasil. Na segunda vez, a banda de rock Malditas Ovelhas! interagiu, de um estúdio de gravação no centro de São Carlos, com a grupo de *rap* Subloco Coletividade, na quadra de um conjunto habitacional na periferia da cidade. O terceiro diálogo envolveu a banda de rock Topsyturvy, em São Paulo, tocando com músicos em um bar cultural, em São Carlos. Dessas experiências, e das reflexões que elas inspiraram, derivam as proposições contidas nesse texto para uma ação cultural, chamada Diálogos, envolvendo criação musical à distância.

Diálogos, modos de fazer

A ação baseia-se na premissa de que dois grupos musicais, distantes geograficamente um do outro, busquem comunicar-se sincronamente entre eles através da música, o que significa que não apenas espera-se que os grupos estabeleçam uma conversação, mas também que esse processo, exibido publicamente, inspire a comunicação entre públicos, e entre os públicos e os músicos. Além disso, cada grupo expressa, musicalmente, leituras do espaço físico em que se encontra e também da música do outro grupo, explorando linguagens sonoras e testando possibilidades de *performance* musical através do uso de transmissão síncrona contínua em *streaming*.

Musicalmente, a ação Diálogos fundamenta-se na ideia de improvisação e, como em toda improvisação musical, requer uma atitude condescendente e solidária, tanto dos músicos quanto do público, em relação às qualidades artísticas do resultado. É essencial que os músicos tenham disposição e, mais que isso, interesse em improvisar, como ocorre em certas *jam sessions*, por exemplo. Em criação musical, o improviso é uma área de estudo em si, aborda gêneros repertoriados desde o século XIV, como os cantos gregorianos e diversos exemplos árabes e asiáticos, e, apesar de comportar inúmeras variações e vertentes, significa, literalmente, “fazer alguma coisa *imprevista*”, como lembra a historiadora da música Sabine Feisst, da Arizona State University (2002). Combinado à comunicação através de transmissão em *streaming*, o improviso pode ampliar seu caráter de processo criativo que, de acordo com os pesquisadores britânicos David Hargreaves e Raymond MacDonald (2012), contribui para expressões de variadas maneiras de pensar e compartilhar ideias em grupo.

O improviso não é totalmente despojado de regras, apoiando-se, obviamente, na criatividade dos músicos, no seu saber técnico e teórico e na escuta dos demais músicos participantes. Gêneros musicais como o *jazz* e o *rap* ilustram a noção de que o improviso combina a criação espontânea, no momento da apresentação, com uma estrutura musical

previamente definida, de conhecimento dos músicos. Ele se distancia da estrutura, da forma, da notação e do caráter de permanência da composição tradicional, buscando enfatizar “o caráter processual da música, sua natureza transitória e seu significado como uma arte ‘temporal’” (FEISST, 2002), e podendo, por essas razões, ser também entendido como um ato político ao contrapor-se a estruturas musicais mais conservadoras. É essa uma das principais bases teóricas da ação Diálogos, que, em última instância, propõe ao público e aos músicos e produtores envolvidos a experiência de vivenciar, juntos, o questionamento de processos atuais de composição musical, da noção de autoria, e da própria estética musical a que o público em geral está habituado.

A ação tem, ainda, vários objetivos convergentes. Um deles é o de promover o intercâmbio entre bandas de diferentes contextos - musicais, geográficos, culturais, ou outros - através de uma comunicação não-verbal baseada em trocas musicais. Igualmente importante, busca-se expor publicamente um processo de conversação por meio do som no qual cada banda deve dispor-se a adequar-se às expressões da outra, certamente usando seu vocabulário próprio mas disposta a abrir mão de aspectos dele e, ao mesmo tempo, a entender o vocabulário da outra banda, de forma a criarem, juntas, uma sonoridade em comum. É também objetivo dessa ação proporcionar, aos públicos presentes nas duas localidades físicas, a visualização desse processo de diálogo e de negociação por vezes difícil, que demanda decisões rápidas, espontâneas e nem sempre acertadas, mas que se respaldam na intencionalidade de se atingir um bem comum, ilustrado de forma poética pela música produzida. Por fim, a ação Diálogos visa, ainda, enfatizar a importância de se ocuparem espaços públicos com práticas musicais colaborativas como as aqui apresentadas, em especial ao evidenciarem-se semelhanças e diferenças entre as localidades, através da transmissão ao vivo de som e imagem.

Diferentes roteiros podem ser definidos para a ação, em função de interesses específicos das bandas, dos produtores e do tipo de evento, mas é importante que algum roteiro seja acordado entre bandas e produtores por tratar-se de um evento com uma parte das atividades ocorrendo remotamente. Uma possibilidade é permitir que, no início da *performance*, cada uma das bandas se apresente, tocando uma após a outra durante uma dezena de minutos cada, enquanto os públicos as assistem, através de imagens projetadas, e fruem suas particularidades. A experiência de cada público é, obviamente, diversa em relação às duas bandas, já que cada um assiste, alternadamente, uma banda apresentando-se presencialmente e a outra, virtualmente. Em seguida, cada banda tem em torno de cinco minutos para reapresentar-se, agora levando em consideração a apresentação que a outra banda acabou de fazer. Ou seja, espera-se, nessa segunda apresentação, que cada banda elabore uma espécie de resposta musical à outra. Não se trata de um trabalho realizado de forma independente, e, sim, de atingir um objetivo em comum, construído em conjunto, onde cada banda tem consciência de sua própria influência no todo e é um elemento-chave para sustentar toda a criação musical.

Durante essa primeira meia hora, o diálogo se faz de forma consecutiva, isto é, cada banda expressa-se em seguida à outra. Nos dez minutos que se seguem, ocorre a apresentação simultânea das duas bandas, onde uma peça musical em comum é efetivamente produzida ao vivo, fruto da escuta mútua entre os grupos. Na apresentação simultânea, privilegia-se o uso de silêncios, permitindo que as bandas construam, de forma conjunta, uma música mais livre e menos atrelada ao ritmo e compasso. Isso é prudente devido à latência do sistema e da transmissão, que, em geral, ocasiona *delays*, ou atrasos entre o momento em que o som é gerado em uma localidade e o momento em que ele é percebido na outra, após transmissão. É preciso que os músicos estejam abertos a utilizar-se desses aparentes erros causados

pelas características do meio digital utilizado, incorporando-os ao processo de criação musical. Esses erros ou acidentes não são previstos mas são esperados. Essa consciência é base do processo de colaboração musical proposto pela ação Diálogos, reforçando seu caráter de improvisação.

Diálogos possíveis

A ação Diálogos não foi concebida para ser a única atração de um evento cultural, mas como uma proposição de ampliação da abrangência de uma programação que inclui a apresentação de grupos musicais. Elencamos, aqui, três possibilidades de realização das ideias expostas nesse capítulo, com três perfis de público variados, no intuito de exemplificá-las e, principalmente, inspirar outras tantas.

1. Uma aplicação seria em shows musicais que ocorrem simultaneamente em diferentes cidades, como durante a Virada Cultural do Estado de São Paulo, no caso dos vários festivais independentes e do Grito Rock, que ocorrem em todo o Brasil, ou mesmo na programação de organizações como o SESC, que promovem shows regularmente, com coincidência de datas. Esses shows têm um caráter de diversão, com grande afluência de público cujo perfil costuma ser tão mais variado quanto mais público é o local onde se realiza. Em dado momento do show, imagem e som transmitidas sincronamente por *streaming* de um show remoto seriam exibidos ao público local e vice-versa, permitindo que as duas bandas saúdem, via rede, o público e a banda da outra cidade. Em seguida, poderiam fazer pequenas provocações uma à outra através da música, quase em forma de uma brincadeira, estabelecendo um diálogo leve e igualmente divertido. Proporciona-se, dessa forma, a percepção de que esse show que, de uma perspectiva local, poderia ser entendido como uma excepcionalidade, faz, na verdade, parte de uma política cultural ampla na qual o público é peça central.

2. Outra aplicação possível seria em um evento em que diversos grupos locais de um determinado gênero musical se apresentam. Durante a apresentação de um deles, a partir de procedimentos previamente acertados, um convidado especial, por exemplo, um *rapper* famoso, pode, à distância, com sua imagem e voz exibidas para o público local, fazer rimas tendo como base musical a peça executada presencialmente pelo grupo. Seria interessante acentuar as sensações de surpresa e estranhamento procurando mesclar gêneros musicais que habitualmente não se mesclam. Tomando novamente o exemplo do *rapper*, ele poderia fazer suas rimas interagindo com uma orquestra local ou um grupo de ritmos regionais, como maracatu, baião, catira, etc., eventualmente combinados com exibições presenciais de grupos de dança dessas expressões culturais. Dessa forma, viabiliza-se a participação de um artista cujo cachê talvez esteja além das possibilidades da organização do evento e que pode contribuir qualitativamente, diretamente com o evento em si, e indiretamente estimulando e inspirando grupos locais.

3. Uma terceira aplicação diz respeito à chamada música experimental, envolvendo músicos e público interessados em processos contemporâneos de criação artística. Aqui, o caráter de diálogo musical



seria explorado em profundidade através da busca cuidadosa, por ambos os grupos, de produção de peças musicais unas resultantes de uma execução intimamente ligada à escuta mútua atenta. Essa aplicação poderia ser realizada publicamente envolvendo alunos e professores de conservatórios musicais ou escolas públicas de música localizadas em cidades distantes, estimulando a ampliação de modos de fazer na criação artística e viabilizando trocas entre músicos.

Em especial nos casos dos itens 2 e 3, entende-se que um processo de preparação utilizando a comunicação via internet antecede o evento e constitui um aspecto importante da ação Diálogos. Trata-se de contatos prévios entre músicos e entre produtores para conhecimento mútuo, intercâmbio de arquivos com obras de sua autoria, discussão sobre temas que lhes pareçam relevantes, pequenos testes de *performance* simultânea via rede, etc.. Há diversos suportes disponíveis gratuitamente na internet para que essa comunicação se faça, entre eles a interface Backstage ver capítulo “Backstage: políticas públicas, balada e rock’n’roll” especialmente desenhada no âmbito do projeto Territórios Híbridos visando possibilitar a postagem ilimitada de informações por todos os agentes culturais envolvidos em uma ação nos moldes da ação Diálogos. O acesso à interface pode ser divulgado semanas antes do evento, convidando o público a acompanhar o processo de aproximação entre os grupos musicais através das postagens, e funcionando como um reforço ao convite para comparecer presencialmente ao evento. Essa interface deve ser projetada também durante o evento e rapidamente apresentada ao público presente antes da realização da comunicação à distância. Para que os objetivos dessa ação sejam alcançados, é fundamental que o público entenda quem está participando à distância, quais meios digitais estão sendo utilizados, quais os principais passos dados para se produzir essa comunicação, e, especialmente, que o público da ação é formado por pessoas geograficamente distantes entre si mas coesas em torno do interesse musical.

O caráter simbólico da música pode também ser percebido como um sinal forte e poético de integração entre mundos distantes uns dos outros, como ilustração da necessidade de se elaborar e obedecer acordos na cena social, e que esses acordos sempre são fruto de negociações contínuas. Nessa ação, esse processo é ilustrado pela atitude esperada de cada uma das bandas, que comparece com seu fazer específico mas admite alterá-lo ou moldá-lo às respostas recebidas da outra, durante o processo, visando tornar possível a execução musical simultânea. Por exemplo, seria emblemático colocar em comunicação bandas identificadas com territórios em conflito, tocando juntas e produzindo peças musicais em comum. Outras linguagens visuais podem também ser utilizadas, como a projeção de imagens das cidades de cada uma, de realidades vividas cotidianamente pelas bandas, de forma a contextualizar a expressão dos grupos musicais e a fornecer ao público meios para melhor situar o que ele está assistindo. Por sua vez, os públicos podem manifestar-se através da interface Comentários ver capítulo “Conversando na rua: a interlocução entre diferenças” projetada em ambos os espaços físicos, tendo a apresentação musical, ou temas correlatos, como eixo temático. Como se pode ver na apresentação dessa interface, ela permite, inclusive que as pessoas presentes em ambas as localidades, sejam elas público, artistas ou produtores, possam estabelecer conversações através da escrita, visíveis por todos, adicionando ao evento um novo nível informacional, estimulador localmente de discussões e reflexões.

Além das transmissões de áudio e vídeo, é preciso garantir que, em cada evento, sejam projetadas imagens transmitidas por *streaming*, captadas no outro evento. Ver imagens da localidade remota é importante para que músicos e público

tenham clareza do que acontece do outro lado e, também, maior sensação de proximidade com os participantes remotos. Esse é um fator altamente construtivo da colaboração musical: os dois eventos devem ser alimentados, um pelo outro, para a eficácia da comunicação, para que os participantes tenham consciência de que não estão apenas em um evento local, e que sua atitude faz parte de um todo maior, para além dos limites físicos de onde se encontram.

A ação cultural Diálogos pode ser realizada de diferentes formas, com tecnologias de fácil compreensão e baixo custo, guiando-se por diferentes roteiros para a colaboração musical. Tecnologias de código livre capazes de desempenhar tais funções podem ser facilmente encontradas. Há, também, a possibilidade de se usar programas de teleconferência bastante populares e de fácil acesso, como o *Skype*, ou serviços de transmissão em *streaming*, desde que entendidas suas potencialidades e limitações, e seu roteiro de comunicação seja adaptado, priorizando a eficácia. A ação deve ser estruturada e planejada em ambas as localidades: aí reside a importância de se considerar as características próprias da internet como meio e tirar proveito delas na concepção de diferentes estruturas de comunicação, como se verá a seguir. Além de artistas, público e produtores, a realização da ação requer também a participação de alguns técnicos de som, já que os instrumentos musicais têm de ser microfônados e amplificados, dependem de processo eletrônico ou digital para permitir a apreciação pelo público local e remoto, e todos os sons têm que ser combinados e mixados para a transmissão.

Um novo entorno sonoro

Através de processos como reverberação, difusão, absorção, dentre outros, todo som tem suas propriedades alteradas em função de características do espaço físico no qual eles se propagam. Isso porque um som é, por definição, o resultado de vibrações em um meio, em frequências que podem ser identificadas pelo ouvido, e convertidas em impulsos elétricos reconhecíveis como som pelo cérebro humano, como o professor Juan Roederer (1998) explica. Inversamente, não apenas o som é modificado, mas ele também pode modificar a compreensão que se tem de um espaço físico. Essa relação estreita entre o som, que é imaterial, e a materialidade do espaço físico, é chamada de conversacional pelo artista e pesquisador Brandon LaBelle (2006). Perceber isso como uma conversa ajuda a entender por que as características do resultado da interação som-espaço podem ser complexificadas quando introduzimos, em seu processo, mediação digital e formas variadas de transmissão. Por um lado, os músicos, sua *performance* e a amplificação dos sons dos instrumentos interagem com o espaço físico local e são percebidos pelo público presente; por outro lado, esses sons, após mixagem, são transmitidos via internet à outra localidade e vão igualmente interagir





com o espaço físico durante sua percepção pelo outro público.

Cada um desses lugares constitui uma arena sonora - espaços produzidos pelo fazer musical e que também abrangem o espaço dos ouvintes e seus gestos -, na definição do músico Denis Smalley (2007). A conexão dessas duas arenas sonoras através da internet, como proposta pela ação Diálogos, resulta em uma arena sonora ampliada e descontínua, agregando músicos, gestos, *performances* e ouvintes dos dois locais. Ela é formada por todos os sons de ambas as localidades que, elaborados pelos músicos e técnicos de som, são transmitidos nos dois sentidos por processos de mediação tecnológica. Esse conjunto de aspectos que interagem entre si, considerando som e espaço de maneira una, é o entorno sonoro que influencia a experiência de todos os participantes, presenciais e remotos.

Nessa ação, são produzidos pelo menos três níveis de entornos sonoros: [1] um entorno sonoro LOCAL, influenciado por sons derivados da atuação do grupo musical local e respectiva amplificação sonora, abrangendo também sons não-mediados tecnologicamente, como o som dos arredores; [2] um entorno sonoro MEDIATIZADO, elaborado conjuntamente pelos dois grupos musicais e técnicos de som através de mediação tecnológica de processos como captação, mixagem, amplificação e transmissão; e [3] um entorno sonoro HÍBRIDO, que se constitui pelos ambientes digitais, dentre eles a internet, e a instância na qual a comunicação entre os grupos musicais ocorre. O entorno híbrido reelabora e engloba os demais entornos, transformando as relações entre eles e também relações musicais como as de co-autoria e co-criação.

É, portanto, fundamental que se considerem as características próprias a esse entorno sonoro híbrido - incluindo a transmissão em rede e a latência - na elaboração de roteiros e estruturas de comunicação entre os grupos musicais. Para músicos e técnicos, lidar com essa concepção de entorno híbrido pressupõe, em fim de contas, entender que, de um ponto de vista musical, avaliar suas características temporais e de transmissão equivale à mesma atitude de quando se avaliam as características acústicas de um espaço físico onde será realizado um concerto. Tanaka, Tokui e Momeni (2005, p.191) resumem de forma bela essa questão: "A latência da transmissão em rede, vista desse modo, torna-se a acústica da rede, a ser reconhecida e explorada, assim como se compõe para espaços físicos ressonantes específicos."

Referências

FEISST, S. **Losing control**: Indeterminacy and improvisation in music since 1950. Disponível em: <<http://www.newmusicbox.org/articles/Losing-Control-Indeterminacy-and-Improvisation-in-Music-Since-1950/>> Acesso em: 28 mar. 2013.

HARGREAVES, D.; MACDONALD, R. Designing Improvisation: Intercultural Collaboration and Musical Imagination, **Procedia - Social and Behavioral Sciences**, 45, p. 14-20, 2012. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812022744>>. Acesso em: 22 abr. 2013.

LABELLE, B. **Background Noise**. New York: Continuum, 2006.

ROEDERER, J. **Introdução à física e psicofísica da música**. São Paulo: Edusp, 1998.

SMALLEY, D. Space-form and the acousmatic image. **Organized Sound**, 12 (01), p. 35-58, 2007.

TANAKA, A.; TOKUI, N.; MOMENI, A., 2005. Facilitating collective musical creativity. In: MULTIMEDIA '05, **Proceedings of the 13th annual ACM international conference on Multimedia**. New York: ACM, 2005. p. 191-198. Disponível em <<http://doi.acm.org/10.1145/1101149.1101177>>. Acesso em 28 mar. 2013.

SANTOS, Denise Mônico dos; TRAMONTANO, Marcelo; MARQUETO, Priscilla. Conversando na rua: a interlocução entre diferenças In: NOMADS. USP (Org.). **Territórios Híbridos:** ações culturais, espaço público e meios digitais. São Carlos: IAUUSP, 2013.

CONVERSANDO NA RUA

A INTERLOCUÇÃO ENTRE DIFERENÇAS

Olhando para si, coletivamente

Uma ação cultural deve priorizar temas significativos por meio dos quais as pessoas possam iniciar uma reflexão crítica sobre si mesmas, afirma Paulo Freire. Em seus escritos sobre educação, ele diz também que uma ação cultural não pode, nem sobrepor-se à visão do mundo de um sujeito e invadi-lo culturalmente, nem adaptar-se a ela. Ela deve, sim, a partir daquela visão, tomada como um problema, exercer, com o sujeito, uma volta crítica sobre si mesma (FREIRE, 2002). Ainda que essa prerrogativa esteja vinculada ao campo da educação problematizadora, ela pode ser transposta ao campo das ações culturais em si, como entendidas nesse livro. De fato, toda ação cultural deve ter como horizonte que os sujeitos aos quais se destina devem ser capazes, a partir delas, de se posicionarem frente ao mundo de forma mais crítica e criativa, ainda que não seja fácil, como se sabe, determinar quando e como isso vai se efetivar.

Conceber ações culturais que pautem a construção de sujeitos mais críticos passa necessariamente pelo favorecimento de processos de comunicação nos quais todas as pessoas envolvidas nas ações tenham a possibilidade de se expressar, e não só artistas, produtores e gestores. Esbarra-se no fato do quão difícil é promover diálogos entre pessoas que não se conhecem, ou mesmo aquelas que, estando próximas fisicamente, ainda que por algum interesse em comum, ignoram-se. Duas interfaces de comunicação são apresentadas nesse artigo: Rádio de Rua e Comentários. Ambas são meios que podem enriquecer ações culturais, favorecendo processos de comunicação do indivíduo consigo mesmo, com as pessoas à sua volta, próximas e distantes.

Uma rádio, só que de rua

A Rádio de Rua é uma interface de comunicação que consiste em um sistema móvel e leve de captação, amplificação,

reprodução e gravação de som. Em termos físicos, é composta por um carrinho de carga comum sobre o qual são fixadas uma caixa amplificadora e uma pequena mesa de som de 4 canais, à qual conectam-se um ou dois microfones com cabos longos, um gravador e um *mp3 player* com músicas atraentes e alegres, energizados por uma bateria de automóvel. O gravador registra tudo que for dito aos microfones para que se possa recuperar posteriormente o conteúdo dos depoimentos. O carrinho é adornado com elementos em cores vivas objetivando destacar-se no entorno e chamar a atenção das pessoas. É usada, há anos, em um formato bem parecido, pelos atores do Instituto Pombas Urbanas, na Zona Leste da cidade de São Paulo, para divulgar aos moradores do bairro os eventos promovidos pelo grupo no Centro Cultural Arte em Construção. Em termos conceituais, é um meio significativo de favorecer diálogos presenciais coletivos, tornando-os audíveis a muitas pessoas, em espaços urbanos.

Por amplificar o som de conversas descompromissadas, a Rádio induz à constituição momentânea de um ambiente de informalidade que se assemelha muito àqueles criados na divulgação de eventos circenses. Essa semelhança é reforçada por fantasias chamativas, adornos cômicos e roupas coloridas utilizadas pelos animadores culturais que conduzem a atividade. A Rádio de Rua cria uma atmosfera de descontração por onde passa - ruas, praças, calçadões, espaços coletivos de conjuntos habitacionais, entre outros -, favorecendo um ambiente propício a interlocuções. Diferentes esferas de comunicação são conformadas ao seu redor: uma, entre os animadores ao microfone e as pessoas que com eles se dispõem a conversar; outra, entre outros animadores e as pessoas que param para ver o que está acontecendo ali; e outra, ainda, entre as pessoas que olham mais de longe, em silêncio, mas que escutam o som das falas ao microfone, reproduzido pela caixa de som. Elas podem ter perfis bem diversos - crianças, jovens, adultos e idosos - em função dos locais escolhidos para o percurso. A dinâmica de relações entre as pessoas que circulam em torno da Rádio de Rua é construída momentaneamente e é, de certa forma, imprevisível. Passado um primeiro momento de reconhecimento do grupo que produz e orienta a atividade, que deve necessariamente se apresentar e falar de forma leve, lúdica mas clara e objetiva sobre seus propósitos, algumas pessoas presentes vão sendo convidadas a conversar.

As conversas informais que circundam a Rádio de Rua partem de questões anunciadas ao microfone, mas acabam adentrando outras esferas temáticas. Partem sempre de assuntos que dizem respeito ao interesse coletivo, contemplam respostas breves, ora superficiais, ora mais elaboradas, que podem estar ancoradas em vivências muito pessoais ou subjetivas, ali reveladas. É certo que carregam particularidades de modos de vida, expressam visões de mundo e tocam, em certo sentido, em questões relevantes não só para quem fala. Esses depoimentos permitem obter um panorama mais amplo sobre os interesses de pessoas anônimas que frequentam lugares públicos específicos da cidade, ou que vivem em determinados contextos sócio-espaciais, e seus conteúdos podem alimentar trabalhos conjuntos entre grupos e comunidades e agentes culturais. A ideia é ter o poder público, as organizações do terceiro setor, a academia, os coletivos culturais e todos aqueles que têm interesse em realizar ações culturais em comunidades em sintonia com os sujeitos dessas ações. É tornar esses agentes culturais mais conhecedores da realidade da qual estão dispostos a participar, auxiliando-os, inclusive, a despir-se de juízos pré-estabelecidos.

Na Rádio de Rua, o expressar-se pode se dar tão facilmente quanto em uma conversa cotidiana, entre amigos, entre vizinhos, entre desconhecidos que se encontram na rua. Através da Rádio, as pessoas se mostram, se expressam de forma mais livre, com menos *a priori*, estimuladas a expor suas opiniões e pontos de vistas publicamente. Realizada em um grupo ou comunidade, por exemplo, de moradores de um mesmo bairro, essa atividade pode contribuir para que seus membros conheçam melhor as opiniões uns dos outros, estabelecendo uma espécie de diálogo do grupo consigo mesmo, ao se auto-observar através dessas conversas e depoimentos. Alguns processos mais simples de reflexão da comunidade sobre questões que lhe interessam podem, por esse meio, ser estimulados sem que se tornem debates cansativos ou momentos de tensão entre vizinhos. Dito de outra forma, esses grupos teriam à sua disposição mais uma forma de promover espécies de *brainstorms* coletivos, sem que as pessoas precisem necessariamente agendar-se para comparecer a reuniões nem sempre convidativas para participar de certas reflexões: nos casos em que se julgue pertinente o nível de discussão permitido pela Rádio, é o próprio momento de reflexão coletiva que pode deslocar-se aos lugares onde as pessoas se encontram, buscando incluí-las de forma leve e divertida.

Por consequência, a Rádio de Rua permite gerar conjuntos ricos de informações sobre pessoas e comunidades, permite um conhecimento mais matizado sobre suas realidades de vida, que são, com frequência, muito difíceis de alcançar por métodos clássicos de levantamentos de dados, como questionários, entrevistas semi-estruturadas, ou mesmo grupos focais. Essa abordagem pode auxiliar produtores culturais, gestores públicos, pesquisadores, e todos aqueles que atuem em campos onde as demandas dos interlocutores não sejam sempre objetivas, nem facilmente apreendidas, ou que não possuam apelos de aplicação imediata. No caso dos agentes envolvidos na concepção, produção e realização



de ações culturais, a Rádio pode dar-lhes subsídios para identificar as prioridades que as ações devam assumir, antes de defini-las, e pode também ser usada como um procedimento avaliativo de ações em curso. É certo que o depoimento dos que falam ao microfone não está isento do controle social do entorno e, obviamente, é também influenciado pela presença de um entrevistador, por todo o acontecimento em si e pela sua publicização simultânea aos presentes. Mesmo assim, participar dos processos de interlocução a partir da Rádio de Rua permite-lhes apreender nuances às vezes pouco perceptíveis em processos de diálogo mais formais ou estruturados. Por outro lado, a Rádio possui um viés de animação cultural na medida em que permite a apresentação mútua de agentes que deverão desenvolver outras atividades em comum: de um lado, artistas, produtores, gestores e seus parceiros e, de outro, as pessoas e parte do público que participarão de tais atividades. A Rádio de Rua pode ser, assim, também utilizada como uma atividade pré-ação cultural, o começo de um processo de construir algo em conjunto, uma experiência que pode enriquecer a todos os envolvidos.

Do ponto de vista dos seus mecanismos de comunicação, a dinâmica da Rádio de Rua permite distinguir três esferas distintas. E é claro que, durante a sua realização, sua efetivação vai depender, em enorme medida, da atitude dos animadores culturais envolvidos, da quantidade de pessoas atraídas a participar e do interesse dos presentes pelos temas abordados. A primeira esfera de comunicação é a conversa ao microfone entre um animador e pessoas escolhidas na hora dentre os presentes, em torno de uma temática pré-definida, publicizada através da caixa de som. Essa esfera permite a pessoas que não se conhecem estabelecer os primeiros laços de contato, e a pessoas que já se conhecem, por algum vínculo em comum, estabelecer interlocuções mais detidas, dificilmente possíveis no dia-a-dia. Nas palavras do sociólogo Stuart Hall (2003), esses processos comunicacionais funcionam como um espaço de articulação de diferenças admitindo posições concordantes e discordantes, e têm um caráter de negociação.

A segunda esfera de comunicação, envolvendo diálogos de um número maior de pessoas, se dá nas conversas informais entre outros animadores e produtores, que fazem também parte da equipe condutora da atividade, e as pessoas que, percebendo a presença da Rádio de Rua e passando a prestar atenção ao que está sendo dito ao microfone, se dispõem a conversar, dar suas opiniões sobre os temas tratados e as opiniões ouvidas, podendo ou não vir a publicizá-las através desse meio. Essa esfera de comunicação está intimamente ligada à primeira, na medida que há uma espécie de interlocução indireta entre aqueles que falam ao microfone e as pessoas ao redor que, ao escutar os primeiros, passam a manter conversas informais sobre os mesmos temas, com animadores e produtores. Essas conversas podem vir a tocar conteúdos que, por várias razões, não seriam ditos ao microfone, nem percebidos através de meios tradicionais e formais de levantamentos de dados. Tais conversas informais costumam fazer emergir questões que possivelmente não seriam formuladas *a priori*, como comenta o sociólogo William Whyte (2005, p. 303): “sentado e ouvindo, soube as respostas a perguntas que eu nem teria ideia de fazer se colhesse minhas informações apenas por entrevistas”.

A terceira esfera de comunicação criada pela Rádio de Rua se constitui a partir das pessoas que, atraídas pela dinâmica do acontecimento, colocam-se apenas como observadoras do que se passa nas duas esferas mencionadas acima. Apesar de corresponder a um âmbito físico, delimitado pelo local onde a Rádio de Rua acontece e suas imediações, é difícil estimar a abrangência dessa esfera. Fisicamente, ela estende-se a pessoas situadas ao alcance do som reproduzido pela caixa de som, mas, temporalmente, pode também incluir aquelas que, após a passagem da Rádio, passem a conversar sobre o que viram e ouviram.



Mas ainda que as questões levantadas pela Rádio de Rua possam desdobrar-se em conversas posteriores, do ponto de vista dos seus produtores essa atividade tem uma duração específica, um pressuposto de início, meio e fim, embora seus registros em áudio, foto e vídeo possam ser examinados posteriormente, visando alimentar ações futuras. Além desses registros, é fundamental que os animadores que mantiveram conversas na chamada segunda esfera de comunicação produzam anotações sobre elas. Esses escritos devem ser o mais claros e completos possível, pois dado o caráter espontâneo mas também pessoal dessas conversas, não é possível nem recomendável gravá-las em áudio, por exemplo. No entanto, seu conteúdo costuma ser rico, e frequentemente mais denso do que o que se diz ao microfone, até porque elas podem ter duração bem superior às conversas reproduzidas pela caixa de som. Sem esse registro por escrito, elaborado *a posteriori* pelo animador ou pela pessoa da equipe que participou da conversa, grande parte do que foi dito pode ser perdido. Esse procedimento deriva-se da prática etnográfica conhecida como “diário de campo”, e destina-se a ser utilizado em coletas de dados nas pesquisas antropológicas. No âmbito da realização da Rádio de Rua, o diário de campo consiste em um relato descritivo e analítico, sob a ótica do agente cultural que o escreve, em que são registrados, com mais ou menos detalhes, o conteúdo da conversa, alguma ocorrência no entorno que possa ter influenciado o interlocutor durante a conversa, e eventuais observações e reflexões do autor. Esse registro pode produzir uma grande quantidade de informações sobre os temas propostos, inclusive posições divergentes daquelas expressas ao microfone, que não seriam percebidas de outra forma.

Comentários

A interface Comentários www.nomads.usp.br/territorios.hibridos/acao/statusSocial.php é, antes de tudo, um canal de interlocução com o público, e entre as pessoas que o compõem. Ela permite que as pessoas participantes de um evento cultural publicizem, por escrito, suas ideias acerca de um tema proposto, ou acerca do próprio evento. Para isso, elas podem utilizar *tablets* ou *laptops* disponibilizados ao uso do público pelos animadores e produtores do evento, ou podem acessar a interface diretamente de seus *smartphones* conectados à internet. As pessoas expressam-se e expõem suas opiniões através de mensagens textuais em uma interface *web* especialmente desenhada no âmbito do projeto Territórios Híbridos, as quais são exibidas através de projeção, de forma síncrona, no espaço físico do evento. Os autores das mensagens podem ou não identificar-se, assinando ou não seus comentários. Duas propriedades do uso dessa interface merecem ser destacadas: [1] sua capacidade de fomentar uma reflexão coletiva durante um evento cultural a partir de um tema pré-definido, relacionado ou não com a natureza do evento, e [2] a possibilidade de incluir um público remoto ao

evento, que, mesmo distante fisicamente, pode participar da discussão proposta. Além de contribuir postando mensagens na interface via internet, esse público remoto pode também assistir ao evento, sincronamente, através de transmissões abertas em *streaming*. A Comentários é composta de uma interface de edição, onde as pessoas escrevem e enviam suas mensagens para o servidor que abriga o banco de dados, e uma interface de visualização dos comentários postados, que é, portanto, acessível via internet pelo público remoto e projetada no local do evento e visível pelo público presencial.

Assim como a Rádio de Rua, a interface Comentários não foi concebida para constituir a atividade principal de uma ação cultural. Cada uma à sua maneira, ambas possuem caráter complementar em uma ação, e ambas partem do pressuposto de que o público constitui um agente cultural em si, tanto quanto os demais agentes envolvidos na realização de uma ação. Rádio de Rua e Comentários também têm em comum a intenção de explorar as ideias das pessoas reunidas em público, o que já não é comum, e, além disso, tornar essas ideias visíveis aos demais, para a apreciação do coletivo. Ao promover a expressão pública de pensamentos individuais, a Comentários contribui para expor a diversidade de perfis das pessoas que compõem o público de eventos culturais, que muitas vezes eclipsa-se por trás do interesse aparentemente em comum que as levou a participar do evento. Ela convida cada um dos presentes, física e remotamente, a ser um produtor de conteúdos durante o evento, superando seu habitual papel de espectador e de consumidor de bens e serviços culturais.

Por focar-se na linguagem verbal escrita e lida, a interface Comentários admite que ideias, pensamentos e opiniões assumam formas diversas, correspondendo às intenções de quem escreve. Construções poéticas, argumentativas, podem figurar ao lado de bordões, aforismos, entre outros. Em termos de conteúdo, porém, é importante que o enfoque dos discursos aborde, pelo menos como ponto de partida, o tema proposto pelos organizadores. É igualmente importante que os produtores do evento empreendam ações de estímulo à interação através dos dispositivos móveis. A proposição de um tema ajuda a manter o assunto da conversa via interface no âmbito do interesse coletivo e público, enquanto o uso espontâneo mostra certa tendência de apropriação da ferramenta para a exposição de aspectos mais relacionados à vida privada, distanciando-se da experiência de comparar publicamente opiniões sobre a cidade em que se vive, por exemplo. Os comentários do público também podem ajudar os organizadores a entender como o evento está sendo percebido e apreendido, ou como o tema proposto para reflexão está sendo aceito, ou, ainda, como a transmissão ao vivo está reverberando no público que acompanha esse evento à distância. Aliás, como no caso do público presencial, o conteúdo dos comentários do público remoto pode ser uma forma de resposta ao que está sendo discutido via interface ou exibido via *streaming* num dado momento, pode estar ligado à questão proposta pelos agentes promotores do evento, ou pode tender a questões de foro privado. Na verdade, o que é relevante entender é que esse público à distância é também, nesse evento, um agente cultural em potencial, ainda que com meios bem mais limitados de interferência do que o público presencial. De qualquer maneira, a interlocução que se estabelece através da interface é única, pois compõe um mosaico de diálogos que independe da proximidade física.



De fato, o uso da Comentários configura três esferas de comunicação principais. A primeira se dá quando os animadores culturais abordam pessoas em um determinado evento e as convidam a comentar um determinado tema, para serem simultaneamente publicados *online* e projetados. Aqui, o indivíduo produz uma escrita a partir de uma percepção e reflexão individual. Essa instância individual sofre influência do que a circunda, está sujeita às opiniões dos amigos presentes, às reverberações das conversas informais sobre o que é projetado, e à leitura individual das opiniões projetadas anteriormente. A segunda esfera de comunicação deriva da primeira e diz respeito a um processo de interlocução que tem um caráter exclusivamente coletivo. Ela se dá entre as pessoas que compõem o público que está fisicamente presente no evento e está lendo e discutindo os comentários postados e projetados. A terceira esfera de comunicação é a remota, que amplia as duas primeiras, extrapolando os limites locais do evento ao permitir que pessoas que estão em diferentes lugares, em situações e contextos outros, possam também ser agentes naquele evento, expressando suas opiniões e pontos de vistas.

O caráter *web-based* dessa interface combinado à sua projeção no espaço físico viabiliza, portanto, uma mescla de esferas de comunicação, instaurando instâncias híbridas de interação. Sua sincronicidade permite *feedbacks* contínuos, que podem conduzir a uma complexificação do pensamento sobre um dado assunto. Importa mais, aqui, a possibilidade de auto-expressão e de expressão coletiva sem hierarquias, construídas a partir de articulações horizontais. O fato de se poder escrever nela de forma anônima tem grande importância nesse processo comunicacional, pois ele altera a lógica da interlocução tradicional face-a-face, onde emissores e receptores são pretensamente identificáveis. O anonimato, nesse caso, pode ser um facilitador ao se abordar assuntos polêmicos, muitas vezes evitados quando ditos face-a-face ou por uma pessoa que se identifica. É como se, ao se manter anônimo, fossem evitados possíveis filtros e julgamentos diretos sobre quem emite o comentário. O interesse do interlocutor desloca-se da pessoa que opina para a opinião que está sendo publicizada. Nesse sentido, a interface Comentários constitui um cenário propício à expressão de opiniões de forma mais descompromissada, à exposição mais livre de pontos de vista.

Por fim

Virtuais, concretos, híbridos, temporários ou permanentes, espaços são construídos delimitados por indivíduos ou grupos sociais, *loci* onde se tece uma trama de relações, onde se estabelecem consensos e conflitos mas, em todo caso, comunicação. São palcos onde se estabelecem múltiplas interações, que podem ser ampliadas e adensadas, seja na realização de atividades que as estimulem, seja pelo uso de meios digitais. A Rádio de Rua e a interface Comentários são meios, *loci* temporários de comunicação, que podem ser empregados em ações culturais de diferentes configurações. Ambos corroboram a importância de se considerar esses componentes primeiros dos espaços - seus sujeitos - em ações culturais realizadas em espaços públicos urbanos. As possibilidades de interação entre agrupamentos de pessoas são múltiplas e diversas, e o espaço público urbano, quando enriquecido dessas possibilidades é, por excelência, espaço da coexistência das diferenças.

Referências

HALL, S. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

FREIRE, P. **Ação cultural para liberdade e outros escritos**. 10 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

WHYTE, W. F. **Sociedade de esquina**. A estrutura social de uma área urbana pobre e degradada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.



RÁDIO DE RUA

TERRITÓRIOS

HÍBRIDOS

15 Territórios são construtos que delimitam porções de espaço, através de regras baseadas em valores com os quais um grupo social se identifica e, habitualmente, é identificado.

21 Entre concreto e virtual, um território híbrido também é constituído pelo conjunto de espaços físicos e seus usos, acrescido das ações, relações e interações possibilitadas pelo uso das tecnologias de informação e comunicação. A experiência integrada do seu espaço é proporcionada pela articulação em rede, que permite ampliar a dimensão local.

16 Um território é um espaço simbólico, um espaço de referência identitária, ao qual se associa uma noção de pertencimento. Por consequência, um território é uma instância onde se justapõem limites: “dentro” e “fora”, “nós” e “os outros”.

22 No campo da biologia, o híbrido resulta do cruzamento entre espécies diferentes, animais ou vegetais, de uma mistura de coisas que, em princípio, não deveriam se misturar. O cruzamento é um processo, pressupõe interações entre as partes que compõem um todo, e dessas interações emergem qualidades, às vezes desconhecidas, às vezes inesperadas.

17 As regras e princípios constituintes de um território costumam também ser condições que possibilitam seu controle, necessário, finalmente, à sua manutenção.

23 O ser híbrido, com seus processos vitais, pode ser entendido como um sistema complexo, já que caracteriza-se, entre outras coisas, pela auto-organização de suas partes face a crises e ruídos externos ou internos. Imprecisão, imprevisibilidade, emergência e diversidade são, assim, pressupostos das dinâmicas de sistemas complexos e, por extensão, qualidades de um território híbrido.

18 Com suas regras e valores, os territórios colaboram na estruturação da dimensão sócio-espacial do mundo, nas mais diferentes escalas, do local ao global. Não são apenas porções de espaço demarcadas por limites geopolíticos, mas também seus fragmentos, áreas, zonas, fluxos, redes, e suas infinitas combinações.

24 Um território híbrido se estrutura em rede, e ela é formada por diferentes pontos ou áreas: talvez até espacialmente descontínuos, mas intensamente conectados e articulados entre si.

19 Um território não é permanente nem imutável, mas constitui-se como um todo complexo onde se tecem tramas de relações complementares e conflitantes, incluídos aí consensos e dissensos.

25 Nos territórios híbridos potencializados pelo digital, as regras são passíveis de contínua alteração em função dos interesses dos membros das redes e de suas ações. Isso faz com que as delimitações desses territórios sejam membranas permeáveis ao invés de fronteiras estanques.

20 Ao serem compartilhados por vários grupos sociais que habitam a cidade, certos espaços públicos urbanos tornam-se parte integrante de vários territórios, efetivando-se como espaços democráticos. Essa deveria ser uma condição de todo espaço público.

26 Territórios híbridos pressupõem o estímulo ao florescimento de uma cultura híbrida, resultante de processos em que novas estruturas, objetos e práticas são gerados através de combinações entre estruturas, objetos ou práticas que existiam separadamente.



BACKSTAGE

TRAMONTANO, Marcelo; SANTOS, Denise Mônico dos; NASARIO, Alison Henrique. *Backstage: políticas públicas, balada e rock'n'roll*. In: NOMADS. USP (Org.). **Territórios Híbridos: ações culturais, espaço público e meios digitais**. São Carlos: IAUUSP, 2013.

BACKSTAGE

POLÍTICAS PÚBLICAS, BALADA E ROCK'N'ROLL

“mas as habilidades que adquirimos através do divertimento podem ter implicações em como aprendemos, trabalhamos, participamos no processo político, e nos conectamos com outras pessoas ao redor do mundo.”

Henry Jenkins

Por trás do que você vê

A ação Backstage é um convite para que o público conheça os processos, normalmente pouco visíveis, de criação, produção, realização e desprodução de eventos culturais. Por um lado, ela abre-lhe a possibilidade de melhor construir suas leituras críticas do processo e do produto, mas também espera-se que o conhecimento desses processos contribua para torná-lo exigente em relação aos produtos culturais que lhe são oferecidos e às maneiras como o poder público lida com seu gerenciamento.

A ação é composta por diversas atividades visando permitir que uma banda musical independente e autoral se apresente em cidades distantes da sua, através, basicamente, de parcerias com agentes culturais dessas localidades. Ela busca [1] sugerir modos independentes de produção cultural na área musical, em especial aqueles ligados ao rock; [2] explorar potencialidades e aplicações de meios digitais em intervenções musicais presenciais, em espaços públicos, e remotas, através do uso da internet; [3] utilizar o *modus operandi* de coletivos ligados ao Circuito Fora do Eixo em diferentes lugares do Brasil, como a hospedagem solidária, a habitação compartilhada, o caixa coletivo, entre outros; [4] promover a vivência da banda nesses coletivos, focando nas experiências advindas de uma circulação que envolve cidades, hábitos, públicos e contextos culturais eventualmente variados, em diferentes regiões do país; e [5] provocar, nos públicos, reflexões sobre gêneros musicais que, em princípio, não fazem parte de suas escolhas, promovendo estranhamentos ao organizar apresentações da banda de rock em locais onde esse gênero não costuma ser bem aceito.

Os elementos estruturadores dessa ação são [1] a parceria entre o poder público local, uma rede de coletivos como o Circuito Fora do Eixo e grupos ligados à produção cultural independente nas cidades que compõem a turnê; [2] a ampliação do papel da banda, para além do fazer musical, como agente cultural; [3] a aplicação de meios digitais, que incluem diferentes usos da internet mas também a projeção de interfaces gráficas especialmente desenhadas para

uso em eventos culturais; e [4] a participação ativa do público em shows musicais, buscando ultrapassar os limites da atitude de espectador-consumidor que costuma caber-lhe nesses eventos. As ideias expostas nesse texto apoiam-se nas conclusões da ação Backstage, realizada no âmbito do projeto Territórios Híbridos, em parceria com a banda Topsyturvy, os coletivos do Circuito Fora do Eixo nas cidades de Pelotas, Porto Alegre e Caxias do Sul, no estado do Rio Grande do Sul, e de São Paulo e São Carlos, no estado de São Paulo, e também com o Instituto Pombas Urbanas e o bar do João, em São Paulo, e o bar GIG, em São Carlos.

A muitas mãos

Poucas prefeituras de cidades médias brasileiras dispõem de meios para auxiliar bandas locais independentes a criar laços com públicos geograficamente distantes. Esses laços são desejáveis por diversas razões. Por exemplo, sua potencial capacidade de promover o intercâmbio de conhecimento musical, a ampliação dos horizontes culturais dos envolvidos, a revisão de posturas que o contato com novos públicos sempre traz, a realimentação da cena cultural local a partir de experiências trazidas de outros lugares. Mas, se por um lado, os custos do deslocamento físico, que incluem transporte, hospedagem e produção das turnês convencionais são altos e exigem o envolvimento de diversos profissionais, por outro lado, as equipes técnicas das prefeituras não costumam ter familiaridade com o uso de meios digitais para comunicação à distância em processos artísticos e musicais, que poderiam viabilizar o deslocamento virtual das bandas. Além disso, a prática do poder público de contratar e remunerar serviços artísticos acaba inviabilizando parcerias que poderiam compartilhar custos diversos, com ganhos no âmbito cultural e de vivência.

Já os coletivos organizados em rede beneficiam-se de uma estrutura financeira que, baseada na troca de serviços, patrocínios e projetos culturais, facilita cobrir despesas de deslocamento físico de pessoas entre eles. A hospedagem,

no caso do Circuito Fora do Eixo, é solidária. Isso significa que o hóspede divide tarefas nas casas onde se hospeda, que não se limitam a serviços domésticos de preparação de refeições, por exemplo, mas estendem-se ao suporte das ações do coletivo na produção e divulgação do evento de que ela participará. Os coletivos também se utilizam extensivamente dos meios digitais em diversas ações cotidianas, como a transmissão de debates e eventos em tempo real, e em todo o processo de pré-produção e avaliações posteriores. É possível que uma banda que decida excursionar por uma dessas redes termine a turnê sem ter acumulado remuneração em moeda corrente, mas certamente terá participado ativamente de seu processo de produção, vivenciado culturas locais a partir do compartilhamento do cotidiano dos coletivos que a hospedaram, e exercitado procedimentos de gestão de carreira e de transmissão de eventos via *streaming*. Espera-se, igualmente, que, a partir dessas vivências e parcerias, a banda possa ampliar seu campo de atuação ao voltar à sua cidade, compartilhando a experiência vivida com outras bandas, mas também estruturando-se como um coletivo que atue como agente e produtor cultural. Em última análise, uma experiência plural e multifacetada como essa constituiria a práxis defendida por Paulo Freire, o ato de ação-reflexão que marca a passagem de um pensamento ingênuo para uma consciência crítica, em processos de conscientização que produzem, afinal, o empoderamento (FREIRE, 1979; BAQUERO, 2012).

Além da música

No caso da ação Backstage, espera-se da banda uma atitude colaborativa frente às demandas relacionadas à vivência nos coletivos e à produção cultural da turnê em si, além do desempenho de seu papel natural no campo musical. Em outras palavras, a turnê proposta à banda visa enriquecer sua dupla qualificação de grupo musical e agente cultural, com a compreensão, pela prática, de suas responsabilidades e uma proposta de sistematização de sua atuação. A aceitação dessas condições pressupõe uma pré-disposição por parte da banda em realizar uma série de atividades que, normalmente, não fariam parte de uma turnê. Dependendo das atividades que se queiram realizar, ela precisa, por exemplo, ter interesse em tocar com músicos de outros gêneros musicais em *jam sessions*, permitir que seu som seja utilizado como *input* para programas de processamento de som, dispor-se a dialogar à distância com públicos remotos em tempo real, inserir informações sobre o processo ao longo da turnê na interface Backstage, aceitar apresentar-se em espaços públicos improvisados utilizando um mínimo de recursos técnicos, etc.. É por isso que a seleção da banda, a partir do lançamento público de um edital, deve ser extremamente criteriosa e incluir, além da avaliação musical e de domínio de palco, uma entrevista em que todos os seus integrantes estejam presentes, entendam o que está sendo proposto, e demonstrem real interesse em viver essa experiência e em aplicar e compartilhar seus resultados ao final.

Essa questão do perfil das pessoas é igualmente central no caso dos coletivos e agentes culturais envolvidos. Neles, é preciso poder contar com parceiros abertos a revisar seus processos de produção cultural que, muitas vezes, e até compreensivelmente, valorizam a realização exitosa de eventos mais do ponto de vista organizacional do que como possibilidade efetiva de ampliação dos horizontes culturais do público. Da mesma forma, o uso de meios digitais na ação Backstage permite criar diferentes situações em geral desconhecidas tanto para o público, quanto para a banda e os organizadores. Por exemplo, a *jam session* híbrida, em que a banda interage presencialmente com músicos convidados, como numa *jam session* normal, mas na qual o som produzido é recebido em um bar remoto, usando

recursos da transmissão em *streaming*, onde, após processamento computacional, abre-se à interação com os músicos aí presentes, sendo o resultado audível pelo público local. Ao mesmo tempo, através da projeção da interface Comentários, ^{ver capítulo “Conversando na rua: a interlocução entre diferenças”} o público de ambos os locais é convidado a manifestar suas impressões por escrito, lidas em tempo real por todos os envolvidos, reforçando a compreensão de que se trata de um único evento, com um único grupo musical e um único público, ainda que situados em dois espaços físicos distintos. Está-se, assim, sugerindo a todos os participantes que aquele evento é, antes de tudo, uma experiência; que essa experiência é de foro individual mas com clara dimensão coletiva; e que, por fim, todo indivíduo é parte de algo maior que ele mesmo, em uma referência clara ao pensamento do filósofo John Dewey (1934).

O público em cena

O público desses shows está longe de ser homogêneo. Claro que compõe-se majoritariamente de jovens buscando diversão, mas há também entre eles outros músicos, produtores culturais, estudantes e profissionais de diversas áreas, e, ainda, pessoas de outras faixas etárias, no caso de eventos em praças, por exemplo. O perfil também varia em função do caráter privado ou público do lugar, de sua situação central ou periférica na cidade, das condições socioeconômicas de sua população. O público é a razão de todo o esforço de produção dos eventos, porque é formado pelos cidadãos para quem políticas culturais são formuladas e, no caso da ação Backstage, é quem se espera motivar e inspirar dando a conhecer os bastidores da produção cultural. Esse perfil se altera substancialmente quando a banda é levada a apresentar-se na rua, de maneira improvisada, com um mínimo de equipamentos, em intervenções urbanas que visam problematizar alguma questão presente naquele lugar. Processos de gentrificação impostos pelo mercado imobiliário em bairros tradicionais, estranhamento através do rock em regiões dominadas pelo *funk*, pressão sobre gestores públicos para que teatros públicos fechados sejam reabertos, ocupação com cultura de praças públicas esvaziadas por ação policial, os motivos podem ser muitos mas a mensagem é uma: a sociedade precisa ser continuamente lembrada do seu direito de decidir os usos do território urbano, na perspectiva de produção coletiva e cidadã do espaço urbano como espaço das diferenças, conforme formulada por Henri Lefebvre em seu livro-manifesto “O direito à cidade”, de 1968.

Múltiplas narrativas

O público é convidado a expressar-se sobre temas sugeridos pela organização de cada evento através de interfaces *web-based* projetadas. A interface Comentários publiciza o tema do dia e recebe as observações do público, presencial e remoto, sobre ele. De fato, um público potencial, inclusive de ações futuras, é formado por pessoas que se encontram à distância assistindo as apresentações por transmissão em *streaming*, e que podem enviar comentários via internet, usando diferentes dispositivos.

A interface *web-based* chamada Backstage ^{www.nomads.usp.br/backstage} visa reunir e disponibilizar informações sobre o processo de produção de eventos culturais, admitindo uma grande variação de configurações e formatos. Ela consiste



em uma espécie de linha do tempo construída assincronicamente ao longo de todo o processo de concepção, produção e realização da ação, a partir de *inputs* de todos os agentes envolvidos. As informações inseridas em formatos textuais, vídeo e áudio podem abordar entrevistas com músicos e produtores, cobertura de shows, registros e impressões de viagens e localidades, pautas de reuniões, discussões técnicas e, ainda, objetivos e maneiras de fazer de cada parceiro, dificuldades encontradas e suas soluções, impressões sobre situações e experiências. O objetivo principal desse registro é tornar o processo de produção de uma ação cultural transparente ao público, revelando-lhe o que está por trás do que ele vê no evento. Isso se efetiva ao se permitir que os presentes acompanhem, através da projeção, a navegação de uma pessoa nas diversas postagens, mas também pela consulta diretamente via internet, a partir de vários dispositivos, remotamente.

A intenção de tornar transparentes para o público tais processos fundamenta-se no entendimento de que ações culturais devem, antes de tudo, estar ligadas a possibilidades de alteração de repertórios e de construção de autonomias e protagonismos que possam reverberar em transformações em diferentes níveis, mas, principalmente, que possam colaborar para a formação de sujeitos mais críticos, autônomos, conscientes de seu lugar no mundo. Para a banda, inserir informações na interface a leva a percorrer um pequeno processo de análise e síntese de cada acontecimento: ao selecionar o que lhe parece realmente interessante relatar, ela revê o acontecimento e pode construir novos olhares sobre ele. Do ponto de vista dos produtores, saber que todo o processo de produção será agora aberto ao conhecimento de todos pode fazer-lhes tratar suas ações e decisões de forma mais cuidadosa, inclusive entendendo melhor as razões de, eventualmente, decidir não divulgar alguma informação. A interface pode, ainda, servir como um atrativo para o público, um canal de comunicação em geral inexistente entre produção e público, se seu endereço *web* for divulgado semanas antes do show, criando expectativas e envolvendo mais as pessoas a comparecer. O mais interessante talvez seja, finalmente, sua capacidade de comportar múltiplas narrativas sobre um mesmo acontecimento, do ponto de vista dos diferentes parceiros, permitindo que todos - inclusive o público - construam seu próprio entendimento sobre todo o processo. E, por isso mesmo, permitindo que cada um entenda melhor certas atitudes ou decisões dos demais, ao conhecer suas visões sobre um mesmo fato.

Assim, a interface Backstage cumpre, de certo modo, a perspectiva de sobrepor produção e produto cultural em um evento, etapas aparentemente independentes aos olhos do público. Um resultado importante dessa sobreposição é que, de forma individual ou coletiva, conhecer o que foi feito para que aquele evento se efetivasse pode repercutir imediatamente trazendo novos insumos para contextualizar a experiência vivida ali, e talvez até alterar opiniões sobre ela, do tipo “não gosto muito dessa banda (ou de rock, ou desse tipo de rock...) mas agora sabendo de seu trabalho social (ou de suas referências musicais, ou de sua atuação política, ou de sua não remuneração para o evento...) tenho mais (ou menos) simpatia pelo show”. É também possível que, a médio prazo, esse parâmetro de produção, de processo, torne-se mais um balizador de avaliações ou de juízos de valor, fazendo com que, não só o produto cultural, mas também seu processo de produção, sejam objeto de reflexão e crítica.

Permitir que o público opine sobre processo e evento através de comentários inscritos na própria interface Backstage ampliaria ainda mais a repercussão que o uso dela em ações e eventos culturais pode ter. Isso sublinharia o caráter participativo da atitude que se espera de um público que se quer formar. Ultrapassando a questão do acesso a produtos e bens culturais em geral, trata-se, aqui, da formação de público em termos da formação crítica das pessoas que o compõem, e da possibilidade de tê-las, cada vez mais, expondo suas opiniões e pontos de vista, principalmente em espaços públicos e de uso coletivo. Nesse sentido, as interfaces Backstage e Comentários constituem espaços democráticos, espécies de ágoras que oferecem instâncias públicas de interação, expressão e debate, independentemente do caráter público ou privado do lugar físico no qual são projetadas.

Desdobramentos

É possível enxergar desdobramentos das diferentes atividades que compõem a ação Backstage em outras ações culturais, inclusive as que envolvam produtos culturais centrados em outras linguagens artísticas, não só musicais, e não apenas ligadas ao cenário das bandas independentes.

Ações culturais viabilizadas através de parcerias entre poder público, artistas, agentes e produtores culturais já atuantes no cenário da produção cultural independente têm, como perspectiva, criar, fortalecer e multiplicar localmente estruturas de produção. Nesse sentido, um dos resultados esperados de uma ação como essa é, com certeza, o fomento à formação de novos coletivos culturais com atuação em instâncias de produção cultural local, fortalecendo a demanda por políticas públicas na área da cultura comprometidas com práticas *bottom-up*.

Referências

- BAQUERO, R. V. A. Empoderamento: instrumento de emancipação social? Uma discussão conceitual. **Revista Debates**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p.173-187, jan.-abr. 2012.
- DEWEY, J. **Art as experience**. New York: Penguin Books, 1934.
- FREIRE, P. **Conscientização**. São Paulo: Cortez e Moraes, 1979.
- JENKINS, H. **Convergence culture: where old and new media collide**. New York: New York University Press, 2006.
- LEFEBVRE, H. **Le droit à la ville**. Paris: Anthropos, 1968.

NOJIMOTO, Cynthia; SOARES, João Paulo; VENTURA, Anelise; TRAMONTANO, Marcelo. Fabricação digital: o controle do que é variável. In: NOMADS.USP (Org.). **Territórios Híbridos**: ações culturais, espaço público e meios digitais. São Carlos: IAUUSP, 2013.

FABRICAÇÃO DIGITAL

O CONTROLE DO QUE É VARIÁVEL

Projeto e produção como ação cultural

Organizar e realizar uma ação cultural é uma atividade complexa. Ela envolve a articulação de aspectos bastante variados, o enfrentamento de situações nem sempre previstas, o trabalho colaborativo com agentes de áreas distintas, cada um com seus interesses, objetivos e modos de fazer, além do respeito a cronogramas, prazos e orçamentos. Uma ação cultural pressupõe a construção de uma complexa trama de relações formada por todos os envolvidos, de maneira a estimular a participação efetiva de cada um, com suas atribuições específicas, suas características próprias e, ao mesmo tempo, interações e trocas entre todos. Essa estrutura assemelha-se a um sistema de propriedades complexas, cuja configuração é a de uma malha, conforme definido pelo filósofo Edgar Morin (2005). Esse texto propõe elementos para a concepção da ação cultural Fabricação Digital, a partir da experiência realizada no âmbito do projeto Territórios Híbridos, em parceria com o Instituto de Arquitetura e Urbanismo da USP e as empresas Engraver, de São Paulo, e Dal Mak, de Araraquara, Estado de São Paulo.

O principal objetivo da ação Fabricação Digital é promover a aproximação dos universos dos vários participantes - moradores de um conjunto habitacional, alunos e professores de escolas de arquitetura, setores da indústria local, organizações do terceiro setor e poder público - com a intenção de discutir e debater sobre espaços urbanos de uso coletivo na perspectiva de utilizá-los para atividades culturais. A ação organiza-se em torno do processo de *design* e construção de um pequeno pavilhão destinado a abrigar ações culturais, a ser localizado em um conjunto habitacional, e envolve as fases de desenvolvimento, produção e montagem. Sua peculiaridade é a transformação desse processo em uma ação cultural que busca ampliar os níveis de participação de moradores, futuros usuários do pavilhão, ao mesmo tempo que estabelece vínculos entre os diversos agentes capazes de dar continuidade à estrutura produtiva constituída a partir da ação, na região. Os moradores do conjunto habitacional participam da formulação e do projeto do pavilhão, contribuindo com seu conhecimento das dinâmicas do bairro e opinam sobre sua configuração, juntamente

com alunos e professores das escolas de arquitetura e seu saber técnico-construtivo, com indústrias da região que se utilizem de procedimentos informatizados na fabricação de componentes do pavilhão, com organizações do terceiro setor estimuladoras de práticas na área da cultura, e com o poder público viabilizador do suporte técnico em vários momentos da ação.

Eventos e *workshops*

Alguns eventos são previstos ao longo da ação visando atrair a atenção dos moradores do conjunto habitacional para as questões propostas pelo projeto e estimular um olhar mais atento sobre os espaços públicos do conjunto. Tais eventos são planejados de forma a mesclar certas etapas do desenvolvimento do projeto do pavilhão com atividades de cunho cultural. Atividades ligadas ao universo do *hip hop*, como dança de rua, apresentação de bandas de *rap* e realização de *graffiti* digital ver capítulo Graffiti digital: a transgressão ao alcance de todos mas também mostra de filmes e curta-metragens, oficinas lúdicas, oficinas de domínio do corpo, plantio de árvores, são associadas a momentos de apresentação e discussão do projeto, de manipulação dos programas computacionais, de produção e montagem de modelos físicos reduzidos do pavilhão e, por fim, à fase de montagem da edificação no conjunto.

Além de eventos abertos ao público, a ação Fabricação Digital prevê também a realização de *workshops* sem a participação dos moradores do conjunto habitacional, concentrando tarefas que exigem conhecimento técnico aprofundado, difícil de adquirir em prazos exíguos, ou tarefas cujo teor não desperte o interesse da população. Os *workshops* podem envolver alunos e professores de arquitetura da cidade, da região ou mesmo de outras regiões do país, profissionais da área de projeto e construção, e pessoal de indústrias de áreas afins. Nos *workshops*, o projeto anteriormente discutido com todos os envolvidos em algum evento ganha definição. Para isso, são usados programas computacionais específicos

para projeto conhecidos como paramétricos, cujo conceito será melhor apresentado em seguida. Durante o processo, são produzidos modelos físicos do pavilhão em escala reduzida, cujas partes são fabricadas por uma máquina digital de corte a *laser*, utilizando a mesma lógica de projeto e produção que dirigirá posteriormente a fabricação digital das partes do pavilhão, em escala real. Também podem ser produzidos modelos parciais em escala real do pavilhão, a serem testados principalmente em relação a critérios técnico-construtivos. Seria desejável contar com a participação dos moradores do conjunto, pelo menos de alguns deles, talvez os mais ligados à área da construção, no sentido de familiarizá-los com essa maneira de conceber um objeto arquitetônico, através da definição e manipulação de parâmetros em ambiente digital. No entanto, a carga de conhecimentos técnicos necessária e o teor das discussões poderiam desinteressá-los, o que, em uma ação de cunho cultural realizada no tempo livre dos moradores, poderia comprometer o sucesso de suas etapas seguintes.

Design paramétrico e fabricação digital

Muito resumidamente, entende-se por *design* paramétrico um procedimento no qual o objeto arquitetônico é projetado através da definição de suas características fundamentais em termos de parâmetros matemáticos e esses são interligados possibilitando que a modificação de um parâmetro acarrete a alteração dos demais, conjuntamente. O projeto estabelece relações entre os parâmetros, que permitem antever diversos aspectos do objeto projetado, como sua forma, sua materialidade, e seu comportamento. Esse processo de projeto apoia-se em um pensamento algorítmico que orienta a definição dessas relações entre parâmetros como uma sequência precisa e finita de passos (WOODBURRY, 2010). Apesar de uma compreensível dificuldade inicial em apropriar-se dos procedimentos, a interface gráfica dos programas computacionais necessários para relacionar os parâmetros entre si é bastante intuitiva, permitindo que, a partir da definição dessas relações, mesmo pessoas que desconheçam detalhes do seu funcionamento possam manipulá-lo pesquisando configurações do objeto que lhe agradem. Seguindo a mesma lógica, os procedimentos de fabricação digital servem-se dos parâmetros estabelecidos no projeto, lidos como informações numéricas, para informar as máquinas que produzirão os componentes construtivos finais ou os modelos de estudo, com precisão dimensional extrema. Esse processo é chamado de *file-to-factory* - em português, “do arquivo digital para a fábrica” -, expressão que se refere ao vínculo direto entre um projeto desenvolvido digitalmente e o processo produtivo de seus componentes, também digital (KOLAREVIC, 2009).

Assim, o *design* paramétrico e a fabricação digital utilizam programas computacionais tanto para conceber, organizar e



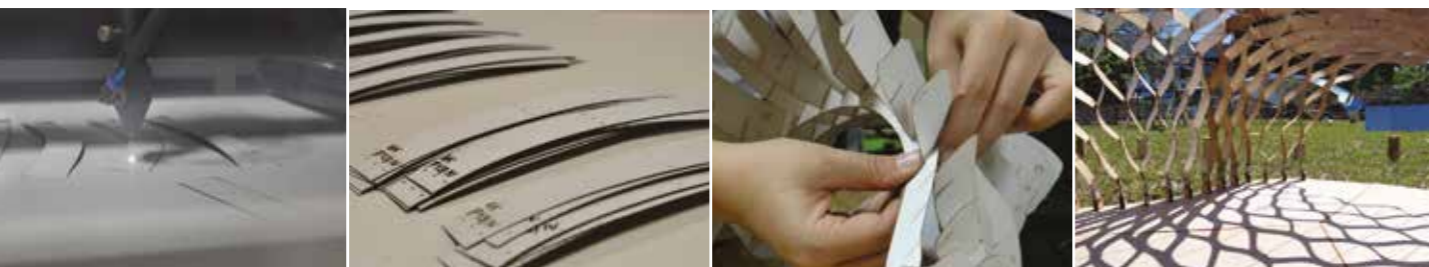
visualizar o projeto, quanto para produzir componentes físicos em máquinas informatizadas. A produção de componentes visa ir testando, em protótipos, as configurações propostas, e, ao final, produzir o objeto arquitetônico em escala real. Essa possibilidade trazida pelo digital dinamiza o processo, pois as alterações de projeto podem ser visualizadas e avaliadas inúmeras vezes através do rápido *feedback* entre os problemas indicados e as soluções propostas. Associados à criatividade das pessoas envolvidas no desenvolvimento do projeto, o *design* paramétrico e a fabricação digital permitem a inserção e a manipulação de parâmetros para a geração de proposições arquitetônicas. Dessa forma, os programas computacionais e as máquinas para fabricação digital não são apenas ferramentas de representação gráfica e 3D, mas constituem parte integrante do processo criativo.

Na ação aqui apresentada, o uso do *design* paramétrico e da fabricação digital não se restringe apenas aos *workshops*. Ele também estende-se aos eventos culturais com a população, combinando as atividades culturais e de diversão previstas com partes do processo de *design* do pavilhão. Isso permite que, dentro de certos limites, os moradores tenham alguma experiência do processo manipulando variáveis dos parâmetros previamente estabelecidos em *workshops*, visualizando modelos digitais e físicos das configurações que vão sendo propostas, além de participarem da montagem do pavilhão, em escala 1:1. Cada pessoa interage individualmente com os programas, auxiliada pelos estudantes e professores, e sua interação é exibida a todos os presentes através de projeções e dos próprios modelos físicos produzidos.

A importância das parcerias

Chama a atenção nessa experiência a singularidade da articulação entre os agentes envolvidos. Primeiro, porque ela reúne setores da sociedade que dificilmente se aliarão para a realização de uma ação cultural, gerando um sistema tecido pelas relações entre eles. Segundo, porque o sistema assim gerado pode posteriormente ser também usado para outros fins, como a consolidação de outras maneiras de projetar e produzir componentes construtivos na região. Em ambos os casos, as ações realizadas por cada um dos envolvidos dentro do sistema acarretam alterações em todo o conjunto, reverberando em novas relações e direcionamentos. Compreender esse todo variável a partir da potencialidade das interações entre agentes e a visualização da movimentação de cada um dentro do sistema permite conduzir a ação com mais segurança.

As proposições de Edgar Morin sobre o que ele denominou pensamento complexo podem orientar a compreensão e análise desse sistema de inter-relações entre agentes. Segundo o filósofo, o pensamento complexo considera as partes do sistema em interação, aberto a interferências advindas de aspectos como as qualidades individuais dos seus elementos, que também são entendidos como sistemas em si, o ambiente no qual o sistema maior se insere e as qualidades que podem emergir das interações entre os elementos. Aplicando esse pensamento à ação Fabricação Digital, cada agente envolvido - os moradores do conjunto habitacional, as escolas de arquitetura, os representantes da indústria, as organizações do terceiro setor e o poder público - pode ser lido com um sistema em si. Sendo assim, a ação constitui um sistema maior composto por outros, agregando um caráter complexo a essa trama de interações. É necessário compreender aspectos específicos de cada um desses agentes para a construção de uma política pública que se propõe a tecer redes, e que extrapola a área da cultura ao estender essas redes à formação e pesquisa em projeto



de arquitetura e ao sistema local de produção e construção de edificações.

Sobre o grupo de moradores, é preciso compreender as dinâmicas da sociabilidade entre membros da comunidade e as dinâmicas desses moradores em relação aos espaços públicos. Como enfatiza Paulo Freire (2002), o sucesso de uma ação cultural depende do conhecimento prévio e aprofundado do grupo ou comunidade envolvidos. Diversas estratégias de aproximação para a coleta de informações podem ser adotadas, no conjunto habitacional, a fim de auxiliar no entendimento de suas dinâmicas, criando caracterizações possíveis desse grupo e sua relação com o espaço público. Essas estratégias de caracterização do grupo possibilitam aproximar o processo de *design* da noção de ação cultural e também fornecem informações que alimentam os parâmetros de projeto arquitetônico. Além disso, a partir desse conhecimento da população do conjunto, torna-se mais fácil integrá-la ao processo de *design* de forma a, ao final, estimular nela um sentimento de pertencimento em relação ao pavilhão construído. Com isso, espera-se que o gerenciamento das atividades realizadas nele, no futuro, assim como sua manutenção, sejam compartilhadas pelos próprios moradores do conjunto.

A inclusão de escolas de arquitetura em uma política pública na área da cultura contribui para difundir, colocar em prática e promover reflexões ampliadas sobre conhecimentos recentes da área de projeto de arquitetura. De fato, ao utilizar técnicas de *design* paramétrico e de fabricação digital no projeto do pavilhão, os estudantes de arquitetura exploram estratégias de projeto aprendidas em seus cursos, através da construção rápida de modelos e, efetivamente, da edificação. Essa operação também estimula os universitários a dominar programas computacionais paramétricos e reforça a demanda à universidade de criação de uma estrutura física de laboratórios e equipamentos específicos para fabricação digital. Por fim, o envolvimento dos alunos aproxima a universidade da comunidade, compartilhando com a população conhecimentos produzidos em pesquisas acadêmicas e, inversamente, retroalimentando ensino e pesquisa.

A parceria com o setor privado nessa ação cultural é importante uma vez que permite incentivar serviços e atividades na região de realização da ação, além de reduzir custos. A ação Fabricação Digital necessita de dois tipos de parceiros privados: uma empresa fornecedora de maquinário para indústria, nesse caso, cortadora a *laser* para corte dos modelos, e uma indústria cuja linha de produção seja informatizada e capaz de atender às especificações dos componentes finais a serem produzidos. A primeira cede equipamentos para uso nos *workshops* e disponibiliza treinamento técnico para o correto manuseio dos mesmos, capacitando técnicos que, por sua vez, capacitarão estudantes da escola de arquitetura. A segunda recebe os arquivos gerados nos *workshops* de projeto e encarrega-se de fazer os ajustes necessários em sua linha de produção para produzir os componentes construtivos. Ambas as empresas devem estar abertas

ao diálogo durante o desenvolvimento da ação, por exemplo concordando em introduzir pequenas adaptações às suas linhas de produção que talvez não estejam sendo usadas para a produção de componentes construtivos. Esse tipo de parceria abre outras perspectivas para os produtos e serviços oferecidos pelas empresas, indo além do mero patrocínio ou da habitual proposta de parceria em troca de divulgação: por exemplo, as tecnologias tornando-se mais conhecidas geram uma demanda por parte das escolas de aquisição do maquinário e consequente aplicação em seus cursos. Ou, ainda, a adequação das atividades da indústria agregam inovação à produção ampliando o seu cardápio de serviços, habilitando-a a receber novas demandas futuras.

As organizações do terceiro setor - sem fins lucrativos, não-governamentais, filantrópicas, associações, entre outras - ligadas à produção cultural e ao fazer artístico desempenham papel fundamental na ação Fabricação Digital. Muitas delas já costumam realizar atividades culturais junto a comunidades, e têm grande familiaridade com estratégias para envolver e conhecer o público em profundidade. Na ação Fabricação Digital, é papel desses produtores e artistas organizar e trabalhar junto com os moradores em atividades culturais diversas nos eventos da ação. Por sua experiência em produção cultural, são de domínio desses parceiros questões de organização, planejamento e publicização dos eventos, podendo, portanto, alimentar o sistema com esse conhecimento. A ação disponibiliza a esse parceiro a cena e o público para realização de suas atividades, que podem ser financiadas por editais ou por meios pertinentes a cada tipo de organização, colocando-o também em contato com parceiros com os quais ele dificilmente teria oportunidades de interação.

O poder público, através de seus órgãos relacionados à cultura, tem a função de catalizar o aporte de todas as instâncias acima mencionadas, como coordenador e gestor. Em uma leitura sistêmica, a principal atribuição do poder público nessa ação é a de dar início à construção da trama de relações entre todas as instâncias, convidando parceiros a integrá-la, articulando objetivos e interesses de todos os envolvidos, e garantindo a efetivação das atividades no conjunto habitacional. Ele pode, ainda, replicar a ação em vários lugares, ampliando as oportunidades de participação das escolas e da indústria e estimulando o envolvimento de novos parceiros culturais, por exemplo. E, por se tratar de um pavilhão pequeno, montado em partes e com componentes leves, ele pode ser transportado pronto para outros bairros da cidade, como espaço cultural itinerante, para o qual agentes culturais de cada bairro proponham atividades. Isso indica que também é papel do poder público prover a instalação de infra-estrutura local necessária para a implantação temporária ou permanente do pavilhão e para a viabilização da ação em áreas públicas.

Em termos de interações entre parceiros, algumas possibilidades podem ser visualizadas: a iniciativa dos moradores pela busca de parceiros para alterar condições de espaços públicos locais; arquitetos e alunos de arquitetura em busca de financiamento para máquinas voltadas ao desenvolvimento de projeto por meio da fabricação digital, a partir da contrapartida da utilização das mesmas em atividades culturais; alunos de arquitetura produzindo e implantando projetos de requalificação de espaços coletivos em parceria com associações de bairro contribuindo, em contrapartida, para melhor compreensão de



seus processos construtivos e de gestão; indústrias com a inovação dos seus processos de produção a partir do experimento e da troca de conhecimento; terceiro setor com o estabelecimento de novas parcerias que podem ajudar a alcançar objetivos maiores dentro de suas propostas de atividades; o poder público com a viabilização de projetos que representam ganhos qualitativos espaciais e sociais em comunidades, entre muitas outras.

Políticas públicas como sistemas complexos

Compreender as instâncias que constituem o sistema da ação cultural demanda, antes de mais nada, o entendimento de cada agente como um sistema em si, o que significa buscar entender em profundidade seu funcionamento, suas dificuldades, seu histórico, suas aspirações. O olhar sistêmico enfatiza as qualidades e expectativas que cada elemento traz para o sistema da ação e suas interrelações para a construção conjunta de ações e políticas públicas culturais. Ele clarifica os meios para a consolidação da rede de parceiros como uma trama, o que facilita a posterior reverberação da ação cultural.

De um ponto de vista sistêmico, é importante entender aspectos relacionados ao ambiente onde se insere o sistema da ação cultural e, ainda, aceitar a abertura do sistema às imprevisibilidades originadas pelo próprio meio e pelas interações. Por exemplo, em relação às parcerias, isso envolve a realização de um levantamento prévio de agentes culturais, de organizações do terceiro setor, universidades e espaços de formação, e de atividades correlatas aos objetivos da política pública desenvolvidas pelo setor privado, sejam elas comerciais, industriais ou de serviços. O resultado é um mapeamento da disponibilidade de atividades e recursos locais da qual essa e outras políticas públicas irão se valer para a construção dessa e de outras redes de parceiros. Ao assumir e desejar interferências e influências do ambiente no sistema, estamos também abrindo-o para a atuação espontânea de elementos e agentes locais.

A abertura do sistema sugere a inclusão do imprevisto e do indeterminado em ações de caráter público com várias atividades a serem desenvolvidas através do envolvimento de diversos parceiros, o que não é simples. Dentro de limites razoáveis, a abordagem sistêmica enxerga qualidades nas contribuições e atitudes inesperadas dos participantes, que surgem às vezes até mesmo em resposta aos estímulos recebidos durante a própria ação, e em soluções e atividades novas que podem emergir das interações espontâneas entre os agentes, sem que um controle centralizado os impeça. Há aí uma mudança de perspectiva: espera-se a ocorrência de situações não previstas, de diversas naturezas, no decorrer da atividade ou ação cultural; mas não se prevê quando nem de que maneira elas ocorrerão, nem quais as suas qualidades específicas. Para que isso funcione, o mais importante é garantir uma formulação da ação e das políticas suficientemente clara e conhecida de todos os envolvidos, para que a eventual incorporação de novos elementos, ou a alteração dos existentes, não comprometa os objetivos gerais propostos.

Entender de maneira sistêmica todas as relações entre os diversos participantes e parceiros de uma ação cultural concebida como uma trama significa uma alteração de postura que conduz à abertura de novos caminhos e, por consequência, novas relações. Nesse sentido, adotar o processo de *design* como ação cultural ajuda a compreender o próprio desenvolvimento do projeto de arquitetura e sua construção e transpô-lo para a proposição de políticas públicas na área da cultura.

Referências

- FREIRE, P. **Ação cultural para liberdade e outros escritos**. 10 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- KOLAREVIC, B. **Architecture in the digital age: design and manufacturing**. New York; London: Taylor & Francis, 2009.
- MORIN, E. **O método 1: a natureza da natureza**. Tradução de Ilana Heineberg. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- WOODBURY, R. **Elements of Parametric Design**. United States of America: Routledge, 2010.



Plantio de árvores, oficina de fotografia, oficinas de atividades corporais, oficina de pipa, manipulação do modelo digital paramétrico, aproveitando os moradores do conjunto habitacional a enxergar o espaço público.

OCUPA!

ANITELLI, Felipe; SANTOS, Denise Mônaco dos; TRAMONTANO, Marcelo. Cenas urbanas: o foco no espaço público. In: NOMADS.USP (Org.). **Territórios Híbridos: ações culturais, espaço público e meios digitais.** São Carlos: IAUUSP, 2013.

CENAS URBANAS

O FOCO NO ESPAÇO PÚBLICO

A cidade como objeto

A casa, da família, é o lugar da moralidade; a rua, dos desconhecidos, é o lugar do perigo. Implícita em discursos de publicidade imobiliária, da grande imprensa, de governantes e policiais que preferem ver a população em suas casas e as ruas e praças vazias, essa máxima data do século XIX, quando a consolidação da burguesia nos países europeus delimitou com clareza esses dois territórios: um, “fora-sujo-perigoso”, e o outro, “dentro-limpo-protégido” (PERROT, 1991). De fato, o desinteresse das classes dominantes pelo espaço público, que resulta em seu esvaziamento e seu uso prioritário para mobilidade, tem, pelo menos, duas consequências importantes: aumenta as chances de ele realmente abrigar a contravenção, protagonizada por aqueles que não desejam que seus atos sejam vistos, e dificulta o convívio dos diferentes grupos sociais na cidade.

A ação Cenas Urbanas tem o espaço público em seu foco. Ela busca suscitar novos olhares sobre alguns lugares e edifícios existentes em grande parte das cidades brasileiras de porte médio, através da fotografia. Propõe fazer isso com grupos de pessoas de diferentes cidades, simultaneamente, estimulando o intercâmbio de opiniões e o desejo de conhecerem entornos urbanos distantes. Visa situar em um contexto mais amplo o que assim pode ser visto, pela publicização das fotos via internet, abertas a comentários e leituras comparativas. E sugere que as distâncias culturais entre as regiões do país podem não ser tão absolutas assim, ao organizar eventos simultâneos em praças de cada cidade participante, conectando-os digitalmente e transformando-os em um único evento, para, enfim, um único público.

As indagações suscitadas através dessa ação podem ser várias e visam ao estranhamento. A qualidade urbana de uma cidade do Estado de São Paulo é mesmo indiscutivelmente melhor do que a de uma cidade da região amazônica? O que os gaúchos sabem sobre uma cidade do interior mineiro além daquilo que lhes é mostrado pela televisão? É verdade

que todas as cidades acreanas provêem acesso à internet gratuito aos seus habitantes? Ações culturais dessa natureza contribuem para destituir as pessoas de ideias pré-concebidas a respeito da cultura material e imaterial de lugares ou regiões que se situam distantes geograficamente dos seus, e que são, para elas, pouco conhecidos. Essas ideias pré-concebidas derivam de noções de senso comum construídas a partir de um conjunto de informações veiculadas exaustivamente, seja pelos meios de comunicação tradicionais, seja pela publicidade, facilmente assimiladas e assumidas como sentenças gerais. A ação Cenas Urbanas procura fazer emergir pontos de vista sobre lugares distantes e pouco conhecidos, mais condizentes com a realidade vivida cotidianamente nesses lugares. Faz isso convidando os participantes a, primeiramente, ressituar o olhar sobre sua própria cidade através do enquadramento fotográfico. Procura, assim, aproximar contextos geográficos e culturais diferentes a partir da possibilidade de interação entre grupos imersos em tais contextos, e do estabelecimento de reflexões coletivas que possam fazer emergir particularidades e similaridades em decorrência desses olhares distanciados.

Essa ação foi concebida para ser realizada com crianças e adolescentes de escolas públicas, mas poderia envolver outros grupos organizados, como os do sistema S - SESC, SENAC, etc. -, por exemplo, com interesse em fotografia e uso da internet. As ideias expressas nesse capítulo resultam de reflexões suscitadas pela realização da ação Cenas Urbanas, no âmbito do projeto Territórios Híbridos, que conectou, em torno do ato de produzir, ler e publicizar registros fotográficos de espaços públicos, alunos de escolas públicas das cidades de Rio Branco, no Acre, Uberaba, em Minas Gerais, e São Carlos, em São Paulo. A ação foi proposta como parte das atividades de cada escola no Programa Mais Educação, do Ministério da Educação.



A fotografia como interface de comunicação

O ponto de partida e o pretexto em torno do qual se estruturam as interações e reflexões propostas pela ação Cenas Urbanas é a fotografia. Através do ato de fotografar, pessoas que raramente fotografam são convidadas a experimentar “uma elaboração do vivido, [...] um ato de investimento de sentido, [...] uma leitura do real”, como sugere a historiadora Ana Maria Mauad (1996, p.2-3). Os participantes assumem ora o papel de autores, ora o de leitores das imagens produzidas por todos, e os cidadãos em geral, dessas e de outras cidades, são convidados a também assumirem o papel de leitores, a apreciar e comentar as imagens em eventos-exposições ou via internet. As fotografias são produto de um fazer quase integralmente digital, da captura à publicização.

O que particulariza essa ação cultural é que seu foco não está somente na fotografia como produto, mas também em dois processos: um, a relação entre o fotógrafo e o seu objeto durante a captura da imagem, e o outro, as relações entre autores e leitores durante sua publicização, o momento de dar-a-ver o registro produzido. Autores, leitores e público são chamados a perceber que, ao mergulhar profundamente em uma imagem, “percebemos que ali não existe um mero registro da realidade, mas sim uma cumplicidade do autor com o objeto fotografado”, como propõe a antropóloga Rosane de Andrade (2002, p.46). É essa cumplicidade que está na base das narrativas suscitadas por cada autor, lidas subjetivamente por cada leitor, e que pode produzir o que Mauad chama de “textos visuais”. Tais narrativas, que pesam, aqui, mais do que a elaboração estética, que presumidamente agrega qualidade artística às fotos, dizem muito, por um lado, das impressões pessoais dos fotógrafos, que, ainda que de forma nem sempre consciente, interpretam o objeto de uma maneira particular; e, por outro, às respostas dos leitores, que “estão diretamente ligadas às programações sociais de comportamento do contexto histórico no qual se inserem” (MAUAD, 1996, p.8). Na ação Cenas Urbanas, através da interação contínua entre autores e leitores, busca-se justamente romper aspectos desses comportamentos programados, que são muitas vezes sustentados a partir de ideias pré-concebidas, que, em geral, situam-se muito longe dos contextos sócio-culturais específicos aos quais se referem.

Estruturando a ação

Praça, mercado, escola, teatro e biblioteca. Lugares públicos significativos presentes em grande parte das cidades de médio e grande porte brasileiras. Ainda que possuam características em comum e aspectos particulares em cada contexto urbano. Em um primeiro momento, grupos de pessoas, compostos por crianças e adolescentes, de cidades distintas e distantes geograficamente entre si, são convidados a produzir imagens fotográficas digitais desses espaços públicos em suas respectivas cidades. Posteriormente, postam esse material fotográfico em um perfil público, especialmente criado, em uma rede social na internet, como *Facebook*, e passam a trocar impressões, opiniões, pontos de vista, sobre os espaços que ele representa. Ao legendar suas próprias imagens, comentar as imagens

dos demais, responder a comentários, os autores das imagens passam a transitar em um campo de interação e reflexão, nesse lugar virtual, que aproxima e agrega esses diversos lugares físicos distintos. A integração dessas duas linguagens, visual e textual, pode, segundo Andrade (2002, p.73), favorecer um “melhor entendimento dos significados culturais”. O que o autor da foto parece ter buscado mostrar sobre o objeto fotografado? O que é possível apreender sobre aquele lugar e aquela cidade a partir dessa imagem? Que lugares da sua própria cidade lhe vêm à mente ao ver essa foto? Questões como essas devem servir de guia para a interação via *Facebook*.

Do ponto de vista material, a ação cultural Cenas Urbanas é viabilizada com a disponibilização aos participantes de câmeras fotográficas e computadores conectados à internet. Tanto câmeras digitais mais sofisticadas, com vários recursos técnicos, como câmeras mais simples, como as de telefones celulares, podem ser usadas, e se adequam muito bem aos objetivos da ação. O acesso a computadores e à internet, para uso do *Facebook* e da comunicação via *Skype*, pode se dar nos laboratórios de informática das escolas, e tampouco requer uma infraestrutura material além das comumente encontradas nesses laboratórios. Para atividades específicas, como discussões via *Skype* e eventos expositivos, são necessários também projetores, um equipamento também cada vez mais usado, para diversos fins, em escolas e prefeituras.

A ação se utiliza, portanto, de recursos disponíveis ou fáceis de disponibilizar, seja no plano dos equipamentos, das infraestruturas físicas, ou da internet. Entretanto, propõe explorar as potencialidades oferecidas por ferramentas como *Facebook* e *Skype*, de maneira um pouco distinta daquela como normalmente são utilizadas no cotidiano. As interações no *Facebook* são dirigidas, possuem um horizonte temático - os espaços públicos urbanos. O *Skype* é usado para aproximar, de forma síncrona, os participantes das várias cidades em momentos específicos. Os grupos participantes não se encontram presencialmente; o contato entre eles se faz, unicamente, através de *Facebook* e *Skype*. Essas plataformas são privadas, apesar de seu uso ser, em princípio, gratuito. Nem seu desenho, nem sua gestão, são politicamente neutros, pois atendem a interesses empresariais antes de interesses públicos. Mas, ainda assim, os recursos oferecidos por elas podem e devem ser usados em ações culturais de caráter público, apoiando-se no fato, lembrado pelo sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira (2013), de que, por outro lado, a internet, como um todo, é “uma rede aberta, não proprietária e desenvolvida colaborativamente, a partir dos esforços de empresas, universidades, técnicas e técnicos de órgãos públicos e da comunidade *hacker*.”

O uso dessas ferramentas também permite que as pessoas participem da ação com alguma autonomia. Apesar das orientações e direcionamentos pré-estabelecidos - como elaborar legendas com uma breve explicação sobre o objeto fotografado, a motivação de escolha de determinados ângulos, e das ações de estímulo e incentivo, no momento de postagem das fotografias no perfil do *Facebook* -, a ideia é que os participantes interajam a partir de seus interesses próprios, levantem dúvidas, exponham questões e pontos de vista. Trata-se de um arranjo que sugere que os próprios participantes, posteriormente, interajam uns com os outros mais livremente. Num primeiro momento, há uma clara intenção de estimulá-los a expressar suas impressões sobre os objetos fotografados, sobre as fotografias em si, ou sobre a experiência de fotografar, ou ainda sobre outros temas correlatos que se lhes ocorrerem, e a comentar as impressões dos outros. Tudo isso se transforma no próprio registro do processo da ação cultural, um registro aberto a todos os usuários da rede social. Em certo sentido, trata-se de um conteúdo criado, formatado e editado de forma coletiva pelos próprios participantes, e não, por exemplo, por professores ou monitores. Isso permite-lhes compará-lo

àqueles produzidos por meios tradicionais. O que se espera é que esse protagonismo os dote de uma visão mais ampla e crítica, seja sobre a cidade em que vivem, seja sobre as outras cidades, para eles, agora, menos desconhecidas.

A ação tem uma dimensão ainda maior a partir da própria lógica viral das redes sociais como o *Facebook*. Ainda que não seja fácil mensurar, é certo que há uma ampliação no número de pessoas que podem participar das discussões *online*, comentando, compartilhando, curtindo, ou ainda simplesmente apreciando as fotografias postadas.

As abrangências das parcerias

Todas as atividades da ação Cenas Urbanas são conduzidas por parceiros, a partir de parâmetros estabelecidos previamente em comum acordo, de modo a abarcar interesses de todos. Os parceiros envolvem o poder público - prefeituras ou secretarias de estado -, associações do terceiro setor - coletivos independentes de produção cultural ligados à fotografia e eventos, e associações de arquitetos e urbanistas. Os participantes, sujeitos da ação, são prioritariamente grupos de crianças e adolescentes de escolas públicas, mas poderiam ser outros grupos de pessoas, desde que já organizados em projetos institucionais, como aqueles do sistema S, projetos culturais de prefeituras, associações de moradores e centros comunitários, entre outros. É importante que os participantes tenham pouca intimidade com a fotografia, para que a ação cumpra também o papel de abrir-lhes a perspectiva de um novo meio de expressão.

O poder público é o proponente e assume posição de gestão, seja disponibilizando parte da infraestrutura material e operacional para o desenvolvimento da ação, seja através do estímulo e envolvimento de professores de sua rede de ensino para a realização das atividades com os alunos. Coletivos que trabalham com fotografia e outros profissionais são colaboradores em atividades específicas, relativas a questões técnicas dos equipamentos, aos direcionamentos mais específicos em relação à qualidade dos registros fotográficos em si, à estruturação e realização das exposições e eventos, entre outros. Entretanto, cada etapa de desenvolvimento da ação, do estabelecimento de objetivos específicos e recortes à delimitação das formas de condução das atividades, deve ser discutida entre todos os parceiros. O que viabiliza parcerias dessa natureza, que reúnem pessoas e grupos com perfis bastante distintos, é a vontade de realizar algo em comum com horizontes de interesse próprios relevantes. Nesse sentido, objetivos específicos, ou, ainda, recortes temáticos podem ser alterados, acrescentados e direcionados, adequando-se às demandas de quem produz e desenvolve a ação. A ideia é que os parceiros, dentro de seus interesses, possam, a partir de uma primeira experiência, replicar a ação.

A ação Cenas Urbanas pode envolver alunos de classes diferentes de uma mesma escola, ou de escolas de bairros diferentes de uma mesma cidade, ou ainda alunos de cidades diferentes. O parceiro institucional proponente pode ser, por exemplo, uma Secretaria de Estado da Educação e, nesse caso, envolver diversas escolas públicas em várias cidades do mesmo estado. Da mesma maneira, seria possível alterar o objeto a ser fotografado, ainda mantendo a proposição de se ter imagens que expressem aspectos culturais das cidades. Nesse sentido, a ação Cenas Urbanas poder ser considerada também um método de leitura e apreensão da cidade, de pontos de vista variados em função da natureza dos grupos participantes. No caso específico de uma prefeitura, essa ação cultural poderia se transformar

numa política pública aplicada pela própria Secretaria Municipal de Educação, em que todos os alunos da rede municipal de ensino poderiam se debruçar sobre questões importantes que dizem respeito à cidade em que vivem, aos lugares públicos dessa cidade. Através da fotografia, poderiam ser discutidos temas atuais das cidades, como a poluição visual em áreas comerciais, a necessidade de mais vegetação na região central, a valorização dos cursos d'água no espaço urbano, o significado de edifícios antigos da cidade, entre outros, e seus registros expostos publicamente poderiam animar debates ou estimular a população a também opinar sobre essas questões. Uma ação dessa natureza transborda o campo estrito da Cultura, envolvendo também a área da Educação, além de outras, eventualmente, em função das escolhas temáticas. Pode dar forma a políticas públicas que pressupõem o entrelaçamento e trabalho conjunto de várias esferas de atuação do Poder Público.

Representações e representados: o edifício na foto e a foto no edifício

A publicização das fotografias produzidas e divulgadas via *Facebook* ganha outra dimensão ao ser feita presencialmente aos habitantes de cada cidade. Durante um mês, um conjunto de fotos selecionadas pelos participantes e impressas em grandes *banners* compõe uma exposição pública de fotografias, acessível dia e noite por pessoas simplesmente caminhando nas ruas, pois tem como suporte a fachada dos próprios edifícios e espaços fotografados, em cada cidade. *Banners* com imagens dos teatros de todas as cidades participantes são, por exemplo, afixados na fachada dos teatros de todas elas, e o mesmo é feito para os demais edifícios e praças. Em todas as cidades, o mesmo conjunto de *banners* é impresso e afixado, durante o mesmo período de tempo. Os olhares cruzados, de uma cidade sobre as outras e sobre si própria, através da fotografia, transferem-se do espaço virtual da internet para o espaço físico da cidade, passando a abranger novos leitores. Os cidadãos que circulam por seus entornos mostram-se curiosos em examinar imagens de lugares do seu cotidiano, agora enquadrados e transformados em obra a ser apreciada em uma exposição. Nos *banners*, eles aparecem lado a lado com seus congêneres das outras cidades, claramente identificadas, de modo a permitir comparações e leituras individuais ou compartilhadas. Lugares do espaço público são, assim, utilizados como suporte de insumos para reflexões, estímulos à crítica e à discussão, que é o que, no fim, espera-se da população.

A inauguração dessa exposição a céu aberto se dá em um evento em praça pública - a mesma que foi fotografada e que também é suporte de *banners* com imagens de si e das demais praças - que ocorre, simultaneamente, em todas as localidades envolvidas na ação. As praças estão conectadas entre si através de transmissão via *streaming*, como *Skype* ou *Twitcam*, e essas imagens dos demais eventos, projetadas, permitem que o público de cada cidade veja e



interaja com os demais em tempo real. O programa da noite é simples: um arquiteto ou estudioso da cidade é convidado a falar sobre seus espaços públicos, um mestre de cerimônias estimula pessoas do público presente a contar, ao microfone, histórias pessoais e lembranças desses lugares, enquanto um *slideshow*, também projetado, exibe em *loop* todas as fotografias produzidas por todos os grupos participantes. Um vídeo previamente produzido pelo coletivo de fotógrafos de cada cidade e distribuído a todos os produtores dos eventos exibe depoimentos dos participantes sobre suas experiências de fotografar e como foi participar da ação. Todas as pessoas presentes, nas várias praças, são estimuladas a compartilhar impressões que a ação lhes suscita através da interface Comentários ^{ver capítulo “Conversando na rua: a interlocução entre diferenças”} também projetada em uma das fachadas da praça. O evento ocorre, de fato, em um espaço híbrido único, construído a partir das várias localidades físicas e da esfera de comunicação que a conexão digital entre elas permite. Nenhum participante pode vê-lo, em sua totalidade. Mas a beleza e a força dessa construção é, precisamente, criar condições para que os públicos das diversas praças se dêem conta de que, naquela noite, naquele momento, todas essas praças são uma só, e que, em fim de contas, cada um ali compõe um único público, separado apenas pela distância física.

Alterando percepções

O processo de registro fotográfico da cultura material pode contribuir para alterar a percepção que se tem de uma cidade. Uma percepção alterada, ampliada, torna possível a criação de novas identificações com lugares públicos da cidade, ao mesmo tempo em que pode estimular leituras mais plurais sobre lugares distantes e pouco conhecidos.

Meios digitais como *Facebook* e *Skype* favorecem diálogos em rede, a partir de linguagens distintas, textos, imagens e sons, prescindem de contatos face-a-face, aproximam realidades geograficamente distantes, e principalmente, a partir de propostas de uso direcionadas, favorecem a realização de reflexões conjuntas. Ao ampliar as possibilidades de produção e divulgação de ações culturais, o uso desses meios pode alterar a forma como os produtos culturais vêm sendo produzidos e, especialmente, consumidos. As pessoas não apenas dependem menos dos meios tradicionais para acessar produtos culturais, como podem agora participar dos processos de produção, de reflexão e construção conjunta dos significados desses produtos culturais.

As tecnologias da informação e comunicação proporcionam ao cidadão comum uma perspectiva nova, que pode situá-lo não apenas como espectador de produtos culturais, como receptor de conteúdos produzidos por terceiros, mas como mais um agente cultural ajudando a construir a ação. Potencialmente, os meios digitais podem fazer emergir sua consciência de que ele é um sujeito cultural, no sentido destacado por Marilena Chauí, e, como tal, participante ativo de processos de “invenção coletiva de símbolos, valores, ideias e comportamentos, de modo a afirmar que todos os indivíduos e grupos são seres culturais e sujeitos culturais” (1995, p.81).

Referências

ANDRADE, R. **Fotografia e antropologia**: olhares fora-dentro. São Paulo: Estação Liberdade / EDUC, 2002.

CHAUÍ, M. Cultura política e política cultural. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 9, n. 23, 1995. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v9n23/v9n23a06.pdf>>. Acesso em: 24.jul.2013.

MAUAD, A. M. Através da imagem: fotografia e história interfaces. **Tempo**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, 1996. Disponível em: <http://www.historia.uff.br/tempo/artigos_dossie/artg2-4.pdf>. Acesso em: 24.jul.2013.

PERROT, M. Maneiras de morar. In: **História da vida privada** v.3. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

SILVEIRA, S. A. A rede e a liberdade de criação. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 1 abr. 2013. Opinião. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/opinioao/1255169-sergio-amadeu-da-silveira-a-rede-e-a-liberdade-de-criacao.shtml>>. Acesso em: 02. jul. 2013.

SOSTER, Sandra Schmitt; PRATSCHKE, Anja; SANTOS, Denise Mônico dos. *Cross: olhar o outro é refletir sobre si mesmo*. In: NOMADS.USP (Org.). *Territórios Híbridos: ações culturais, espaço público e meios digitais*. São Carlos: IAUUSP, 2013.

Olhares cruzados

Pensamentos, crenças e modos de vida, alimentados por ambientes de informação, virtuais, concretos ou híbridos, constroem a imagem e a compreensão que temos dos outros e também de tudo aquilo que, para nós, parece estranho. Essa é uma das premissas da ação cultural Cross, que busca relativizar preconceitos e intolerâncias através do que o ciberneticista inglês Gordon Pask chama de “promoção de conversação”. Nessa ação, o entendimento de múltiplos aspectos sobre um assunto que se deseja conhecer, em diferentes níveis de aprofundamento, e mesmo o favorecimento de processos de participação e interação são estimulados pela combinação entre produção de vídeos, uso de redes e tecnologias digitais, e o olhar da teoria cibernética. Centrada no processo de produção de documentários auxiliado por meios digitais, a ação Cross inclui a dimensão da observação de si mesmo na conversação com os outros.

Segundo Pask (apud PANGARO, 1996), aprende-se a aprender através da interação com o ambiente - seja ele espaço, objeto, processo ou ainda, outros sujeitos. Esse ambiente ‘fala’ aos sujeitos ao ser interpretado por eles, que passam a colocar pontos de vista em diálogo. Trata-se de uma conversação que tem como objetivo chegar a um “acordo em cima do entendimento” (PASK apud PANGARO, 1996). Paul Pangaro (1996), também ciberneticista, afirma que “é na linguagem, e via conversação, que vivemos juntos”¹. Isso quer dizer que, se são as interações com o ambiente que nos ensinam, a conversação é a base de tudo que sabemos. Somos, segundo Pangaro, “construídos através da conversação. [...] Conversação e identidade vêm juntas”².

Entendida nessa perspectiva, a conversação pode ser reproduzida em diversos contextos, colocando em diálogo cidades, bairros, culturas, classes sociais e áreas de conhecimento distintas, por exemplo. Ela tem duas faces, uma que diz respeito à compreensão ampliada do que não se conhece ou pouco se conhece, e outra, que convida os que estão familiarizados com uma questão colocada a retificar seus olhares através das lentes do outro, inserindo um frescor nas

suas próprias compreensões (FLUSSER, 2011). Assim, através da conversação, promove-se a redução de fronteiras invisíveis, socialmente construídas, que se sustentam em pré-concepções sobre determinadas culturas ou lugares, as quais, conscientes ou inconscientes, impedem interações, e, em algumas situações, geram tensões e conflitos.

A ação Cross convida seus participantes a conhecer lugares distantes, em termos geográficos e culturais, buscando construir outros olhares sobre eles, partindo primeiramente de informações veiculadas na internet e de conversas com moradores desses lugares via *Facebook*. Os participantes pertencem a dois grupos de moradores, de dois locais distantes fisicamente, cada qual procurando construir narrativas sobre o lugar do outro através da conversação. Informações livremente selecionadas por eles na *web* são o ponto de partida para conversas através do *Facebook*, que permitem a formulação de novas compreensões sobre esses lugares. Essas conversas são momentos em que podem ser confrontadas ideias superficiais, pré-concepções, e mais do que isso, podem tornar transparentes eventuais contrapontos entre as informações veiculadas na rede com pontos de vistas e opiniões daqueles que habitam o lugar.

Essa comparação de informações, obtidas de diversas fontes, pode desconstruir opiniões concebidas com pouco exame crítico, profundamente marcadas por visões de mundo, talvez ingênuas, disseminadas por sociedades cuja cultura é tão diferente que se torna incapaz de compreender o outro por não possuir as chaves de leitura necessárias (JAMESON, 1992). Dessa forma, são reformuladas crenças errôneas, como, por exemplo, a respeito das diferenças regionais. São essas conversas via rede que também embasam a criação de roteiros para a produção de documentários de curta-metragem, com duração entre 5 e 8 minutos, que buscam justamente expressar essas novas compreensões, e resultam, como se deseja, da formação de olhares mais próximos, mais adequados sobre os cotidianos, os modos de vida, e os traços das culturas em questão.

As ideias apresentadas nesse capítulo derivam da ação cultural Cross, realizada pelo projeto Territórios Híbridos, que

propôs um processo de conversação entre moradores das cidades de Rio Branco, no Acre e de São Carlos, em São Paulo, em sua maioria não familiarizados com a linguagem audiovisual, com o objetivo de produzir reflexões sobre contextos culturais e cotidianos distantes e distintos, através da produção de documentários de curta-metragem.

Estruturando a conversação

A ação Cross pode ser formulada por prefeituras e secretarias de cultura que tenham interesse em ampliar os horizontes culturais de suas populações a esferas que ultrapassem seus limites geográficos, percebendo que, assim fazendo, permitem que elas também sejam mais visíveis por populações distantes. Que priorizem, em suas atividades, maior participação de grupos plurais e abertos, inclusive de outras localidades, por entenderem que “numa democracia participativa, a cultura deve ser encarada como expressão de cidadania”, como defende a historiadora e estudiosa de políticas culturais Lia Calabre (2007, p.1). Ela propõe que dentre os objetivos do governo esteja a “promoção das formas culturais de todos os grupos sociais, segundo as necessidades e desejos de cada um, procurando incentivar a participação popular no processo de criação cultural, promovendo modos de autogestão das iniciativas culturais”.

Essa perspectiva de autogestão pode ser entendida também no papel que o gestor público teria, numa ação dessa natureza, de articulador de parcerias com outros agentes, como por exemplo, professores de escolas e universidades públicas locais; casas da cultura e centros culturais; coletivos, grupos e associações culturais ligados à temática da produção audiovisual e do cinema; ou, ainda, cineclubes independentes. Dessa forma, propõe-se que as funções exercidas pelos órgãos públicos envolvam não somente aspectos financeiros e de disponibilização de espaços, equipamentos e pessoal, mas que eles sejam os próprios agentes engendadores da ação, propondo ideias e reunindo outros atores culturais e instituições ao seu redor para construções em comum, de interesse conjunto, visando, talvez, parcerias mais abrangentes e duradouras, expansíveis a realizações futuras.

Se, por um lado, a ação Cross pode envolver pessoas de qualquer idade e formação, quer elas tenham ou não conhecimento de procedimentos de produção audiovisual, por outro, parece mais instigante que os participantes tenham perfis diferentes, o que além de favorecer uma pluralidade de olhares - questão central aqui -, estimula o estabelecimento de recortes temáticos diversos que virão a embasar roteiros e, por conseguinte, conhecimentos variados sobre aspectos dos lugares observados. Em ações culturais dessa natureza, meios digitais têm uma importância central. Eles podem ser usados já na divulgação da ação para potenciais participantes. Pode-se usar o *Facebook* para convidar interessados,



e mesmo efetivar inscrições usando, por exemplo, formulários criados com o aplicativo *Form* da *Google*. Iniciadas as atividades, os participantes são convidados a trabalhar em grupo, seja em duplas ou trios. Esse trabalhar junto propicia a criação de múltiplas observações na realização dos vídeos e permite também trocas em relação aos aprendizados que vão se efetivando no uso de ferramentas e métodos de produção audiovisual.

A ação Cross envolve a realização de vários *workshops* que apenas necessitam de um local com ponto de energia e certa adequação lumínica para a visualização dos vídeos em um televisor, uma tela de projeção ou em computadores. Além desses equipamentos - computadores, e projetor ou televisor -, essa ação requer, do ponto de vista material, a disponibilização de câmeras fotográficas com função de vídeo em alta definição, não necessariamente profissionais, e tripés. Porém, é possível que se possam usar também câmeras menos sofisticadas, inclusive aquelas presentes em dispositivos móveis como telefones celulares, a depender do que os agentes culturais produtores e participantes definam como objetivo em termos de produto fílmico e tenham em mãos. A disponibilização de *hard disks* externos (HDs) para armazenamento e edição das imagens, e de impressora para o auxílio na realização de atividades de *storyboard* também facilitam os trabalhos, muito embora, não sejam indispensáveis. Com relação a pessoal de apoio com saberes técnicos específicos ligados à produção audiovisual, é necessário poder contar nesses *workshops* com uma equipe composta de alguns instrutores ou monitores capazes de dar assistência às atividades práticas: do manuseio de equipamentos, às etapas de trabalho que envolvem as filmagens em si, e os processos de editoração. Essa infraestrutura deve ser, necessariamente, viabilizada através das parcerias formadas entre os diversos agentes culturais envolvidos, que juntos, a partir de recursos materiais e imateriais disponíveis, contribuam para a realização da ação.

A seleção dos participantes, o uso da internet para coleta de informações sobre os dois lugares que compõem os objetos temático da ação, assim como as conversas e trocas de informações entre os participantes, que instigam os olhares cruzados entre as duas localidades envolvidas, são as primeiras etapas de trabalho a serem sistematizadas e realizadas *online*. Um grupo, por exemplo, no *Facebook* pode ser criado para esse fim mas outras redes sociais ou mesmo outros meios de interação na internet podem ser usados para essa finalidade, como reuniões síncronas via *Skype*. Um primeiro encontro *online* certamente acontecerá, visando à discussão de uma temática pré-estabelecida, que aborda justamente a capacidade da internet de ser mediadora na aquisição de informações e conhecimentos sobre determinadas localidades e culturas. Aqui, cada participante pode usar também os recursos de acesso à rede que comumente usa no seu cotidiano. Entretanto, as interações assíncronas a partir de ferramentas tipo *Facebook* devem ser mantidas ao longo de todo o desenvolvimento da ação, possibilitando diálogos também sobre os roteiros produzidos e, posteriormente, sobre o processo de produção dos documentários. O olhar sobre o outro e sobre as temáticas em questão - culturas locais, vida cotidiana, etc. -, é, através dessa interlocução expandida, constantemente revisitado e reformulado.

Cumpridas essas primeiras etapas, cinco diferentes *workshops* são realizados: [1] Roteiro, [2] Produção, [3] Filmagem, [4] *Storyboard* e [5] Edição. Essas etapas envolvem o trabalho de elaboração de roteiros - narrativas e indicações técnicas que servirão de diretrizes para a filmagem; de produção - organização das filmagens, tal como agendamento de entrevistas, materiais e equipamentos necessários; das filmagens propriamente ditas; de construção de *storyboards* através da impressão de *frames* filmados, que facilitam a organização do material coletado visando uma edição mais segura dos vídeos; e de edição, que diz respeito ao processo de corte e montagem de imagens. No *workshop* de roteiro,

deve ser feita uma breve apresentação, de cunho mais teórico, pelos monitores/instrutores. Nela, são expostas questões básicas sobre o universo de produção de documentários, a fim, por exemplo, de propor alternativas à ideia amplamente difundida de que um documentário sempre contém entrevistas realizadas em plano fixo, com enquadramento fechado no entrevistado.

Sendo objeto de olhares estrangeiros

Cada um dos documentários produzidos é fruto de um recorte distinto de aspectos do cotidiano e da cultura locais e, embora apresente autorias demarcadas, é construído conjuntamente. Os curtas-metragens são produtos finais dessa ação, cujo processo é construído a partir de conversações continuadas entre os dois grupos de participantes, que constroem narrativas cruzadas entre si. Desse processo de produção pode resultar, por exemplo, a constatação de que o outro, antes visto como diferente, é, em muitos aspectos, semelhante. Ou o contrário.

As narrativas construídas a partir das conversações são compartilhadas com os públicos locais em eventos públicos de exibição dos documentários, que acontecem simultaneamente nos dois lugares, parecidos com os eventos que acontecem na ação *Cenas Urbanas* ^{ver capítulo “Cenas Urbanas: o foco no espaço público”}. Nesses eventos, realizados nas duas localidades, os públicos são convidados a também participar das conversações que deram origem aos filmes, podendo opinar e comentar sobre as narrativas construídas remotamente, a várias mãos, através do uso da interface *Comentários* ^{ver capítulo “Conversando na rua: a interlocução entre diferenças”}. A possibilidade de ter os públicos das duas localidades comentando simultaneamente através de uma única interface, com a identificação das localidades, e não necessariamente dos autores dos comentários, na própria interface, cria uma possibilidade de interação entre públicos, como destacado em vários momentos nesse livro. Entretanto, o que se faz particular aqui é, primeiro, a possibilidade do público participar de conversações, antes restritas aos participantes. Segundo, que o objeto dos comentários desses públicos são leituras e narrativas construídas também sobre eles próprios, ou seja, sobre os lugares onde vivem, ou sobre aspectos de sua realidade, ou cultura, construídas por pessoas de outros lugares. São olhares estrangeiros sobre si, que as pessoas passam a confrontar com a imagem que têm de si mesmos. Estão, de certa forma, possivelmente avaliando esses olhares, com a possibilidade ímpar de expressar opiniões sobre eles. O uso da interface *Comentários* nos eventos da ação *Cross* convida o público a expor os eventuais incômodos que essas narrativas sobre sua realidade possam causar, ou a questionar o que lhe parece estranho, ou, ainda, a expressar concordâncias.

Uma ação cultural nos moldes da ação *Cross* instiga as pessoas, tanto participantes, quanto público e parceiros, a olhar de forma mais detida para realidades distintas das suas, e também para si mesmos, entendendo sua própria realidade de uma maneira diferente. Isso concretiza o que uma ação cultural deve ser, em sua essência: “capaz de interromper e desviar o fluxo cotidiano dos hábitos e valores dos agenciamentos e da indústria cultural, permitindo que linhas de fuga criem novos territórios, novas possibilidades de viver, de sentir e de habitar melhor o mundo.” (VIGANO, 2011, p.153).

Desafios

A criação de parcerias pautadas na conversação entre diferentes agentes culturais parece ter o potencial de fomentar ações culturais mais elaboradas, duradouras e instigantes do que eventos culturais pontuais, como shows e mesmo exibições de vídeos e filmes. Além desse pressuposto, uma ação cultural como a ação *Cross* apresenta aos participantes muitos desafios. Àqueles que realizam os documentários, propõe o contato com uma realidade distante da sua, oferece a oportunidade de aprender a lidar com uma nova forma de expressão - a linguagem audiovisual -, mas, acima de tudo, permite-lhes ver as narrativas por eles criadas, que são, em fim de contas, seus pontos de vista, submetidas ao crivo de seus pares, próximos e distantes. Para o público, que também toma parte nessas conversações, ver-se representado através das narrativas dos outros pode levar a questionamentos e embates, travados tanto em foros mais íntimos como em praça pública. A relação indissociável entre olhar o outro e refletir sobre si mesmo, que costuma passar despercebida no dia-a-dia, está presente na ação *Cross* na mesma medida das relações existentes entre lugares e realidades distintas: cada pessoa é única e semelhante, ao mesmo tempo.

Referências

CALABRE, L. Políticas Culturais no Brasil: balanço e perspectivas. In: III ENECULT **Terceiro Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**. Salvador, Bahia, 23-25 mai. 2007. Disponível em: <<http://www.gestaocultural.org.br/pdf/Lia%20-%20Pol%C3%ADticas%20Culturais%20no%20Brasil%20balan%C3%A7o%20e%20perspectivas.pdf>>. Acesso em: 10 mai. 2013.

FLUSSER, V. *Nossa Morada*. In: **Pós-História: vinte instantâneos e um modo de usar**. São Paulo: Annablume, 2011.

JAMESON, F. A interpretação: a literatura como ato socialmente simbólico. In: JAMESON, F. **O Inconsciente Político**. São Paulo: Ática, 1992.

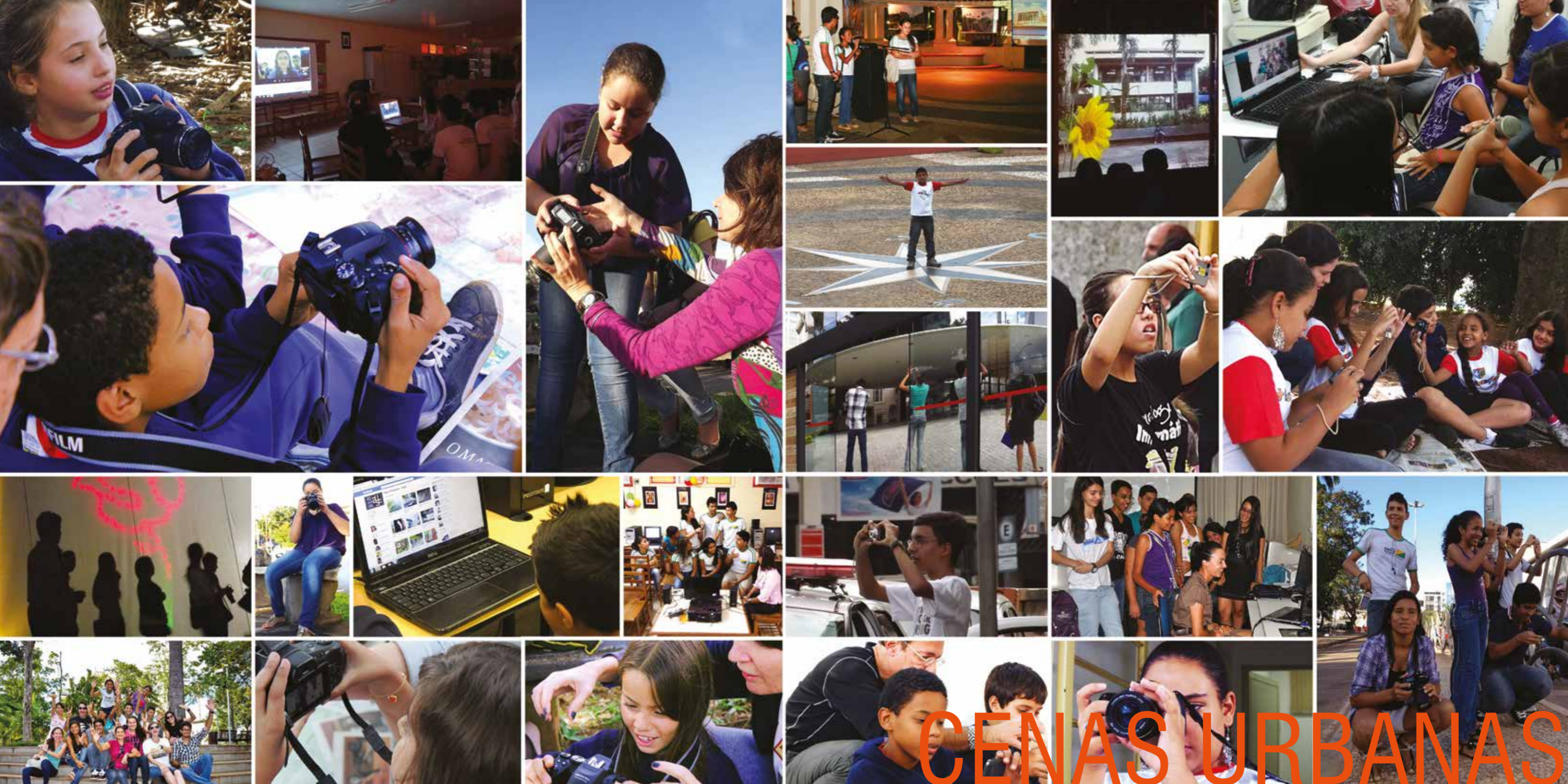
PANGARO, P. Cybernetics and conversation, or conversation theory in two pages. In: **Communication and Anti-communication**. American Society for Cybernetics, 1996. Disponível em: <<http://www.pangaro.com/published/cyb-and-con.html>>. Acesso em: 13. abr. 2013.

VIGANO, S. S. A ação cultural e a dimensão criadora. **Urdimento**, n. 17, set. 2011, p.151-156. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/ppgt/urdimento/2011/arquivos_urdimento_17/151_suzana_urd17.pdf>. Acesso em: 13. mai. 2013.

NOTAS

1 Tradução nossa. No original: “It is in language, and via conversation, that we live together”.

2 Tradução nossa. No original: “[...] our selves emerge as a consequence of conversation. [...] conversation and identity arise together”.



CENAS URBANAS

CENÁRIO

27

O educador Paulo Freire, e sua vasta obra, embasou um entendimento renovado sobre políticas culturais no Brasil, contribuindo para situar o sujeito para quem as políticas são concebidas no centro de sua formulação. A inclusão desse sujeito no processo de problematização de sua própria visão de mundo implica em que ações culturais daí decorrentes referenciem-se nos temas por meio dos quais esse sujeito reflete criticamente sobre si mesmo, percebendo-se em relação à sociedade e ao mundo. O pensamento de Freire ajudou a pavimentar o caminho que levaria à inversão da lógica *top-down* das políticas públicas brasileiras, atribuindo ao Estado o papel de co-executor das ações culturais decididas em conjunto com aqueles que elas buscam envolver.

28

A filósofa Marilena Chauí formulou e experimentou, na prática da gestão pública, maneiras de aplicar o pensamento teórico sobre o protagonismo das camadas populares da população à implementação de políticas culturais de Estado. O desafio de estimular a auto-organização da sociedade com vistas à construção de sua cidadania cultural era ainda maior por ser necessário, primeiramente, levar as pessoas a conscientizar-se de seu direito de participar dos processos decisórios relacionados a essas políticas. Chauí incluiu entre as obrigações do Estado o estímulo às ações culturais propostas e realizadas pelas comunidades e pelos movimentos sociais e populares.

29

O cantor e compositor Gilberto Gil, como Ministro da Cultura, desempenhou o importante papel de promover a criação de mecanismos legais e programas de governo capazes de abrigar iniciativas propostas por indivíduos, grupos ou classes, consolidando expressões culturais existentes e estimulando o surgimento de novas. A escolha de se preferir usar fundos públicos para irrigar o sistema a partir de suas ramificações mais finas, visando à consequente realimentação de suas partes centrais, engendrou uma tremenda mudança de mentalidades nos agentes culturais, especialmente nas classes populares, que passaram a enxergar-se como co-participantes de um processo de formação de multiplicadores artísticos, culturais, sociais e políticos.

30

A cultura de redes, cuja descentralidade é garantida pelos meios digitais, traz em suas premissas a conscientização de que cada cidadão está apto a obter, produzir e difundir amplamente informação, de forma a interferir nos acontecimentos da cena pública do país. Ela é filha legítima da compreensão sistêmica da produção cultural no país, e reafirma a necessidade de conectar as diversas redes através de seus nós - os indivíduos que as compõem, e os coletivos que os abrigam. A construção coletiva de ações culturais, que resulta desse processo colaborativo, pressupõe a reafirmação de parcerias, instiga a emergência de interações inesperadas e renovadoras entre parceiros, e constitui, no Brasil de hoje, um dos mais importantes bens culturais da sociedade.

34 PONTOS PARA UMA AGENDA DE DISCUSSÕES

TRAJETÓRIA

Durante vários anos, o Nomads.usp dedicou-se a investigar sistemas informatizados *low tech-low cost* tendo, em uma mão, referências do campo da *media art* e do *design* internacional e, na outra, indagações sobre os modos de vida da grande parcela da população brasileira a quem, afinal, as pesquisas com fundos públicos devem atender em prioridade. Ter o desenvolvimento de interfaces digitais como tema de pesquisa em um país como o Brasil requer, antes de tudo, entender, por um lado, de que maneira esses meios podem enriquecer a vida e a cultura de uma população com carências profundas em seu cotidiano e riquezas enormes em sua cultura e, por outro, que produzi-los com recursos técnicos e econômicos limitados é, ainda assim, instigante.

31

A primeira experiência de pesquisa em políticas públicas do Núcleo (projeto Comunidades *online*, 2003-2008) teve por foco os conjuntos de habitação social do imenso distrito de Cidade Tiradentes, na cidade de São Paulo, onde testou-se, em parceria com a COHAB-SP e o Instituto Pombas Urbanas a possibilidade de incluir, nos novos projetos de conjuntos habitacionais, conexão à internet e desenvoltura no uso da rede, priorizando a produção de conteúdos por e para essa população. Percebeu-se que, mesmo criando um telecentro e requalificando-o como espaço de reflexões e de produção digital coletiva, e dotando os apartamentos com computadores produzidos na própria comunidade pela reciclagem de máquinas inservíveis, o que precisava ser trabalhado era o sentido da cultura digital nos modos de vida locais.

32

Curiosamente, as aspirações, medos e reivindicações da população em relação ao uso dos espaços físicos urbanos eram semelhantes àqueles em relação ao uso dos espaços virtuais da internet. A experiência com o fazer artístico do Instituto Pombas Urbanas e um longo trabalho colaborativo de construção de espaços de comunicação na rede, com os moradores do bairro, permitiram ao Núcleo entender que só através de ações culturais, abertas e flexíveis o bastante para comportar diferentes demandas, é possível promover reflexões em conjunto com a população sobre si mesma, seu lugar na cidade e na cena pública. Permitiram também entender que a internet é um meio e não um fim, e que os novos conjuntos devem constituir espaços híbridos - físicos e virtuais -, capazes de abrigar novas maneiras de habitar o mundo.

33

A construção coletiva do espaço público auxiliada pelo uso de meios digitais, onde as esferas de comunicação convidem à expressão das diferenças, da pluralidade de pensamento e de modos de vida da população, em vistas a encorajar atitudes propositivas e participativas; o papel do Estado como estimulador e viabilizador do trabalho colaborativo entre os diversos atores sociais, buscando sedimentar práticas de parcerias no fazer cultural em que a emergência seja bem-vinda; a revisão das atribuições daqueles que projetam os lugares urbanos, frente à complexidade de relações nas cidades contemporâneas; a introdução de *layers* de reflexão coletiva sobre questões urbanas, em situações cotidianas e em outras, especialmente produzidas: é disso que, em fim de contas, tratam as políticas propostas pelo projeto Territórios Híbridos.

34

AUTORES

Alison Henrique Nasario é bacharel em Imagem e Som e pesquisador em som no cinema e produção fonográfica.

Anelise Ventura é arquiteta e *designer* e pesquisa processos de design relacionados à biologia, por meio de tecnologia computacional paramétrica.

Anja Pratschke é arquiteta, doutora em Ciências da Computação, coordena pesquisas sobre processos de *design* e comunicação em Arquitetura, abordando cibernética de segunda ordem, teoria de sistemas e complexidade, *design* paramétrico e BIM, e estudos culturais e mídia.

Cynthia Nojimoto é arquiteta, mestre em Arquitetura e Urbanismo e pesquisa relações entre *design* paramétrico, fabricação digital e sistemas complexos.

Denise Mônaco dos Santos é arquiteta, doutora em Arquitetura e Urbanismo, com pós-doutorado sobre interfaces tangíveis de abrangência urbana e políticas culturais com meios digitais.

Felipe Anitelli é arquiteto e mestre em Arquitetura, e pesquisa processos de produção e desenho de edifícios de apartamentos.

João Paulo Soares é arquiteto e estuda processos de *design* que se utilizam de programas computacionais paramétricos e fabricação digital, entendidos como sistemas complexos.

Luciana Santos Roça é bacharel em Imagem e Som e estuda relações entre som e espaço mediadas por interfaces digitais.

Marcelo Tramontano é arquiteto, doutor e livre-docente em Arquitetura, tem pós-doutorado sobre habitação contemporânea e meios digitais, e coordena pesquisas situadas na intersecção entre arquitetura, *design*, estudos culturais e meios digitais.

Mayara Dias de Souza é arquiteta, mestre em Arquitetura e Urbanismo e pesquisadora do uso de meios digitais em ações culturais em conjuntos habitacionais.

Priscilla Marqueto é arquiteta e estuda aplicações digitais em procedimentos metodológicos de pesquisa para ações em comunidades georeferenciadas.

Sandra Schmitt Soster é publicitária e arquiteta, e pesquisa o uso de meios digitais para a preservação do patrimônio histórico.

O Nomads.usp tem produzido leituras sobre a temática dos habitares contemporâneos, relacionando-a com diferentes áreas do conhecimento, como arquitetura, design, computação, estudos culturais, filosofia, história, mecatrônica, produção, ciências sociais, urbanismo, cinema, entre outras.

O habitar é considerado, principalmente, um sistema onde se desenvolvem múltiplos aspectos do cotidiano do habitante urbano, ligados a ações nos espaços concretos, virtuais e híbridos que se combinam e interagem, constituindo a atual matéria prima da arquitetura e do design.

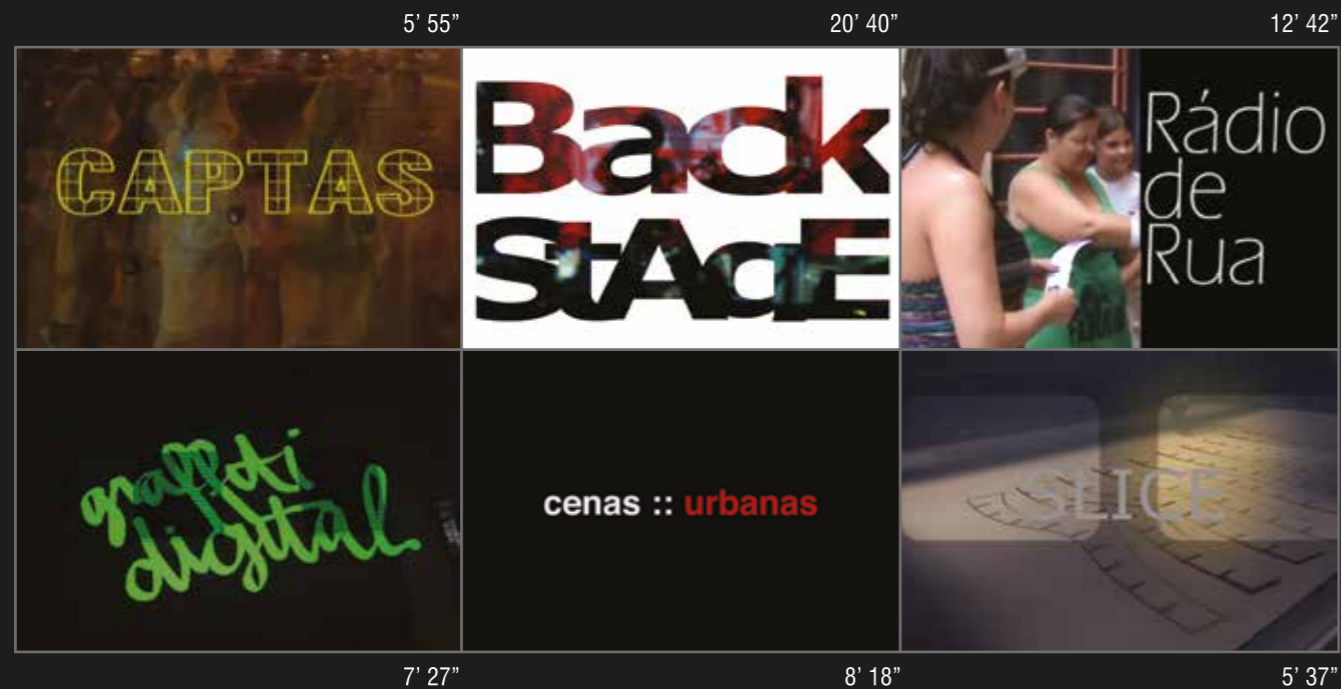
O Nomads.usp se interessa pela exploração e pelo desenho de espaços híbridos, que pressupõem a sobreposição de instâncias físicas e virtuais, em diferentes escalas, priorizando os estudos de processos de design dessas espacialidades.

O Nomads.usp entende que o habitar alimenta-se e se define a partir de diversos processos de comunicação, cada vez mais mediados por sistemas digitais. Processos de interação completam as dinâmicas do habitar, pondo em relação pessoas, objetos, edificações, comunidades e fragmentos urbanos.

A emergência das diversidades culturais em grupos e comunidades, as potencialidades de coexistência de diferenças em meio urbano, a representação em imagem e som das cidades como maneira de entendê-las, fazem parte dos objetivos das pesquisas mais recentes do núcleo.

DOCUMENTÁRIOS

Seis curta-metragem apresentam seis ações culturais do projeto Territórios Híbridos. Foram filmados na rua, durante as ações, e trazem entrevistas com pesquisadores do Nomads.usp que participaram da produção delas.



Quatro jovens grafiteiros numa cidade do interior do Brasil. A arte de rua, que nasceu nas grandes metrópoles do mundo, observada nesse contexto particular. O que são essas pinturas que vão aparecendo em muros, no espaço urbano? Quem são as pessoas por trás delas, seus sonhos, seus medos, suas visões de mundo? O documentário Graffiti(s) explora esse universo particular, e convida à reflexão sobre o uso de meios digitais por esses artistas.

Parceiros:

Prof. Dr. Antonio Dias, EESC-USP, São Carlos, SP
Coordenadoria de Artes e Cultura da Prefeitura Municipal de São Carlos, SP
Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Carlos, SP
Circuito Fora do Eixo, Brasil
Athenas Paulista, São Carlos
Leonardo Corrêa, SJS Crew, São Carlos, SP
Ricardo Andrade, SJS Crew, São Carlos, SP
Banda Subloco Coletividade, São Carlos, SP
Banda Topsyturvy, Mogi das Cruzes, SP
Banda Malditas Ovelhas!, São Carlos, SP
Banda Parashurama, Hamburgo, Alemanha
Bar GIG, bar cultural, São Carlos, SP
Bar do João, Cidade Tiradentes, São Paulo, SP
Brasil Flora, São Carlos, SP
Casa Fora do Eixo Minas, Belo Horizonte,
Casa Fora do Eixo Pelotas, Pelotas, RS
Casa Fora do Eixo Sanca, São Carlos, SP
Casa Fora do Eixo São Paulo, São Paulo
Casa Fora do Eixo Sul, Porto Alegre, RS
CDHU - Companhia de Desenvolvimento Habitacional e Urbano, São Carlos, SP
Carol Tokuyo, Casa das Redes, Circuito Fora do Eixo, Brasília, DF
Coletivo Catraia, Circuito Fora do Eixo, Rio Branco, AC
Coletivo Manifestasol, Caxias do Sul, RS
Dal Mak, Araraquara, SP
Écio Palone, fotógrafo, São Carlos
Engraver, São Paulo, SP
Escola Estadual de Música Renato Frateschi, Uberada, MG
Escola Estadual Serafim da Silva Salgado, Rio Branco, AC
Escola Municipal de Educação Básica Carmine Botta, São Carlos, SP
Ettori Priori, animador cultural, São Carlos, SP
Fábio FON, artista multimídia, São Paulo, SP
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, SP
Festival Contato, São Carlos, SP
Fundação de Cultura e Comunicação Elias Mansour, Rio Branco, AC
Prof. Dr. Gabriel Feltran, Departamento de Ciências Sociais, UFSCar
Profa. Dra. Gabriela Celani, LAPAC-UNICAMP
Profa. Dra. Luciana Schenk, IAU-USP
Grupo Performance de Rua, São Carlos, SP
Grupo Teatro no Teatro, São Carlos, SP
Grupo de Pesquisa Aquarpa, UFSCar, São Carlos
Grupo de Pesquisa LAGEAR-UFMG, Belo Horizonte, MG
Grupo de pesquisa LAPAC-UNICAMP, Campinas, SP

Instituto Cultural Janela Aberta, São Carlos, SP
Instituto Pombas Urbanas, São Paulo, SP
MSc. Jarryer de Martino, LAPAC-UNICAMP
Laboratório de Externas, LABEX-DAC-UFSCar, São Carlos, SP
Leuphana Universität, Lüneburg, Alemanha
Marcos Souza, educador-físico, São Carlos, SP
Maria Julia Martins, Instituto Janela Aberta, São Carlos, SP
Mauro Bueno, fotógrafo, Ribeirão Preto, SP
Mult Silk Camisetas, São Carlos, SP
Prof. Mauricio Zattoni, DAC-UFSCar, São Carlos, SP
Prof. Dr. Maxmiliano Malite, EESC-USP, São Carlos, SP
Pium Fotoclube, Rio Branco, AC
Rádio UFSCar, São Carlos, SP
Secretaria Municipal de Educação e Cultura, Uberaba, MG
Secretaria Municipal de Educação, São Carlos, SP
Secretaria Municipal de Transportes, São Carlos, SP
Secretaria de Estado da Educação, Rio Branco, AC
Secretaria de Estado da Educação, Belo Horizonte, MG
Skatistas do Bicão, São Carlos, SP
Soraya Braz, artista multimídia, São Paulo, SP
Projeto Teatro no Teatro, São Carlos, SP
Universidade de Uberaba UNIUBE, Uberaba, MG
Usina de Artes João Donato, Rio Branco, AC
MSc. Wilson Barbosa, LAPAC-UNICAMP, Campinas, SP
Profa. Dra. Ursula Kirschner, Leuphana Universität, Alemanha

Convidados dos seminários de avaliação:

Profa. Dra. Giselle Beiguelman, FAU-USP, São Paulo
Prof. Dr. Marco Antônio de Almeida, FFCL-USP Ribeirão Preto
Karla Martins, Fundação Elias Mansour, Rio Branco
Prof. Dr. Rodrigo Firmino, PUC-PR, Curitiba
Laila Manuelle, Casa Fora do Eixo Sanca, São Carlos
Gustavo Palma, Casa Fora do Eixo Sanca, São Carlos
Soraya Braz, artista multimídia, São Paulo
Rodrigo Savazoni, Secretaria Municipal de Cultura, São Paulo
Natali Santos, Instituto Pombas Urbanas, São Paulo
Maju Martins, Instituto Janela Aberta, São Carlos
Livia Martucci, Coordenadoria Municipal de Artes e Cultura, São Carlos
Valdir Junior, Coordenadoria Municipal de Artes e Cultura, São Carlos
Clarissa Gomes, Coordenadoria Municipal de Artes e Cultura, São Carlos
Profa. Dra. Eulália Portela Negrelos, IAU-USP, São Carlos
Adriano Mauriz, Instituto Pombas Urbanas, São Paulo
Gabriel Ruiz, Casa Fora do Eixo São Paulo, São Paulo, SP

Participantes das ações:

Alberto Castro
Alexia Borges
Alison Novaes
Amanda Marcondes
Ana Luisa Pascoal
André Lima
Carina Cordeiro
Carlos Miguel
Cláudia Carolina
Cleiciane Rodrigues
David Damião
Deborah Dayse
Diogo Martino
Eduardo Soares de Oliveira
Filipe Abreu
Gabriela Aparecida
Gabrielle Oliveira
Iasha Salerno
Izabela Cristina
João Pedro Barbosa
João Victor
Júlia Beatriz
Kamila Souza
Karolayne Negreiros
Kesley Barbosa
Kevillyn Araújo
Larissa Cardillo
Larissa Fernanda
Larissa Monalissa
Larissa Pereira Joaquim
Leandro Chaves
Leonardo Ferreira Reis
Luana Silva
Maira Menezes
Marcelo Felipe
Maria Julia Carvalho
Mariana Braga
Mariana Farias
Mariana Gutim
Mariana Isla
Mariana Mayara
Mariana Mendes
Martina Brusius
Maryellen Fernanda
Myllela Muniz
Muriell Pereira

Nilmara Almeida
Paulo Carvalho
Paulo Mendes
Pedro Ivo Teixeira
Pedro Meneghel
Rafael Cardoso
Rafael Dexter
Ravandson Paixão
Roby Macedo
Ronaldo Paixão
Rosália Santos
SaintClair Cerqueira
Sara Fernanda
Sthela Neri
Tainara Souza
Teddy Falcão
Thadila Oliveira
Thiego Cunha
Victor Antunes
Vinícius Picharillo
Vinicius Weingärtner Matos
Wesley Rodrigues
Witoria Cristina
Yago Barbosa
Yasmin
Japão, ATS Crew, São Carlos
Slim, ATS Crew, São Carlos
Leonardo Corrêa, SJS Crew, São Carlos, SP
Ricardo Andrade, SJS Crew, São Carlos, SP
Ed-Mun PDF Crew
Tot PDF Crew

FICHA TÉCNICA DO PROJETO

Cidades envolvidas nas ações:

São Carlos-SP
São Paulo-SP
Belo Horizonte-MG
Uberaba-MG
Rio Branco-AC
Pelotas-RS
Caxias do Sul-RS
Porto Alegre-RS
Lüneburg-Alemanha
Hamburg-Alemanha

Ações-piloto realizadas:

Captas
Conjuntos
Graffiti
Diálogos Interculturais
Cenas Urbanas
Cross
Fabricação Digital
Backstage

www.nomads.usp.b/territorios.hibridos

REAL NAGASA

sh 13/03

JAMES VENTURA
+ convidados

PROJETO PRETO VEIO

COSTA GOLD

TOPSYTURVY

AMIRI + **DJ CRIS BFX**
+ **DJ PILHA**

NO MADS USP

ROCK
PELOTAS 2013

TOPSYTURVY

TURNE BACKSTAGE 26/02 | 19h | WWW.POSTV.ORG

GRITO ROCK
PORTO ALEGRE 2013

- PRÉ -

PETIT MORT
TOPSYTURVY

CASA DE CULTURA MÁRIO QUINTANA
24/02 21H ENTRADA GRATUITA

26/05
19h

vídeos
graffiti digital

projeções

cdhu CULTURA fest

graffiti
dança de rua
skate

na praça central e nas quadras

NO MADS USP

RAP + ROCK + GRAFFITI

No GIG

EXIBIÇÃO DO DOCUMENTÁRIO

SABADO, 20 DE ABRIL
A PARTIR DAS 18H

GRAFFITI DIGITAL
A NOITE TODA
NAS PAREDES DO GIG

REVISTA DIGITAL DE ARTE URBANA
EDIÇÃO #2

PARCELA
NOMADS.USP + TERRITORIOS HÍBRIDOS + GIG

NOITE FORA DO EIXO

ZUEA DE DON DOR
chilê

TOPSYTURVY
magi das cruces

PROJEÇÕES INTERATIVAS

08 de março - 20h

até 23h - R\$7
após 23h - R\$10

local

BACKSTAGE

de 20 de fevereiro a 3 de março

Topsuturvu Rock

NOITE FORA DO EIXO
SÃO PAULO/SP

TOPSYTURVY

05.03 AS 22H
ENTRADA GRATUITA

R. AUGUSTA, 591

GRITO ROCK
PELOTAS 2013

QUARTA 20/02	QUINTA 21/02	SEXTA 22/02	SÁBADO 23/02	DOMINGO 24/02
19H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	19H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	19H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	19H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	19H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI
18H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	18H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	18H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	18H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	18H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI
18H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	18H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	18H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	18H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI	18H00 CASA FDE PELOTAS SHOW ANTIQUE EXIBIÇÃO DE GRAFFITI

POSTV

JAM SESSION

HÍBRIDA
TopsyTurvy + convidados

QUINTA • 28/2 • 20H30

Casa FdE SP (R. Scaramia 288)

São Carlos GIG (R. São Carlos 1817)

USP

FAPESP

iae

iau usp

NO
MA
DS
USP