



Ministério da Educação
Universidade Federal do Paraná
Setor de Tecnologia
Curso de Arquitetura e Urbanismo



THIAGO GONÇALVES ROBERTO

MÍDIAS URBANAS:
COMPLEXO CÍVICO LINEAR NA REGIÃO CENTRAL
DE CURITIBA

CURITIBA

2012

THIAGO GONÇALVES ROBERTO

**MÍDIAS URBANAS:
COMPLEXO CÍVICO LINEAR NA REGIÃO CENTRAL
DE CURITIBA**

Monografia apresentada à disciplina Orientação de Pesquisa (TA040) como requisito parcial para à conclusão do curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo, Setor de Tecnologia, da Universidade Federal do Paraná – UFPR.

Orientador:

Prof. Dr. Alessandro Filla Rosaneli

CURITIBA

2012

FOLHA DE APROVAÇÃO

Orientador:

Prof. Dr. Alessandro Filla Rosaneli

Examinador:

Prof Dr. Paulo Chiesa

Examinador:

Prof Dr. Roberto Sabatella Adam

Monografia defendida e aprovada em:

Curitiba, 31 de julho de 2013.

Dedico este trabalho aos meus pais.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. Alessandro Filla Rosanelli, pela paciência, pela motivação e por todos os conselhos dedicados ao longo desta etapa acadêmica. Agradeço, também, ao Prof. Humberto Mezzadri pela generosa sabedoria compartilhada no início deste processo. Por fim, agradeço aos meus amigos que me ajudaram das mais variadas formas para que este trabalho fosse concluído.

“Quanto mais os telescópios forem aperfeiçoados, mais estrelas surgirão.”

Gustave Flaubert

RESUMO

Esta monografia pretende discutir questões relacionadas à invasão de dispositivos midiáticos no espaço público e suas potencialidades para engajamento cívico e troca cultural dentro de um contexto local. O embasamento teórico desenvolveu-se a partir de reflexões acerca das mudanças estruturais por que tem passado a sociedade contemporânea, em especial as transformações relativas aos avanços da tecnologia e as novas oportunidades permitidas por aparelhos de comunicação. Considerando as implicações das mídias emergentes na conformação e nas maneiras de apropriação do espaço público – especificamente aquelas que dizem respeito à arquitetura interativa, arquitetura midiática e painéis eletrônicos em escala urbana – propõe-se possibilidades de integração do ambiente construído com o espaço informacional, acessível via interfaces tecnológicas. Tendo como objetivo a conceituação para o desenvolvimento de um Complexo Cívico Linear, também foram elaboradas análises da área de intervenção proposta e estabelecidas diretrizes para o projeto subsequente.

Palavras-chave: Mídias urbanas. Espaço público. Cidade informacional. Arquitetura midiática. Arquitetura interativa. Metrô Curitiba.

ABSTRACT

This essay intends to discuss the subjects associated to the invasion of media devices in the public space and its potentialities to civic engagement and cultural exchange within a local context. The theoretical framework developed from reflections on the structural changes that has the contemporary society been through, especially the transformations concerning the advances of technology and the new opportunities allowed by communication equipments. Given the implications of the emerging medias on the shaping and the appropriation of the public space – particularly those associated to interactive architecture, media architecture and electronic screens in urban scale – it is proposed possibilities to integrate the built environment and the informational space, reachable by technological interfaces. Aiming the conceptual basis for the development of a Linear Civic Complex, were also elaborated analysis of the proposed intervention area and were established guidelines to the following project.

Key words: Urban medias. Public space. Informational city. Media architecture. Interactive architecture. Metro Curitiba.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA	LEGENDA	PÁG.
01	<i>As multidões no cruzamento de Shibuya, Tóquio</i>	33
02	<i>Protestos na Praça da Sé, em São Paulo</i>	33
03	<i>Bryant Park, Nova York</i>	37
04	<i>Los Angeles futurista no filme Blade Runner</i>	48
05	<i>De Volharding, em Haia</i>	56
06	<i>Elevação frontal da Maison de La Publicité</i>	57
07	<i>Perspectiva noturna da Maison da La Publicité, em Paris</i>	57
08	<i>Galleries Lafayette, em Berlin</i>	58
09	<i>FIGURA 9: Edifício KPN, em Rotterdam</i>	58
10	<i>Kunsthau Graz, Graz</i>	59
11	<i>Detalhe da fachada em tecnologia BIX do Kunsthau Graz</i>	59
12	<i>Sequência esquemática da instalação da Instant City em uma cidade</i>	62
13	<i>Perspectiva de uma Instant City Sustentada por balões</i>	64
14	<i>Esquema de uma Instant City</i>	65
15	<i>Perspectiva de uma Instant City sustentada por balões</i>	65
16	<i>Perspectiva de uma Instant City sustentada por balões</i>	66
17	<i>Perspectiva de uma Instant City sustentada por dirigível</i>	66
18	<i>Perspectiva de uma Instant City sustentada por dirigível</i>	67
19	<i>A “Nova Babilônia” de Constant</i>	70
20	<i>Centro Georges Pompidou, Paris</i>	71
21	<i>Perspectiva Locativa do Fun Palace</i>	77
22	<i>Perspectiva aérea do Fun Palace</i>	77
23	<i>Perspectiva interna do Fun Palace</i>	78
24	<i>Corte em perspectiva do Fun Palace</i>	78
25	<i>Corte esquemático do Fun Palace</i>	79
26	<i>Planta esquemática do Fun Palace</i>	79
27	<i>Outdoors nos Estados Unidos em 1937</i>	84
28	<i>Times Square, Nova York, 1927</i>	87
29	<i>Piccadilly Circus, Londres, 1949</i>	87
30	<i>Freemont Street, Las Vegas, sem data</i>	88
31	<i>Jumbotron na Expo '85, Japão</i>	88
32	<i>Shinjuku, Tóquio</i>	89
33	<i>Tela de LED no Medialab, em Madrid</i>	89
34	<i>Times Square, Nova York</i>	92
35	<i>Edifício da NASDAQ, Times Square, Nova York</i>	92

36	<i>Transmissão da posse do presidente estadunidense Barack Obama na Times Square, Nova York</i>	93
37	<i>Obra de Jenny Holzer exposta na Spectacolor, Times Square, Nova York</i>	93
38	<i>Evento na Federation Square, Melbourne</i>	95
39	<i>Jogos eletrônicos no telão da Federation Square</i>	96
40	<i>Espaço conhecido como “anfiteatro”, na Federation Square, Melbourne</i>	96
41	<i>de Krzysztof Wodiczko, “Tijuana Projections”, Tijuana</i>	98
42	<i>Blinkenlights, Berlim</i>	101
43	<i>Esquema visual do Cityspeak</i>	101
44	<i>Helloworld, no Morro Dois Irmão, Rio de Janeiro</i>	102
45	<i>Mostra Play!, no edifício da Fiesp, São Paulo</i>	102
46	<i>Poética, São Paulo</i>	107
47	<i>Poética, Berlim</i>	107
48	<i>Poética a partir de um aparelho PDA</i>	108
49	<i>Egoscópio, São Paulo</i>	108
50	<i>Painel eletrônico do Egoscópio em seu contexto urbano, a Avenida Faria Lima</i>	109
51	<i>Interface virtual do Egoscópio com exibição do painel eletrônico em tempo real maio</i>	109
52	<i>Ano Novo Fora de Época na Praça da Espanha, 2012</i>	116
53	<i>Protestos em dia de chuva, Curitiba, junho de 2013</i>	116
54	<i>Sistema viário de Curitiba, 1975</i>	119
55	<i>Sistema viário de Curitiba, 2000</i>	119
56	<i>Sistema trinário de vias</i>	120
57	<i>Estruturação viária dos trechos que comportam o BRT em Curitiba</i>	120
58	<i>Mapa da organização dos eixos estruturais – trajetos das linhas de transporte público – na área central de Curitiba</i>	121
59	<i>Trajeto do boulevard onde atualmente se localiza as canaletas exclusivas de transporte coletivo</i>	123
60	<i>Trajeto previsto para implantação da linha de metrô em Curitiba</i>	124
61	<i>Corte em perspectiva do metrô.</i>	124
62	<i>Mapa do trecho de intervenção com localização de algumas tipologias de atividade</i>	126
63	<i>Avenida Sete de Setembro na Altura da UTFPR</i>	127
64	<i>Estações tudo em frente à Praça Eufrásio Corrêa</i>	127

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
1.1. DELIMITAÇÃO DO TEMA	14
1.2. OBJETIVOS.....	14
1.2.1. Objetivo geral	14
1.2.2. Objetivos específicos.....	15
1.3. JUSTIFICATIVAS	16
1.4. METODOLOGIA DE PESQUISA	17
1.5. ESTRUTURA DO TRABALHO.....	18
2. O ESPAÇO PÚBLICO NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA	19
2.1. ALGUMAS QUESTÕES SOBRE A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA.....	19
2.1.1. Incerteza, individualidade e cidadania	20
2.1.2. Dinâmica dos fluxos em rede.....	22
2.1.3. Mobilidade e o sentido de lugar	24
2.1.4. Redes cognitivas urbanas.....	26
2.1.5. Criatividade emergente na rede.....	28
2.1.6. Coletivos virtuais no ambiente urbano	30
2.2. O AMBIENTE URBANO E O ESPAÇO PÚBLICO	34
2.2.1. O cidadão estendido na metrópole ampliada.....	35
2.2.2. Redes urbanas	37
2.2.3. A infraestrutura das redes urbanas.....	39
2.2.4. Considerações sobre o espaço público contemporâneo	41
2.2.5. Algumas críticas sobre o espaço público	42
2.3. CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO.....	45
3. ESPAÇOS MIDIÁTICOS	46
3.1. CIDADE E ARQUITETURA COMUNICATIVA	47
3.1.1. Cidades midiáticas.....	48
3.1.2. Arquitetura simbólica	50

3.1.3. Edifícios midiáticos	53
3.1.4. Estudo de caso I: Instant City, 1968	59
3.1.5. Arquitetura interativa.....	68
3.1.6. Estudo de caso II: Fun Palace, 1961	70
3.2. TELAS URBANAS	80
3.2.1. As telas urbanas no espaço público	81
3.2.2. Histórico das telas urbanas.....	82
3.2.3. Tipos de espaços urbanos midiáticos: Times Square e Federation Square	90
3.2.4. Intervenções artísticas em telas urbanas.....	97
3.2.5. Estudo de caso III: Poétrica e Egoscópio, 2002 a 2004	103
3.2.6. Novos propósitos para as telas urbanas	110
3.3. CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO.....	112
4. INTERPRETAÇÃO DA REALIDADE.....	114
4.1. ESPAÇO PÚBLICO MUDIATIZADO EM CURITIBA.....	114
4.2. MOBILIDADE EM CURITIBA	116
4.2.1. Eixos estruturais	117
4.2.2. Metrô Curitiba	121
4.3. ÁREA DE INTERVENÇÃO: AVENIDA SETE DE SETEMBRO	125
5. DIRETRIZES GERAIS DE PROJETO.....	128
5.1. DIRETRIZES	128
5.2. PROGRAMA DE NECESSIDADES	130
5.3. CONCLUSÃO	132
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	133
7. REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS.....	136
8. FONTES DE FIGURAS.....	138

1. INTRODUÇÃO

“Tudo o que era sólido e estável se desmancha no ar, tudo o que era sagrado é profanado e os homens são obrigados finalmente a encarar sem ilusões a sua posição social e as suas relações com os outros homens.”

Karl Marx e Friedrich Engels

Neste início do século XXI, nos encontramos no desenrolar de um processo de transição paradigmática na estrutura da sociedade e das ideologias que dominavam o mundo no auge da modernidade industrial, cerca de um século atrás. Apesar de ter sido referenciado premonitoriamente por alguns autores, a análise do fenômeno de maneira generalizada começou no final da década de 70, quando surgiram as definições de “pós-modernidade”, que, então, seriam discutidas e validadas por um rol de filósofos, sociólogos e teóricos de outras áreas. Independente das condições e motivos que levaram às transformações se faz imprescindível para o nosso campo de atividade avaliar as mudanças e as características específicas da era em que vivemos. Consideramos que a arquitetura e o urbanismo podem ser entendidos como uma representação da sociedade, por isso, somente através de um entendimento crítico do *status quo* podemos conceber ideais de lugares públicos que tenham valor para os indivíduos que estão inseridos no processo de construção do espaço.

Algumas das mudanças referidas dizem respeito ao estado de transformação constante em que está inserida a sociedade atual, a estrutura das dinâmicas organizadas em fluxos mediados tecnologicamente, a globalização econômica e informacional, e a individualidade como o padrão social. Esses processos desencadeiam alterações espaciais e da percepção do espaço, refletindo na forma e na apropriação do ambiente construído e da paisagem das cidades. Parte dessas novas configurações está relacionada à invasão de mídias móveis e localizadas no meio urbano, como os dispositivos de comunicação portáteis e as telas eletrônicas em escala urbana. O objetivo deste trabalho é avaliar estas transformações a fim de estabelecer bases conceituais para o projeto de um espaço

público adequado à contemporaneidade e à cidade de Curitiba, considerando-a como um aglomerado urbano inserido nas dinâmicas dos fluxos informacionais globais.

1.1. DELIMITAÇÃO DO TEMA

Esta monografia servirá de base teórica para o projeto de um Complexo Cívico Linear na região central de Curitiba, tema intimamente relacionado ao local de intervenção proposto: a área onde atualmente se localiza as canaletas exclusivas de ônibus; um espaço de caráter “linear” que, por conta da implantação do sistema metroviário subterrâneo, passará a integrar o sistema de espaços públicos pedonais da cidade. O termo “complexo cívico” foi escolhido devido a pouca especificidade e falta de tipologias estabelecidas que se adequassem ao projeto pretendido. Aqui, “complexo cívico” se refere a um espaço público aberto, multifuncional e que encoraje as trocas sociais, culturais e políticas promovendo um ambiente de integração, democracia e civilidade.

Associado ao tema do trabalho está o impacto das tecnologias de informação e comunicação (TICs) no espaço construído e na paisagem urbana. A disseminação de telas eletrônicas, em escala individual e de visibilidade coletiva, tem se caracterizado como um fenômeno sintomático da evolução tecnológica e do paradigma da individualidade, tornando-se uma importante vertente conceitual dentro dos nossos propósitos. Assim sendo, indo de análises sociológicas da contemporaneidade ao advento dos grandes painéis eletrônicos de LED que tem ganhado presença no ambiente das cidades globalizadas, o tema desta monografia intenciona abarcar algumas discussões acerca da sociedade em que estamos inseridos e certas tipologias espaciais próprias desse período.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo geral

De maneira geral, o objetivo deste trabalho é investigar bases conceituais para o projeto de um espaço público inclusivo, democrático e que favoreça trocas

socioculturais entre seus usuários, utilizando, para tal, comunicação interativa mediada por ferramentas tecnológicas inseridas dentro de uma lógica de redes informacionais globais. Sob um ponto de vista mais prático, a meta desta monografia é estabelecer fundamentações teóricas para o projeto arquitetônico de um Complexo Cívico Linear na Região Central de Curitiba, mais especificamente na Avenida Sete de Setembro entre as praças Eufrásio Côrreia e Oswaldo Cruz, cujo desenvolvimento se dará na sequência da conclusão desta etapa.

1.2.2. Objetivos específicos

Os objetivos específicos são:

- Investigar as transformações sociais em desenvolvimento nesse começo do século XXI entendendo seu impacto na construção do espaço, especialmente as novas configurações provocadas pela invasão das TICs no meio urbano, bem como as alterações na forma de percepção e apropriação do espaço público por indivíduos portando dispositivos de mídia;
- Conceituar e inserir no contexto histórico a “arquitetura midiática” e a “arquitetura interativa”, estabelecendo um entendimento crítico de seus propósitos a fim de introduzir, através da análise de exemplos e estudos de caso, possibilidades de valorização do espaço público e da paisagem urbana;
- Analisar o impacto de mídias exteriores eletrônicas em áreas públicas, examinando exemplos de espaços midiaticizados, de tecnologias utilizadas ao longo da história e o tipo de conteúdo incorporado nesses suportes de mensagem em escala urbana;
- Estabelecer diretrizes e um programa de necessidades para o projeto de um Complexo Cívico Linear na Região Central de Curitiba, utilizando, além da conceituação temática supracitada, interpretações da realidade do local de intervenção. As diretrizes devem estar alinhadas à intenção de se produzir o projeto de um espaço público integrado, de maneira evidente, às redes de informação.

1.3. JUSTIFICATIVAS

As justificativas são:

- Acreditamos que a importância e o potencial presentes no trecho central da Avenida Sete de Setembro, na área que hoje abriga as canaletas exclusivas de ônibus e onde está prevista a implantação de metrô subterrâneo, são estratégicos para a cidade de Curitiba. Isso posto, consideramos que a atual proposta para a área, um *boulevard*, não aproveita as dinâmicas que tomam forma no local ou mesmo sua localização de grande relevância dentro do sistema viário curitibano.
- A partir do entendimento de que os processos de mudanças na sociedade e na construção do espaço interagem em um sistema de transformação recíproca, acreditamos que é da ordem da arquitetura e do urbanismo, enquanto áreas do conhecimento que se empenham em criar alternativas para a organização espacial, apropriar-se criticamente dos novos padrões emergentes tanto nas dinâmicas sociais como nos modelos espaciais. Com isso, nossa proposta para este trabalho é a de uma análise que vai de questões mais abrangentes e abstratas acerca da sociedade contemporânea ao impacto dessas transformações nos lugares físicos, pretendendo estabelecer um raciocínio onde o produto arquitetônico derive de uma apreciação mais ampla das dinâmicas sociais, culturais, econômicas e tecnológicas, em oposição à exploração de tendências arquitetônicas dominantes ou o estudo de diretrizes funcionais.
- Com a infiltração de redes de informação, advindas de um processo de desenvolvimento tecnológico dos sistemas de comunicação, no meio urbano, podemos observar a emergência de comportamentos e formas de apropriação inéditos no espaço público. Apesar da ubiquidade das redes mesmo nas cidades de países em desenvolvimento, não há nas metrópoles brasileiras espaços públicos que empreguem ferramentas de integração entre o universo informacional e o ambiente urbano de maneira coletiva, com intenção de promover interações sociais e engajamento cívico. Parece-nos um propósito válido a transposição do poder de comunicação e mobilização

dos dispositivos individualizados para um contexto público.

- Considerando que espaço construído tem um valor simbólico intrínseco inescapável e assumindo essa característica, acreditamos que, através da redefinição crítica da mensagem a que se prestam os espaços construídos, podemos conceber elementos que possam ter seu significado atribuído pelos próprios usuários, por via de estratégias projetuais associados à arquitetura interativa.
- As cidades estão repletas de elementos de mídia visual na paisagem urbana, sendo enfatizados neste trabalho os painéis eletrônicos, que servem quase exclusivamente a propósitos publicitários. Consideramos que a grande visibilidade deste tipo de suporte midiático poderia ser aproveitada de maneiras positivas através da subversão de seu padrão funcional.
- Este trabalho pretende contribuir com as discussões que abordam a temática das mídias eletrônicas em escala urbana, pois, ainda que existam autores brasileiros que tangenciam o assunto, esta discussão encontra-se muito incipiente em território nacional. Mesmo que este tipo de tecnologia tenha uma maior predominância em países avançados, as cidades brasileiras têm experimentado transformações em sua paisagem, fazendo válidas as investigações desta natureza.

1.4. METODOLOGIA DE PESQUISA

A pesquisa foi elaborada através de revisão bibliográfica e webgráfica de autores que abordam temáticas de interesse para o desenvolvimento deste trabalho, tais como: “sociedade contemporânea”; “tecnologias de informação”; “espaço público”; “cidade infiltrada”; “arquitetura midiática”; “arquitetura interativa”; “telas urbanas”; “espaços midiáticos”; e “arte midiática”. Também foram pesquisadas referências específicas para os estudos de caso escolhidos e para a área de intervenção pretendida através de fontes bibliográficas e webgráficas. Todas as imagens do documento são de origem virtual.

1.5. ESTRUTURA DO TRABALHO

A estrutura do documento é subdividida em cinco capítulos distribuídos em subcapítulos e seções. O capítulo inicial é referente à introdução do trabalho, com informações preliminares sobre o conteúdo apresentado. Na sequência, no capítulo 2, teremos dois subcapítulos: começaremos com um enfoque principalmente nos fenômenos contemporâneos sociais e tecnológicos em uma abordagem mais abstrata, depois discutiremos o impacto das tecnologias de informação no meio urbano e sobre o cidadão das cidades globalizadas. Nessa parte, também, é onde conceituaremos o espaço público e suas características dentro das dinâmicas contemporâneas.

O terceiro capítulo igualmente se divide em dois: na primeira parte iniciaremos com reflexões sobre a desmaterialização da cidade, para em seguida tratarmos de assuntos relacionados à arquitetura midiática e interativa com desenvolvimentos teóricos, apresentação de exemplos e dois estudos de caso. Na segunda parte, além da presença do terceiro estudo de caso, o foco será a mídia exterior no espaço urbano, enfatizando as telas eletrônicas e colocando-as dentro de um contexto histórico, apresentando exemplos e novas formas de apropriação deste tipo de suporte.

Os dois últimos capítulos estão mais relacionados à questões práticas do projeto de um espaço público que se seguirá à essa monografia. O quarto capítulo se trata da interpretação da realidade, com dados e informações sobre a cidade de Curitiba, os planos de implantação do metrô e o local de intervenção escolhido: a área correspondente à canaleta exclusiva de ônibus no trecho central da Avenida Sete de Setembro. O fechamento do trabalho expõe as diretrizes que nortearão o projeto do Complexo Cívico Linear a partir do embasamento conceitual estabelecido ao longo do documento, nos levando, então, ao programa de necessidades pretendido e, por fim, será apresentada uma breve conclusão.

2. O ESPAÇO PÚBLICO NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

2.1. ALGUMAS QUESTÕES SOBRE A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

“Pois aqui, como vê, você tem que correr o mais que pode para continuar no mesmo lugar. Se quiser ir a alguma outra parte, tem de correr no mínimo duas vezes mais rápido!”

Lewis Carrol

A sociedade contemporânea apresenta características distintas daquelas do modelo que a precedeu: a sociedade moderna industrial. Alguns padrões e paradigmas em que se baseavam as sociedades do passado hoje já não representam os valores vigentes. Apesar das diferentes terminologias – pós-modernidade, modernidade líquida, modernidade reflexiva, era da informação, entre outras – e discussões acerca da natureza das mudanças, é consenso entre os autores que se debruçaram sobre o tema que estamos vivendo em uma sociedade com valores, dinâmicas e padrões específicos.

Neste subcapítulo serão abordados alguns aspectos dessa sociedade que se configura atualmente. Primeiramente serão consideradas as ideias de Zygmunt Bauman, que caracteriza a sociedade atual por sua fluidez que não se fixa em valores definitivos, estando baseada no indivíduo e na individualização. Em seguida, serão expostas as definições de Manuel Castells, que considera a sociedade do ponto de vista de sua estrutura em rede, invadida por tecnologias de comunicação e transporte. Será, então, discutida a importância da mobilidade e das tecnologias portáteis em rede e seu papel na vida nômade dos indivíduos contemporâneos, através de seu uso já bastante disseminado em todo o mundo.

Também são conteúdos importantes para o desenvolvimento do tema as definições e possibilidades trazidas pelas tecnologias de informação e suas diferentes configurações, em especial seu papel na estrutura cognitiva da sociedade. Por fim, serão abordadas as diferenças entre meios de comunicação existentes e as possibilidades abertas pelos avanços tecnológicos, bem como suas relações com o

mundo material, levando em conta seu papel na formação de vínculos sociais, a exemplo da organização de coletivos de pessoas no espaço construído.

2.1.1. Incerteza, individualidade e cidadania

Cada vez mais vivemos em uma sociedade que se baseia na mudança constante, onde nada está fixo e as instituições cada vez menos servem de apoio em um mundo individualizado: cada um é responsável por suas próprias escolhas e, por consequência, seu próprio destino. Uma sensação de incerteza domina as pessoas, que já não tem a opção de interromper seu próprio processo de atualização, pois o preço a ser pago pode ser a própria exclusão do sistema. A instabilidade é generalizada em todos os setores que permeiam a vida do indivíduo contemporâneo; a liberdade de escolha suplantou o conforto da segurança e das certezas.

A essa condição o sociólogo anglo-polonês Zygmunt Bauman (2001 [2000]) define como “Modernidade Líquida”, pois é próprio dos líquidos não manter sua própria forma por muito tempo. É um estado físico associado à fluidez e mobilidade, que escorre, respinga e infiltra, não tem uma conformação final e está sempre pronto para mudar. Por isso, para eles o tempo é mais importante que o espaço, pois o espaço que ocupam é apenas temporário, nunca definitivo. Os líquidos são maleáveis e adaptáveis, em oposição aos sólidos fixos e resistentes, eles “não fixam o espaço nem prendem o tempo” (BAUMAN, 2001, p. 8).

Bauman utiliza a analogia com os líquidos como representação do padrão social em que estamos inseridos: uma sociedade onde as instituições tradicionais perderam seu papel estruturador da vida do indivíduo. Diferentemente do modelo atual, a modernidade chamada pelo autor de sólida ou pesada, que predominou no início da industrialização, garantia segurança e em troca limitava as escolhas pessoais. Na sociedade industrial baseada no modelo fordista no início do século XX, as pessoas podiam contar com planos de vida, estavam seguros que teriam uma carreira longa e estável em uma mesma empresa até um casamento que duraria pelo resto da vida, por exemplo. Porém, suas liberdades individuais eram negadas, suas vidas deveriam seguir um padrão previsível; era um modelo de sociedade com tendência às totalizações e ao totalitarismo.

Atualmente essa estabilidade não representa mais o padrão, os indivíduos foram lançados à própria sorte, obrigados a se adaptar às incessantes mudanças de percurso e sobre seus ombros foi jogada a responsabilidade pelos caminhos que escolhem. É um processo que não pretende chegar a lugar algum, tem o fim em si mesmo, em um percurso mediado por imagens onde que importa é a aparência e o consumo. Segundo Bauman, em uma situação em que nada é dado *a priori*, o indivíduo é obrigado a tornar-se o que já é continuamente, e isto seria uma característica exclusivamente moderna. Em 1967, o autor situacionista Guy Debord (1997) já reconhecia na sociedade essa constante baseada na mudança em sua obra *A Sociedade do Espetáculo*:

O que o espetáculo oferece como perpétuo é a mudança, e deve mudar com sua base. O espetáculo é absolutamente dogmático e, ao mesmo tempo, não pode chegar a nenhum dogma sólido. Para ele, nada para; este é seu estado natural e, no entanto, o mais contrário à sua propensão. (DEBORD, 1997, p. 47).

O consumo é a regra que mantém a renovação dos valores, produtos e hábitos. O mundo está cheio de oportunidades, uma mais atraente que a anterior, deixando o consumidor arrebatado com suas alternativas de escolha e temeroso quanto se está escolhendo a melhor opção dentro de suas possibilidades. Esta situação pode ser ilustrada pela cidade imaginária de Leônia, de Italo Calvino (1990 [1972], p. 105), “que refaz a si própria todos os dias”. Seus habitantes renovavam seus pertences trocando-os por outros novos em folha diariamente, dos itens mais banais aos mais sofisticados, deixando para trás um grande acúmulo de lixo: “Nas calçadas, envoltos em límpidos sacos plásticos, os restos da Leônia de ontem aguardam a carroça do lixeiro”.

A modernidade líquida está marcada pela individualidade – termo aqui entendido como uma redefinição na concepção de identidade humana enquanto tarefa e não mais como um estigma dado. Contudo, o indivíduo está tirando de cena o cidadão, para ele o espaço público é onde se projetam as questões privadas, não sobrando espaço, assim, para questões que não a exposição da própria liberdade e individualidade. A individualização opõe-se à cidadania na medida em que o cidadão “busca seu próprio bem estar através do bem estar da cidade”, já o indivíduo tende a

ser “morno, cético ou prudente em relação à ‘causa comum’, ao ‘bem comum’, à ‘boa sociedade’ ou à ‘sociedade justa’” (BAUMAN, 2001). O espaço público não mais serve de palco para as questões públicas e o indivíduo não mais se reconhece no papel de cidadão, essas são questões a serem consideradas pela teoria crítica, pois, de acordo com o autor,

O indivíduo de *jure* não pode se tornar indivíduo de *facto* sem antes tornar-se cidadão. Não há um indivíduo autônomo sem uma sociedade autônoma, e a autonomia da sociedade requer uma auto-constituição deliberada e perpétua, algo que só pode ser uma realização compartilhada dos seus membros. (BAUMAN, 2001, p.50).

Considerando as configurações sociais apresentadas pela sociedade contemporânea, se faz necessário um fortalecimento da civilidade para um desenvolvimento completo da liberdade e da individualidade. Para alcançar tal transformação é preciso entender as características em que se baseia essa sociedade e identificar seus padrões. Um rompimento com as dinâmicas atuais não parece ser uma opção, por isso deve-se trabalhar esses padrões a fim de subverter seus objetivos exclusivamente consumistas para transforma-los em ferramentas de promoção de democracia, de igualdade social e de expressão no espaço público. Parece-nos positivo um resgate dos valores da ágora grega como instrumento de troca cultural e manifestação política, mas esta deve estar adequada ao seu tempo e às características urbanas e sociais a que serve.

2.1.2. Dinâmica dos fluxos em rede

Junto com a volatilização das instituições sociais e a valorização do indivíduo, evidenciadas por Bauman, outro fator se apresentou determinante para a caracterização da sociedade contemporânea, desta vez de um ponto de vista organizacional: a definição da “Sociedade em Rede”. Percebendo mudanças significativas nas dinâmicas sociais, econômicas e culturais no mundo no final do século XX, Manuel Castells (1999 [1996]) elaborou esse conceito baseado na análise das estruturas que regem os novos padrões observados nos dias de hoje.

Sua conclusão foi que estes padrões baseiam-se em organizações em redes: estruturas topológicas formadas por nós interconectados, onde dois nós pertencentes a mesma rede tem distância igual a zero e dois nós em redes diferentes tem uma distância infinita, conformando, assim, um sistema de “inclusão/exclusão”.

A invasão das tecnologias de informação provocando uma revolução nas estruturas da sociedade; a reestruturação do capitalismo através de sua flexibilização e globalização; o aparecimento de novas condições de trabalho; o declínio do Estado de Bem-Estar Social; o fim da Guerra Fria; e o desenvolvimento econômico mais desigual entre os países foram alguns fatores considerados pelo autor como decisivos para caracterizar esta nova configuração social. Houve mudanças importantes nas definições de “família, sexualidade e personalidade” (CASTELLS, 1999, p. 40) e a identidade se tornou a principal provedora de significado social. Por outro lado, as redes operam manipulando indivíduos, instrumentos, capital, territórios e outros atores a fim de atingir seus objetivos estratégicos. Isto leva o autor a afirmar que “nossas sociedades estão cada vez mais estruturadas em uma oposição bipolar entre a rede e o ser” (CASTELLS, 1999, p. 41).

As novas tecnologias exercem um papel decisivo na construção desses novos padrões, sendo que a sociedade e suas tecnologias não podem ser entendidas separadamente; sua relação se dá por uma complexa interdependência. Apesar de interagir e sofrer influências de ações sociais e culturais, as tecnologias de informação têm uma lógica própria, baseada no agrupamento e distribuição de informação em um sistema comum, com uma distribuição cada vez mais abrangente e velocidade de processamento e armazenamento cada vez maiores. O autor cita Christopher Freeman para diferenciar estas novas tecnologias daquelas da revolução industrial ao dizer que nós passamos de uma “tecnologia baseada em insumos baratos de energia para uma outra que se baseia predominantemente em insumos baratos de informação” (FREEMAN 1988 *apud* CASTELLS, 1999, p.107).

A convergência das tecnologias em um sistema integrado e sua penetrabilidade na sociedade são fatores que diferem as ferramentas atuais daquelas das outras revoluções tecnológicas. A integração das ferramentas de informação em um sistema unificado, apesar de suas separações funcionais, significa que as novas tecnologias estão cada vez mais imbricadas em uma rede de

comunicação e processamento de informação comum, mas seu paradigma “não evolui rumo ao seu fechamento como um sistema, mas rumo à abertura como uma rede de acessos múltiplos” (CASTELLS, 1999, p. 113). Já a penetrabilidade se dá como efeito da importância da informação na sociedade contemporânea e as novas possibilidades de ação sobre a informação que essas tecnologias nos proporcionam, influenciando decisivamente nossos padrões sociais.

A sociedade contemporânea, segundo o autor, tem como modelo dinâmico os fluxos – de informação, de capital, de tecnologia, de imagens, entre outros – sendo eles “as sequências intencionais, repetitivas e programáveis de intercâmbio e interação entre posições fisicamente desarticuladas, mantidas por atores sociais nas estruturas econômica, política e simbólica da sociedade” (CASTELLS, 1999, p. 501). É necessário um suporte material apropriado para acomodar e articular estes fluxos em tempo simultâneo, a essa estrutura física Castells chama de “espaço de fluxos”, o modelo espacial característico da contemporaneidade, que é composto por três camadas: uma de impulsos eletrônicos, outra de nós interconectados e centros de comunicação, e uma terceira referente a localização das elites dominantes responsáveis pelo direcionamento e decisões estratégicas do sistema, coordenando os fluxos dentro da rede.

A invasão das tecnologias de comunicação e seu modelo em rede muda as dinâmicas da sociedade e, por consequência, muda o tipo de espaço próprio dessa sociedade. Castells descreve o “espaço de fluxos” como particular das dinâmicas capitalistas globais e em oposição ao “espaço de lugares”, aquele que carrega significados e valor local (CASTELLS, 1999). Entretanto, devemos considerar que a modernidade tem seus próprios signos e códigos que podem ser explorados para a construção de um espaço de fluxos cívico e local. Ou seja, devemos pensar um espaço que, apesar de inserido nas redes globais e comporte, física e simbolicamente, os fluxos de informação, contribua para a formação de laços e o desenvolvimento da cidadania, utilizando para isso o sentido de identidade e as redes de interação locais.

2.1.3. Mobilidade e o sentido de lugar

A mobilidade e a portabilidade são características tecnológicas já bastante comuns nas sociedades desenvolvidas e estão cada vez mais se tornando onipresentes no mundo todo. De acordo com estimativas da International Telecommunication Union (ITU, 2013), o número de assinaturas de telefonia móvel no mundo em 2013 seria em torno de 6,8 bilhões, com uma taxa de penetração de 128% nos países desenvolvidos e 89% naqueles em desenvolvimento. O número de usuários de internet móvel foi de 472 milhões, em 2011, para 1,16 bilhões, em 2013, nos países em desenvolvimento, uma taxa que representa um crescimento significativo deste tipo de tecnologia em países como o Brasil. Agregado a isto estão taxas de crescimento positivas no número de assinaturas de internet fixa e serviços de banda larga, sendo os países em desenvolvimento os que apresentam os maiores aumentos.

O pesquisador brasileiro André Lemos (2011) caracteriza as relações emergentes possibilitadas pelas novas formas de comunicação como “cultura da mobilidade”, sendo esta de pessoas, objetos, tecnologia e informação. De acordo com o autor, “é nesse movimento que se produz a política, a cultura, a sociabilidade, a subjetividade” (LEMOS, 2011, p. 16). Os diferentes tipos de mobilidade se sobrepõem e se influenciam; a mobilidade informacional, ou a comunicação, que desloca a informação entre lugares distintos, altera os padrões da mobilidade física, e vice-versa, sendo que uma não pode ser entendida separada da outra.

Atualmente, a movimentação de informações é caracterizada pela mediação tecnológica, seja ela por uma mídia de massa tradicional – como jornais, televisão e rádio – ou pelas novas mídias conectadas em rede – os dispositivos com acesso a internet, em especial os dispositivos móveis com conexão sem fio, tais como os *smartphones* e *tablets*. Assim, a mobilidade desempenha um papel de uma importância muito maior do que jamais teve nas dinâmicas globais, tendo um impacto político decisivo revelando “formas de poder, controle, monitoramento e vigilância, devendo ser lida como potência e desempenho (performance)” (LEMOS, 2011, p. 17).

De acordo com Lemos, hoje as principais formas de mobilidade são a “globalizada” e a “virtualizada”: a primeira refere-se aos meios de transporte e à comunicação de massa desenvolvidos ao longo do século XX; enquanto a segunda

trata das conexões nodais e os dispositivos móveis sem fio conectados às redes de informação. Vivemos a emergência de um comportamento nômade com o advento dos dispositivos de comunicação móveis, sendo que os nômades virtuais não se fixam a um ponto na rede ou um local no espaço; eles movimentam-se no território informacional, entre o físico e o virtual. Apropriando-se do discurso de Jacques Attali, o autor cita o e-mail e o número de telefone móvel como os primeiros endereços “não-territoriais” (LEMOS, 2011, p. 22). Lemos, entretanto, afirma a importância da localização nesse processo, definindo a mobilidade como uma produtora de espacialização e sentido de lugar:

Artefatos comunicacionais acentuam a mobilidade e aguçam a compreensão do nosso lugar no mundo e de nós mesmos. Isso se dá por tornar as informações acessíveis, seja por uma mobilidade física maior (transporte), seja por uma mobilidade informacional maior (mídia). (LEMOS, 2011, p. 24).

Se a comunicação desperta nossa percepção de lugar através da mobilidade, ela pode ser uma aliada na hora de constituir locais simbólicos. Com a acessibilidade da informação em praticamente qualquer situação e a quantidade de atividades possíveis que trabalham somente com ela, é iminente o desenvolvimento de lugares multiusos através somente da integração com as redes comunicacionais. Podemos, então, identificar diversas tipologias de espaços públicos e comerciais que disponibilizam rede wi-fi a seus clientes e usuários. A mobilidade é um fato, por isso é preciso aprender a trabalhar com ela e descobrir as oportunidades que ela abre no campo da concepção espacial e da criação de lugares.

2.1.4. Redes cognitivas urbanas

Pierre Lévy (1993 [1990]) caracteriza as mudanças recentes das técnicas, especialmente a informática, como transformações de natureza simbólica e cognitiva, equiparadas ao impacto da introdução da escrita ou o advento da impressão na sociedade e que “cada vez mais concebemos o social, os seres vivos ou os processos cognitivos através de uma matriz informática” (LÉVY, 2010, p.15).

Uma mudança técnica representa oportunidades de exploração e experimentação de novos modelos sociais, é uma chance de desestabilizar uma situação estabelecida através de alianças inusitadas e apropriação de ferramentas para expansão das faculdades humanas.

O autor define a ecologia cognitiva como um conjunto de atores – seres humanos, meios técnicos e simbólicos, a própria cultura, etc. – interagindo em uma rede complexa. O indivíduo não é inteligente sozinho, mas conjuntamente com sua língua, suas heranças culturais e as tecnologias intelectuais de que dispõe; o sujeito é somente uma parte do processo cognitivo a que pertence, assim, todo pensamento é resultado de um agenciamento coletivo. Na rede cognitiva não há hierarquia ou distinção dos elementos; coisas e pessoas são atores dentro do processo do pensamento. O modelo aqui apresentado é análogo ao rizoma descrito por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995 [1980]) em sua obra *Mil Platôs*:

[...] sistemas acentrados, redes de autômatos finitos, nos quais a comunicação se faz de um vizinho a um vizinho qualquer, onde as hastes ou canais não preexistem, nos quais os indivíduos são todos intercambiáveis, se definem somente por um estado a tal momento, de tal maneira que as operações locais se coordenam e o resultado final global se sincroniza independentemente de uma instância central. (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 37).

As cidades foram verdadeiros aceleradores intelectuais devido à sua densidade de atores materiais e imateriais, humanos e inertes, pois as coletividades cognitivas se “auto organizam, se mantém e se transformam através do envolvimento permanente dos indivíduos que as compõem” (LÉVY, 1993, p. 146). O pensamento, para funcionar como uma rede de interações entre atores não hierarquizados, demanda uma infraestrutura de conexões e interfaces entre os pontos nodais envolvidos no processo; papel este desempenhado pelas tecnologias intelectuais. Nesse sentido, o autor ressalta a importância das interfaces e sua função decisiva nas dinâmicas da comunicação e cognição no mundo contemporâneo, que envolve interações homem-máquina em uma frequência constante:

É sempre questão de conexões, de reinterpretações, de traduções em um mundo coagulado, misturado, cosmopolita, opaco, onde nenhum efeito, nenhuma mensagem pode propagar-se magicamente nas trajetórias lisas da inércia, mas deve, pelo contrário, passar pelas torções, transmutações e reescritas das interfaces. (LÉVY, 1993, p. 178).

Aglomerados urbanos são meios privilegiados para o avanço intelectual, sendo esse desenvolvimento sempre impulsionado pelas tecnologias intelectuais. Assim, se a inteligência é coletiva e acontece no ambiente urbano através das trocas entre os habitantes da cidade, que atuam como pontos em uma rede, a concepção de um nó cognitivo em escala urbana, não individual e de grande visibilidade, poderia ter consequências positivas significativas na troca entre os cidadãos e na a estrutura cognitiva da cidade. Esse nó deveria comportar-se como uma interface coletiva, uma superfície de contato entre cidadãos que de outra forma não se encontrariam em uma cidade da ordem de milhões de habitantes. Se a cidade ideal grega de Aristóteles poderia ter até cinco mil cidadãos, se faz necessário pensar em um novo tipo de ágora para as metrópoles contemporâneas, uma que integre sistemas de informação para a integração de seus moradores.

2.1.5. Criatividade emergente na rede

A emergência das redes e sua penetração na sociedade e no cotidiano dos indivíduos trouxeram com elas novas formas de se relacionar com o mundo, com outras pessoas e com informações. A estes novos conjuntos de “técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”, Pierre Lévy (1999 [1997], p. 17) se refere como “cibercultura”. Por “ciberespaço” entendemos a dimensão informacional formada pela rede mundial de computadores e sua infraestrutura material. Neste sentido, a informação que circula no ciberespaço é virtual, uma entidade “capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (LÉVY, 1999, p. 49).

Os dispositivos comunicacionais, no que concerne a relação entre os participantes, podem ser entendidos em três categorias: um-um, dispositivos que permitem a comunicação de um indivíduo com outro diretamente, como o telefone; um-todos, em que um emissor envia mensagens a vários receptores, sendo a televisão e o rádio exemplos deste tipo; e aqueles que permitem uma comunicação todos-todos, onde todos os participantes tem poder de enviar e enviar mensagens para muitos receptores, neste modelo se encontra a internet. Por meio da conexão nessa rede de informações, as pessoas podem entrar em contato, tecnicamente, com qualquer outra que esteja conectada ali também, todos estão “no mesmo banho, no mesmo dilúvio de comunicação” (LÉVY, 1999, p. 122).

De acordo com o pesquisador estadunidense Clay Shirky (2012 [2008], p. 20), novas tecnologias levam a novas formas de organização social, “quando mudarmos a maneira de nos comunicarmos, mudamos a sociedade”. Estamos experimentando novos instrumentos que permitem alcançar novos níveis de comunicação; nossa capacidade de compartilhar e cooperar possibilita a organização de grupos e o empreendimento de ações coletivas. Nunca antes tivemos possibilidades de expressão tão grandes; as ferramentas de comunicação em rede geram tanto poder expressivo como reúne público para as mensagens que nela circulam, “cada novo usuário é um criador e um consumidor em potencial” (SHIRKY, 2012, p. 92).

Essa revolução, na visão do autor, é comparável à introdução da imprensa e do tipo móvel, do telégrafo e do telefone, do conteúdo gravado de áudio e vídeo ou da transmissão via sinais de rádio (rádio e televisão). Essas tecnologias não melhoraram a forma como as pessoas se comunicavam umas com as outras, mas mudaram a forma como fazem isso, transformando a sociedade através de uma ruptura com padrões anteriores. Assim, tecnologias inéditas permitem comportamentos inéditos, que, quando apresentados por uma grande parte da população, causam um impacto profundo nas estruturas sociais precedentes.

Um exemplo é a oposição entre a televisão e o computador: “possuir uma televisão não lhe dá a capacidade de fazer programas de TV, mas possuir um computador significa que você pode tanto receber como criar muitos tipos de conteúdo, seja com palavra escrita ou som e imagens” (SHIRKY, 2012, p. 93). Entretanto, é importante salientar que essas ferramentas não conduzem necessariamente a novos comportamentos e mudanças sociais, elas somente

removem as barreiras para que isto aconteça através da apropriação pelo público. Essa questão do público como produtor de conteúdo já era uma preocupação de Marshall McLuhan (2011) em 1967:

O público, no sentido de um grande consenso de pontos de vista distintos e diferentes, acabou. Hoje em dia a plateia de massa (a sucessora do público) pode ser usada como uma força criativa e participante. A ela dado, no entanto, tão somente pacotes de entretenimento passivo. (MCLUHAN, 2011, p. 22).

O poder de produção e publicação de conteúdo de que dispõe o sujeito contemporâneo é um potencial vetor criativo e de democracia, já que as criações não precisam mais do crivo de um editor ou devem necessariamente apresentar viabilidade financeira para serem levadas a cabo. Nós estamos presenciando uma virada do sistema tradicional de produção, pois agora é possível que um mesmo indivíduo atue tanto como produtor, quanto como consumidor de conteúdos realizados fora da indústria oficial. Porém, esse potencial tem sido majoritariamente apresentado dentro do mundo virtual; a criatividade latente tornada viável pelas tecnologias intelectuais pode, e deve, também ser utilizada como ferramenta de expressão, organização de ações políticas e intercâmbio cultural no mundo físico.

2.1.6. Coletivos virtuais no ambiente urbano

A movimentação e as dinâmicas que acontecem na esfera virtual podem apresentar rebatimentos localizados importantes, relacionando os fluxos globais e locais. A socióloga holandesa Saskia Sassen (2009) identifica que manifestações locais, através do uso de ferramentas de comunicação, passam a fazer parte de um ativismo global sem fronteiras, porém baseado em múltiplas localidades. Assim, as redes de abrangência global passam a servir causas e questões de caráter local ao mesmo tempo em que comunicam e informam mutuamente os grupos que operam as manifestações.

Para a autora, a rua é o local onde as manifestações locais tomam forma, é nela que as aglomerações se fazem visíveis e onde podem surgir agendas políticas que não dependem do sistema formal. Nesse sentido, a cidade globalizada contemporânea apresenta-se como um terreno estratégico para o surgimento deste tipo de ação, pois é nela que podem despontar os atores e as movimentações políticas informais. Além disso, os meios de comunicação digital podem servir às iniciativas locais e conectar partes distintas de uma cidade, tendo uma importância fundamental na subversão da ideia de que as redes e tecnologias de informação servem somente às forças globais e atuam exclusivamente nesse âmbito (SASSEN, 2009).

O pesquisador dos fenômenos sociais na rede Howard Rheingold (2002), identificou o surgimento de um novo tipo de comportamento social possibilitado pela conectividade contemporânea: as *smart mobs*. Partindo de uma visão sobre as multidões que atravessavam o cruzamento da estação de transporte de Shibuya (Fig. 1), em Tóquio, que, apesar de sua presença física ali, estavam conectadas através de seus aparelhos celulares a outros lugares, o autor reconheceu que as organizações sociais nas redes de comunicação teriam um impacto na apropriação do mundo físico. Desse modo, as *smart mobs* podem ser descritas como formas de organização social locativas que se utilizam de dispositivos de comunicação e computação. Essa nova disposição está transformando as percepções do tempo e do espaço público; a noção de pertencimento ao lugar está mudando com essa relação ambígua de presença/ausência que surge com a comunicação móvel no meio urbano. (RHEINGOLD, 2002)

As *smart mobs* surgiram primeiro como forma de intervir no cotidiano através de manifestações de cunho cômico e apelo *nonsense*, mas com o tempo passaram a ter intenções políticas. Uma das mais significativas mobilizações com amplo uso das redes de comunicação foi a que levou a queda do presidente filipino Joseph Estrada, em 2001, que não resistiu ao poder mobilizador das mensagens de texto (SMS – *Short Message Service*) naquele país. Dezenas de milhares de filipinos apareceram na Avenida Epifanio de los Santos, na capital Manila, já na primeira hora após o primeiro SMS convocando a mobilização ter sido enviada. A mensagem chamava a população a aparecer no local vestindo preto e nos próximos quatro dias mais de um milhão de cidadãos passaram por ali, vestindo preto (RHEINGOLD, 2002).

No Brasil, as ferramentas de mobilização virtual através de redes sociais têm sido frequentemente utilizadas para divulgar eventos e manifestações, bem como difundir seus propósitos e ideologias. Até então, o ato de maior importância ocorrido em solo brasileiro, por consequência de organização virtual, foi os protestos de julho de 2013 (Fig. 2), em que centenas de milhares de cidadãos saíram às ruas para protestar por um país mais justo, dentre outras motivações individuais. A causa, que começou com reivindicações localizadas sobre o aumento do preço da tarifa do transporte público em São Paulo, expandiu-se para questões diversas que envolveram principalmente jovens de diversas classes e culturas, com representações em cidades do mundo todo (FOLHA DE SÃO PAULO, 2013). A proporção do movimento e a adesão da mídia oficial na cobertura dos protestos só foi possível devido à utilização e propagação massiva de informações nas redes sociais, colocando-o dentro da classificação de *smart mob*.

Os indivíduos hoje utilizam a rede para organização de encontros e eventos no espaço físico, como também utilizam o espaço físico para comunicação na dimensão virtual: os dois espaços não podem mais ser descritos isoladamente. Através de exemplos em diferentes partes do mundo, podemos comprovar as mudanças nas formas de organização e o poder de transformação social e política operados pelas tecnologias de comunicação. As ferramentas informacionais trabalham em múltiplas instâncias, coordenando informações e pessoas que circulam entre espaços materiais e virtuais, podendo funcionar como um poderoso meio de difusão de ideias e organização de eventos no meio urbano.



FIGURA 1: As multidões no cruzamento de Shibuya, Tóquio.
(FONTE: freemageslive.co.uk)



FIGURA 2: Protestos na Praça da Sé, em São Paulo.
(FONTE: g1.globo.com)

2.2. O AMBIENTE URBANO E O ESPAÇO PÚBLICO

“Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação de gráficos abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando...”

William Gibson

As tecnologias de informação transformaram, e continuam transformando, nossa relação com o ambiente construído através da infiltração das infraestruturas de redes na malha urbana das cidades atuais. A percepção do mundo, a conformação física das cidades invadidas por redes de comunicação e o rebatimento desses elementos na forma de apropriação do espaço público são temas importantes na delimitação temática do trabalho em desenvolvimento. Nesta segunda parte do capítulo serão expostas estas relações emergentes e algumas conceituações que definem este espaço híbrido que se forma: uma configuração urbana que entrelaça o físico e o virtual.

Começamos nossa discussão com as novas delimitações do sujeito contemporâneo estendido pelas tecnologias de comunicação e a forma como isto altera suas percepções e seu comportamento no espaço, estendendo o próprio tecido urbano através das ampliações e duplicações virtuais possibilitadas pelos dispositivos eletrônicos. Em seguida, abordaremos as redes urbanas e seus impactos tanto na forma física como nas dinâmicas sociais, culturais e políticas nas cidades contemporâneas para, então, tratarmos de sua infraestrutura e sua condição física na paisagem e no urbanismo. No prosseguimento, abordaremos as qualificações e definições de espaço público, bem como as consequências sobre as formas de socialização e expressão em meio às coletividades que estão emergindo com as novas formas de comunicação. Finalizaremos com a classificação de tipologias de lugares públicos e seus sistemas de exclusão a fim de tentar definir um modelo que seja democrático, inclusivo e promova a diversidade.

2.2.1. O cidadão estendido na metrópole ampliada

Nós podemos perceber o mundo através de nossas extensões artificiais; as ferramentas de comunicação e memória virtuais expandem nossos sentidos. Como ciborgues, os corpos de carne e osso do cidadão contemporâneo não representam o limite de seus alcances comunicacionais e sensoriais; as típicas separações entre usuário e ferramenta, construção e habitante, cidade e cidadão não mais se aplicam. William Mitchell (2004) percebe o habitante da cidade contemporânea, principalmente o das cidades de países desenvolvidos, como um indivíduo biológico somado a suas extensões e interconexões, um sujeito que age sobre e é moldado por suas ferramentas e seu meio:

Então eu não sou um homem Vitruviano, fechado em um círculo perfeito, observando o mundo a partir das minhas coordenadas de perspectiva pessoal e, simultaneamente, provendo a medida de todas as coisas. Tampouco eu sou, como fenomenólogos de arquitetura defenderiam, um sujeito autônomo, autossuficiente, biologicamente corporificado encontrando, objetificando e respondendo ao meu entorno imediato. Eu construo e sou construído em um processo mutuamente recursivo que envolve continuamente meus fluidos, limites permeáveis e minhas intermináveis redes ramificadas. Eu sou um ciborgue espacialmente estendido. (MITCHELL, 2004).¹

Se no início da revolução digital os meios físicos e informacionais eram vistos como domínios distintos, hoje seus limites estão desaparecendo; eventos do ciberespaço têm efeitos na dimensão física e vice-versa. Nós estamos vivendo cada

¹Traduzido de “So I am not a Vitruvian man, enclosed within a single perfect circle, looking out at the world from my personal perspective coordinates and, simultaneously, providing the measure of all things. Nor am I, as architectural phenomenologists would have it, an autonomous, self-sufficient, biologically embodied subject encountering, objectifying, and responding to my immediate environment. I construct, and I am constructed, in a mutually recursive process that continually engages my fluid, permeable boundaries and my endlessly ramifying networks. I am a spatially extended cyborg” (MITCHELL, 2004, p. 39).

vez mais nos pontos de conexão entre o virtual e o real, onde fluxos de informação, corpos móveis e lugares físicos se interseccionam. Nós de inteligência eletrônica estão em todas as partes, a interconectividade aumenta exponencialmente, as cidades estão se tornando extensões mentais e os cérebros biológicos tornam-se parte de um sistema cognitivo coletivo (MITCHELL, 2004).

Dessa forma, as narrativas urbanas se deslocam entre as dimensões físicas e virtuais através de aparelhos que estendem as faculdades humanas, como fones de ouvido, lentes, autofalantes e telas eletrônicas – pessoais e portáteis ou em escala urbana. As cidades se duplicam eletronicamente, seus fragmentos se recombinaem em incontáveis deslocamentos temporais e espaciais; funções anteriormente localizadas como o telefone ou o rádio evoluem em aparelhos portáteis, abrindo possibilidades de transformação do espaço urbano. Nessa dinâmica, a dimensão física está ganhando características do ciberespaço, lugares estão se interconectando como sites de internet e informações online podem ser acessadas a partir de qualquer local onde haja conexão com a rede. Como exemplo, uma das primeiras iniciativas públicas que levou em consideração a conexão nos ambientes urbanos é a instalação de redes de internet sem fio no Bryant Park, em Nova York, no ano de 2002 (Fig. 3); projeto que teve ampla aceitação e popularidade (MITCHELL, 2004).

Passa, então, a ser função do arquiteto e do urbanista projetar dentro desse novo paradigma, onde os limites da experiência humana estão em processo de adaptação e mudança. O usuário, o cidadão, o transeunte e o habitante agora podem expressar sua atividade através de mecanismos de comunicação e se apropriar do espaço através deles. É importante que pensemos no contexto de uma vida urbana também no âmbito da virtualidade e em um espaço urbano ampliado, integrado entre os fluxos e fixos que o constituem e fazem dele o campo de experiência humana, refletindo em implicações sociais, políticas e culturais.



FIGURA 3: Bryant Park, Nova York
(FONTE: blog.bryantpark.org)

2.2.2. Redes urbanas

As tecnologias de informação e comunicação (TICs) invadiram o espaço urbano e a computação se tornou ubíqua e pervasiva, ou seja, são onipresentes as redes e dispositivos informáticos no ambiente construído e no cotidiano dos habitantes das cidades contemporâneas. Essas ferramentas de comunicação e acesso às redes informacionais estendem as capacidades e sentidos do corpo humano, adicionando, dessa forma, uma nova camada de experiência ao espaço; uma dimensão virtual que conforma, junto com a realidade física, a realidade ampliada. A esse espaço urbano ampliado, Fábio Duarte (2008) se refere como Cidade Infiltrada. Viver em um ambiente estendido não depende de vontades e ações individuais ou coletivas, é uma condição em que estamos imersos e que muitas vezes passa sem ser percebida, está infiltrada através de redes invisíveis.

O acesso às redes não se dá em “nichos virtuais” ou “adendos informacionais ao espaço ‘concreto’”, o que existe “é um espaço total informado, malhado com ondas eletromagnéticas que atravessam o espaço, que nos atravessam” (DUARTE e FIRMINO, 2008). Os espaços virtual e físico são indissociáveis, não há um universo urbano e outro informacional, eles estão infiltrados configurando um terreno híbrido. Contrariando críticas que temem uma desmaterialização da cidade e o esvaziamento de seus significados dentro do modelo urbano informacional, Fábio Duarte e Rodrigo Firmino defendem que o espaço urbano foi ampliado pelas TICs e não substituído por um mundo eletrônico: “vivemos o paradoxo de habitarmos ao mesmo tempo o espaço de fluxos globais, instantâneos e imateriais e os lugares materializados nas cidades, acessíveis em percursos lentos (frente à velocidade dos meios de comunicação)” (DUARTE e FIRMINO, 2008).

Segundo o urbanista francês François Ascher (2010 [2001]), o desenvolvimento das cidades está relacionado às técnicas de transporte e armazenamento de bens, informações e pessoas. As TICs são aceleradoras desses movimentos, criando possibilidades de dar uma nova forma à sociedade, mas também sendo estimadas dentro das lógicas capitalistas que valorizam a velocidade. O autor afirma que nós estamos passando pela terceira revolução urbana, que se segue às revoluções clássica, ocorrida no Renascimento, e industrial, que aconteceu em conjunto com a industrialização. Nessa terceira revolução, iniciada na transição entre as décadas de 60 e 70, apareceram inovações que posteriormente transformaram a paisagem urbana, tais como “o vídeo, o celular, os computadores pessoais e a internet” (ASCHER, 2010, p. 61). Ainda, de acordo com o autor,

[...] a evolução foi considerável nas práticas dos cidadãos, nas formas das cidades, nos meios, motivos, locais e horários dos deslocamentos, das comunicações e das trocas, nos equipamentos públicos e serviços, na tipologia dos lugares urbanos, nas atitudes em relação à natureza e ao patrimônio etc. (ASCHER, 2010, p. 61).

As distâncias não necessariamente representam tempos fixos de deslocamento, podem se relativizar dependendo das formas de transporte e comunicação, sendo, assim, mais uma questão individual de possibilidade e

escolha. Entretanto, as novas facilidades de transporte e comunicação contribuíram ainda mais com a segregação espacial urbana, tendo como exemplos mais significativos os condomínios residenciais murados das elites e as favelas. Por isso se fazem necessários novos instrumentos democráticos e urbanísticos que atendam às necessidades de uma sociedade que dispõe de tecnologias avançadas de comunicação e informação. Em resposta a essas questões, o autor propõe que as TICs possibilitam múltiplas atividades no mesmo lugar e deve-se trabalhar para conceber “espaços múltiplos de n dimensões sociais e funcionais, hiperespaços que articulem o real e o virtual, propícios tanto à intimidade quanto às mais variadas sociabilidades” (ASCHER, 2010, p. 90).

2.2.3. A infraestrutura das redes urbanas

A infraestrutura em rede está presente nas cidades desde o Império Romano, com seus aquedutos e sistemas de água e esgoto que operavam por gravidade, seguidos pelos sistemas de distribuição e transporte surgidos na cidade industrial – o alargamento das vias para a passagem de veículos, as linhas de bonde e a rede telefônica. Segundo Mitchell (2002 [1999]), como o ocorrido com as redes de transporte e comunicação por cabos que as precederam, as novas de redes de comunicação digital não devem criar, em um primeiro momento, formas urbanas inéditas, mas se apropriar de estruturas e modelos urbanos pré-existentes e, a partir daí, subverter e modificar a estrutura e as dinâmicas das cidades.

De acordo com Rodrigo Firmino (2011), as redes de informação apresentam uma diferença fundamental em relação aos outros tipos de rede urbana, pois, ao contrário das estruturas precedentes, elas têm um efeito difícil de ser avaliado; são suportadas por uma infraestrutura invisível na paisagem, composta por redes de fibra ótica subterrânea ou sinais de rádio, micro-ondas ou satélite. Por isso, segundo o autor, as TICs têm tido pouca influência nas tomadas de decisão sobre as políticas urbanas, visto que estas se preocupam especialmente com aspectos e mudanças que apresentam um resultado visível na cidade, cujo efeito se faz mais óbvio para a população.

As cidades são palimpsestos de formas e estruturas passadas que se sobrepõem; diversos elementos acumulados ao longo do tempo formam a cena

urbana que nós conhecemos. A infraestrutura de informação digital se integra nesse sistema já existente como mais uma camada justaposta às anteriores, porém, como os elementos tradicionais ainda dominam a paisagem das cidades, as tecnologias telemáticas fogem da percepção visual dos habitantes urbanos. Nessa relação está a cidade integrada, “resultado de uma coexistência dialética de pessoas, objetos, territórios, instituições e fluxos oriundos de eras diferentes da história urbana”. (FIRMINO, 2011, p. 18)

Por ser formada por elementos variáveis de propriedades materiais e imateriais, a cidade informacional contemporânea está em constante mudança em uma dinâmica mais acelerada que aquelas do passado devido à velocidade de transporte e transmissão que as TICs possibilitam. Apesar da pouca influência na forma física da maior parte das cidades, as tecnologias transformam a vida urbana, que se torna ampliada pelas extensões humanas utilizadas pelos cidadãos. Essa nova configuração que relaciona tecnologia e meio urbano “apresenta novas possibilidades para usar, interagir, conceber, e compreender o espaço e as cidades contemporâneas” (FIRMINO, 2011, p. 20).

Por isso, Firmino defende que são necessárias ações que priorizem a integração dos desenvolvimentos tecnológico e urbano, através de políticas públicas e metodologias que entendam ambas as instâncias como partes de um mesmo processo de construção da cidade. Para o autor, por muito tempo o espaço e as tecnologias não foram considerados em sua dimensão social – enquanto produto e produtor – e como atores inter-relacionados com outros aspectos da sociedade, isso “criou uma lacuna metodológica e conceitual no desenvolvimento das tecnologias nas cidades”. Assim, estas questões devem ser reavaliadas e consideradas em todas suas dimensões e implicações, em termos “econômicos, políticos, sociais, culturais, espaciais, ou estéticos”, e “segundo sua importância estratégica e estrutural, ao invés de imediata e conjetural” (FIRMINO, 2011, p. 139).

A infraestrutura de redes de comunicação é uma realidade nas cidades contemporâneas e devem ser consideradas como potencial dentro de questões de planejamento urbano e no próprio entendimento da cidade. É nessa metrópole ampliada, infiltrada por redes, que pretendemos intervir, aproveitando-se de suas características visíveis e invisíveis, sendo que tudo o que tem uma representação no espaço construído, e na forma de apropriação deste, nos interessa como ferramenta projetual. Porém, como salientado por Firmino, devemos considerar as implicações

espaciais sobre a construção social e os rebatimentos sociais sobre a estruturação do espaço, em um sistema recursivo que hoje pode mediado tecnologicamente.

2.2.4. Considerações sobre o espaço público contemporâneo

O espaço público urbano é onde todos se encontram, locais e estrangeiros; é onde é construída a tolerância e, por consequência, os acordos de civilidade. Para Zygmunt Bauman (2009 [2005]), um espaço é público quando não exige identificação e não há mecanismos de controle de acesso; é um lugar onde todos são anônimos. É nestes espaços que “a vida urbana e tudo aquilo que a distingue das outras formas de convivência humana atingem sua mais completa expressão” (BAUMAN, 2009, p. 70). São nos lugares públicos que se estabelecem os pactos de diversidade, sendo que este lugar não pode ser aquele universalizante da cartilha modernista, nem o de segregação pós-modernista, mas sim espaços que, “reconhecendo o valor criativo das diversidades e sua capacidade de tornar a vida mais intensa, encorajam as diferenças a empenhar-se em um diálogo significativo” (BAUMAN, 2009, p.71).

Nos dias de hoje, passamos por uma redefinição de público e privado por consequência do uso das novas tecnologias de comunicação. Uma transformação comparável, segundo Dana Cuff (2003), às reformas de Haussmann na Paris do século XIX, que, com seus bulevares, permitiram o anonimato e os encontros fortuitos no espaço urbano, propiciando a exibição da intimidade na esfera pública. As transformações atuais, entretanto, se diferem daquelas do século XIX por possibilitarem atitudes privadas no espaço coletivo estando somente na presença de estranhos, através do uso de aparelhos portáteis que permitem comunicação entre indivíduos distantes independente do contexto em que se encontram. O resultado desse comportamento é uma grande conectividade juntamente a um isolamento crescente, intimidade associada à distância e privacidade exposta em público.

A interação entre estranhos pode ser entendida como um dos fatores de definição fundamentais da vida social e do espaço público, promovendo a tolerância e a civilidade. Entretanto, inovações tecnológicas modernas, tais como o automóvel e o elevador, têm sido alvo de críticas por enfraquecerem o espaço público, pois facilitaram o desenvolvimento dos subúrbios e dos arranha-céus e, assim,

aumentaram a separação entre a vida íntima e a social. Já as inovações recentes nas tecnologias de informação tendem a dissolver tais separações, misturando o público e o privado no mesmo ambiente (CUFF, 2003).

Reavaliando a ideia de Richard Sennett, de que a vida pública cedeu a uma ideologia de intimidade e houve uma substituição das questões de ordem política por questões de ordem psicológica, Cuff considera as novas formas de computação pervasiva meios para colocar os indivíduos frente ao desconhecido (CUFF, 2003). O acesso a informações em qualquer lugar e a generalização da comunicação à distância permitem o contato com estranhos e a defrontação com ideias que não compartilhamos. A transição do público ao privado, passando por um intermediário entre os dois, está sendo substituída por um modelo que passa diretamente do público ao privado, e vice versa, promovendo uma vida pública midiaticizada.

Para a elaboração de um espaço público apropriado aos padrões e demandas da sociedade contemporânea, devemos considerar como as mídias afetam a percepção espacial e as interações dentro dos ambientes construídos. É fundamental propiciar experiências e trocas que permitam que estranhos mantenham-se estranhos, mas estes nunca devem ser entendidos como se estivessem em posições antagônicas, pois todos os cidadãos têm o espaço público em comum e isso deve ser motivo para o desenvolvimento e prática da civilidade. É curioso falar de bem comum em uma era de individualidade, mas somente através do estabelecimento de acordos que beneficiem todos os envolvidos que a liberdade individual pode expressar seu verdadeiro valor. Dessa forma, gostaríamos, através deste projeto, incentivar a vida pública e o uso dos espaços próprios das coletividades urbanas contemporâneas como forma de valorizar a vida nas cidades.

2.2.5. Algumas críticas sobre o espaço público

O espaço público tem sido alvo de diversas críticas da parte de estudiosos contemporâneos, que indicam um declínio de suas qualidades e o desvio de suas funções sociais. Matthew Carmona (2010) classificou essas críticas em dois tipos: aquelas que apontam o espaço público como negligenciado e deficiente de cuidados e intervenções; e aquelas que acusam uma superintervenção sobre o espaço, por parte do poder público ou da iniciativa privada. As críticas, apesar de seus diferentes

pontos de vista, em geral descrevem um aumento da segregação sócio-espacial e uma diminuição da interação social, ação política e troca cultural.

Dentre as diversas classificações críticas explanadas por Carmona, aquelas que têm uma importância significativa para o tema deste trabalho são as que tratam dos “espaços virtuais” e dos “espaços de consumo”, termos estes que apresentam características opostas no que concerne à intervenção política ou privada: o primeiro resultaria do abandono e o segundo de um sobrecuidado do espaço público. É necessário ressaltar, porém, que os lugares públicos são construídos por múltiplos e variados fatores, apresentando leituras e realidades diversas, e somente alguns aspectos dessa formação complexa serão abordados na sequência.

O “espaço virtual” toma forma no mundo informacional e é composto por redes de comunicação, chats, *sites* de internet e afins, podendo ser entendido como equivalente ao já referido “ciberespaço” de Pierre Lévy (Seção 2.1.5.). Alguns críticos apontaram o advento do espaço virtual como uma ameaça à cidade física, temendo que ele subvertesse as nossas necessidades de encontro e interação tradicionais nos lugares coletivos. É fato que este universo altera nossa percepção e práticas no espaço público, mas não necessariamente por substituição; alguns autores afirmam que este é um fenômeno predominantemente urbano e, por isso, tende a aumentar a atratividade das metrópoles (CARMONA, 2010). Dessa forma, apropriando-se de novas tecnologias para gerenciar e organizar encontros interpessoais que terão palco no espaço público, o mundo físico das cidades pode ter seu valor potencializado ao invés de diminuído pela dimensão virtual.

Faz-se válido aqui reforçar que o espaço público não é formado somente por suas qualidades enquanto meio social e político abstrato, ele também é localizado e deve ser visto como um lugar público espacialmente constituído. De acordo com Paulo César Gomes (2002, p. 163), esse lugar deve ser democrático e propiciar misturas sociais, culturais e políticas, “ultrapassando suas diversidades concretas e transcendendo o particularismo, em uma prática recorrente da civilidade e do diálogo”. A materialidade e localização do espaço orientam e se tornam palco para as questões abstratas que ali tomam corpo – os atos comunicacionais são localizados mesmo quando ocorrem em lugares distintos – em uma dinâmica forma-conteúdo que levam o autor à ênfase:

Insistimos para que essa perspectiva possa ser vista como a de um espaço público que é um lugar no sentido imaterial e material, ou seja, que os princípios e condições vistos como necessários por tal dinâmica sejam também atributos do espaço físico e material. (GOMES, 2002, p. 161).

Quanto aos “espaços de consumo” descritos por Carmona, eles caracterizam-se por serem lugares onde existe a exclusão de acesso a determinados cidadãos por não possuírem o poder financeiro necessário para o usufruto de suas qualidades. Os exemplos mais óbvios deste tipo de lugar são os centros comerciais, cuja única finalidade é o consumo e que, apesar de pretensamente se apresentarem como “abertos a todos”, dispõem de mecanismos nem sempre visuais de vigilância e controle de acesso. Ainda que possuam características de socialização, estes espaços não são realmente públicos, na medida em que desencorajam intenções de demonstração política e liberdade de expressão como forma de focar a atenção dos usuários em atividades exclusivamente de consumo (CARMONA, 2010).

Outro tipo de espaço de consumo referido por Carmona é de fato, em termos de propriedade, público, sendo que estes lugares normalmente são vistos como equipamentos democráticos e socialmente edificantes, mesmo que não sejam totalmente inclusivos para todas as classes sociais. Aqui nos referimos aos equipamentos públicos que possuem mecanismos de controle de acesso que cobram taxas para visitação e uso de seus serviços, que é o caso, por exemplo, dos museus e da infraestrutura de transporte público. Estes espaços, além da entrada controlada, possuem normas específicas de comportamento e utilização que garantem a seleção de seus beneficiários.

Diane Ghirardo (2002 [1996], p. 46) também não vê estes espaços de consumo como genuinamente públicos, pois, segundo ela, o “que muitas vezes vemos como locais publicamente acessíveis [...] é descrito de maneira mais apropriada como espaço social”. Levando em conta que historicamente os lugares públicos sempre incluíram práticas de segregação e negação de acesso a determinados grupos em favor de outro dominante, a autora questiona a possibilidade de um espaço coletivo totalizante, pois não existiria um público homogêneo, mas públicos diversos com definições de ação distintas. A autora ainda

acusa os arquitetos de somente darem valor a equipamentos públicos que comportem estes mecanismos de acesso e controle:

Com muita frequência, os arquitetos entendem o espaço público como negativo ou vazio, inútil para objetivos mercadológicos sem que haja alguma intervenção por parte das autoridades civis para controlar o acesso, acompanhar o comportamento e minimizar tudo o que possa desviar a atenção das atividades de consumo, muitíssimo mais importantes. (GHIRARDO, 2002, p.47).

Consideramos que o projeto de um espaço público deve levar em conta os princípios de livre acesso e multiplicidade de público, evitando definições programáticas muito específicas e que necessariamente estejam associadas ao consumo. Devemos considerar, também, as preocupações de Gomes sobre a localidade do lugar público, sendo que cabe a nós definir o palco físico da esfera social. Nesse sentido, se faz necessário entender o projeto proposto como um local materialmente composto e geograficamente inserido em um território por onde passam fluxos de informação, ao contrário de colocar o enfoque na organização de sistemas comunicacionais que teriam sua representação no espaço construído.

2.3. CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO

Neste capítulo, constatamos a emergência de um novo modelo de organização social que está surgindo com a mudança de paradigma da sociedade industrial para um sistema menos fixo e estruturado através de redes de fluxos, especialmente de informações. Um dos vetores desta transformação são as tecnologias de comunicação contemporâneas, que agregam possibilidades inéditas de apropriação e sociabilidade, mudando a forma como interagimos com o espaço através de dispositivos móveis com acesso às redes informacionais em praticamente qualquer local que estejamos. Entendendo os padrões que se configuram na sociedade contemporânea, podemos ter uma base sobre a qual estabelecer os princípios arquitetônicos que dialogam com esse modelo emergente, nos permitindo encontrar uma solução que responda às questões próprias de nossa época.

As redes informacionais que despontaram na segunda metade do século

XXI conservam possibilidades de experimentações sociais e, somente através do desenvolvimento de sua utilização, poderemos estabelecer apropriações que sejam positivas para a sociedade e não somente sirvam aos interesses dos grupos dominantes e lógicas capitalistas. A própria estrutura de produção e distribuição de conteúdo está sendo subvertida por um modelo em que o usuário pode atuar como produtor e consumidor, sem ter que necessariamente passar por intermediários e apresentar viabilidade econômica. Como exemplos de uso das redes de comunicação para propósitos cívicos ou políticos, que levam a dimensão global do mundo informacional à especificidade local, temos as mobilizações de grupos de pessoas que podem unir-se ou, literalmente, aglomerar-se em prol de um objetivo comum através de organização virtual.

Junto com a mudança de paradigma da sociedade, muda também a cidade e o cidadão, que, com a ajuda de aparelhos digitais e portáteis de comunicação, passa a poder entender seu entorno de maneiras novas, filtradas por seus dispositivos. A cidade muda com a integração de redes de informação sobrepostas à sua estrutura preexistente, infiltrando-se nos espaços urbanos; redes essas que, na maior parte das vezes, tem uma infraestrutura invisível, difícil de ser percebida pelo cidadão e de ser considerada pelo planejamento urbano e pelas políticas. Dessa forma, nos parece apropriado estabelecer diretrizes de projeto que evidenciem a imersão informacional em que se encontram as cidades globalizadas, utilizando a dualidade espacial associada a elas como elementos que potencializem a utilização e a experiência do espaço construído.

Para conceituar o projeto de um espaço público, precisamos estabelecer o que define este tipo de espaço. O que nos interessa é um lugar de acesso irrestrito e que propicie o encontro entre diferentes, que seja palco de negociações políticas e expressões culturais; que seja aberto a manifestações da parte de qualquer indivíduo. Os aparelhos de comunicação têm transformado a forma como os cidadãos interagem no espaço coletivo e essa é uma transição que gostaríamos de evidenciar na constituição das bases projetuais. Buscamos um espaço público que não seja privatizado e exclusivo, que esteja de acordo com seu contexto local e atue como uma ferramenta de interação social.

3. ESPAÇOS MUDIÁTICOS

3.1. CIDADE E ARQUITETURA COMUNICATIVA

“Proclamamos [...] que luz e movimento destroem a solidez dos corpos.”

Manifesto Técnico da Pintura Futurista

O ambiente urbano tem sido invadido por tecnologias que vão além dos dispositivos portáteis e redes comunicacionais invisíveis; ele está sendo tomado por superfícies de mídia em escalas ciclópicas dentro do espaço construído, as telas eletrônicas. Essa nova condição traz características muito particulares à paisagem das cidades contemporâneas, onde esses suportes midiáticos têm se instalado, pois eles agregam qualidades estéticas inéditas devido à sua qualidade arquitetônica enquanto fonte emissora de luz e portadora de significados. Este é um fenômeno que tem se popularizado recentemente e nos cabe identificar suas características, sua repercussão no meio urbano e alguns de seus exemplares significativos.

A primeira parte desse capítulo descreverá o impacto da invasão de mídias eletrônicas no espaço urbano e a conseqüente comercialização da paisagem, que provocam uma experiência metropolitana de trânsito intenso de mensagens publicitárias. Essas tecnologias têm um desdobramento estético de desmaterialização dos elementos físicos, de forma que a cidade é percebida através de aparelhos ótico-eletrônicos e adquiriu visualidades intangíveis. Na sequência será discutida a questão da comunicação atrelada à teoria arquitetônica, desde sua representatividade histórica ao papel que atualmente assume ao agregar suportes de mídia eletrônicos, caracterizando o modelo contemporâneo como de separação entre hardware e software.

Serão, então, expostos exemplos de arquitetura midiática, demonstrando que, mesmo no auge do modernismo, era possível encontrar exemplos de edifícios que reunissem informação e iluminação artificial na composição da fachada. Também citaremos obras de arquitetos contemporâneos de destaque que lançam mão destas ferramentas arquitetônicas. Apresentaremos, no prosseguimento, o

primeiro estudo de caso, o projeto Instant City, do grupo Archigram. Dando continuidade, discorreremos sobre arquitetura interativa e seu potencial para engajamento coletivo na construção do espaço. Por fim, nosso segundo estudo de caso, Fun Palace, de Cedric Price.

3.1.1. Cidades midiáticas

A cidade informacional apresenta uma dimensão espacial que vai além do espaço construído, uma extensão do mundo físico que se faz através de estruturas eletrônicas de comunicação e dá visibilidade às redes de informação invisíveis; é a proliferação de suportes de mídia especializados e localizados. Desde a invasão da iluminação elétrica, as cidades globais, especialmente nos países desenvolvidos, têm se tornado ambientes de limites difusos, onde a perspectiva se confunde entre duplicações visuais e mensagens publicitárias estridentes. Em certos casos, a solidez da arquitetura está sendo substituída pela efemeridade e pela imaterialidade da imagem eletrônica, as superfícies podem tornar-se janelas para paisagens virtuais intangíveis, onde o brilho ofuscante confunde o real e o irreal. Um exemplo dessa imagem é a cidade ficcional de Los Angeles para o filme Blade Runner, do diretor Ridley Scott, de 1982 (Fig. 4).

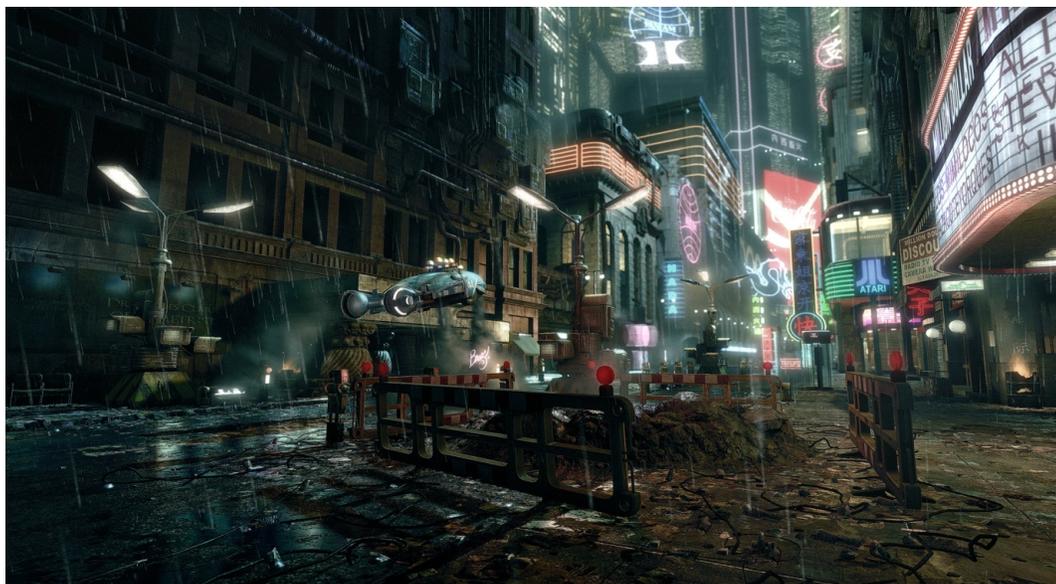


FIGURA 4: Los Angeles futurista no filme Blade Runner
(FONTE: archdaily.com.br)

O arquiteto Toyo Ito (2011 [1992]) define o fenômeno urbano da cidade informacional como intemporal e sem lugar definido, onde a cidade se caracteriza por sua homogeneidade, transparência, liquidez, relatividade e fragmentação. Esse ambiente urbano não deixa perceber as propriedades materiais de seus elementos, são locais em que padrões espaciais não se mantêm por muito tempo e fluxos incessantes originam e desaparecem com mensagens e estruturas temporárias. A saturação de anúncios publicitários e a comodificação dos elementos nos leva por um cenário ficcional, por cidades embaladas como produtos industrializados que escondem sua realidade através de artifícios espetaculares. A cidade, assim, é entendida como um simulacro protegido por imagens efêmeras e fragmentárias.

Nessas condições, o espaço tem perdido suas qualidades tangíveis, a percepção fica acondicionada somente ao sentido da visão e a interface passa a ser a referência de distância e profundidade. De acordo com Paul Virilio (1993 [1984]), o acesso à cidade agora se dá por bancos de dados que acompanham o desenvolvimento de uma cultura da técnica mascarada por suas redes invisíveis no contexto material, redes que só seriam manifestas “nas sequências de uma planificação imperceptível do tempo na qual a interface homem/máquina toma o lugar das fachadas dos imóveis, das superfícies dos loteamentos...” (VIRILIO, 1993, p. 10).

Segundo Virilio, elementos arquitetônicos que durariam enquanto durasse seu suporte material estão sendo substituídos por imagens cuja existência se resume à persistência da apreensão retiniana. A arquitetura tornou-se um andaime para representações ótico-eletrônicas de um meio artificial inscrito em uma temporalidade de difusão instantânea; as dimensões do espaço agora estão atreladas à velocidade de transmissão. Assim, o espaço construído é resultante não só de sua materialidade, mas também dos efeitos especiais que alteram e condicionam a percepção das distâncias e do tempo. O autor sugere a superação da perspectiva renascentista por uma perspectiva eletrônica, definida pelo tempo instantâneo de emissão e recepção de sinais de áudio e vídeo.

William Mitchell (2002) identifica a profusão de telas de diferentes tamanhos que invadiram as cidades; para ele, cada tipo e escala de tela se presta a finalidades distintas, podendo ser de aparelhos pessoais e portáteis aos grandes telões publicitários. A informação luminosa tornou-se ubíqua nos principais centros urbanos, colocando-se como uma camada sobreposta ao espaço construído. Todo

tipo de mensagem na cidade está ganhando qualidades dinâmicas, desde placas de sinalização aos letreiros de lojas, a disposição da informação digital no espaço passou a ser uma questão da arquitetura, pois, segundo Mitchell, “os pixels são para nós o que os blocos de pedra foram para os romanos” (MITCHELL, 2002, p.76).

Identificamos, então, a emergência de uma tipologia urbana exclusivamente contemporânea, imersa em um nível de espetacularização sem precedentes. Para podermos propor estratégias de intervenção urbana que integrem pessoas através de meios tecnológicos, precisamos entender essas poderosas ferramentas midiáticas que invadiram e transformaram as cidades atuais. O desenvolvimento tecnológico, ao que tudo indica, não vai retroceder a um modelo prévio, portanto, é preciso pensar em meios de articular as qualidades comunicacionais e estéticas das novas tecnologias de maneiras novas, que não sejam uma reciclagem de planos anteriores. Deve-se levar em conta que o mundo agora pode ser visto através de interfaces e filtros eletrônicos que alteram a apreensão do homem sobre o universo construído, sendo fundamental considerar a importância das redes de informação e suas formas de incorporação e representação no ambiente material e no cotidiano dos habitantes das cidades.

3.1.2. Arquitetura simbólica

As superfícies de LED tomaram fachadas de edifícios que compõe a paisagem urbana, conferindo à arquitetura uma qualidade imaterial inédita. A construção entendida como mensagem nunca foi tão estridente, pois o espaço construído agora tem uma superfície de comunicação dinâmica e à parte tanto da estrutura, quanto da função que desempenha o edifício. Informações digitais agora fazem parte do objeto edificado, configurando um *trompe-l'oeil* virtual que remonta a qualidades arquitetônicas ancestrais, como se estivéssemos entrando em uma era em que retomamos o valor simbólico da arquitetura em um mundo eletrônico marcado pela efemeridade das imagens.

Esta linha teórica nos leva inevitavelmente às reflexões de Robert Venturi e Denise Scott Brown (2003 [1977]) sobre a qualidade simbólica da arquitetura. Contradizendo o ideal modernista de pureza e abstração formal do objeto arquitetônico, os autores afirmam que toda construção carrega em si significados

associados a seus elementos compositivos. A arquitetura moderna teria abandonado a integração das artes para dar lugar a uma ideologia em que a espacialidade seria a única vocação do meio edificado, onde qualquer intenção comunicativa seria rechaçada. Para os autores, o pretense edifício moderno composto de articulações formais não referenciadas acaba tornando-se um ornamento por si mesmo, associado à própria ideologia modernista.

Nesse contexto, Venturi e Scott Brown definem uma tipologia de edifício que chamam de “galpão decorado”, que teria sua estrutura e espaços funcionais independentes de sua fachada; que poderia exibir mensagens que não necessariamente teriam relação com a função do estabelecimento. Essa fachada poderia ser composta de letreiros, imagens figurativas e toda forma de representação gráfica de mensagens, especialmente publicitárias. Em oposição ao “galpão decorado” está o edifício “pato”, uma edificação em que função, estrutura e forma estão tão intrincadas que sua imagem só poderia representar a ele próprio, tornando-se um espaço sem qualquer flexibilidade quanto a mudanças de tipologias funcionais.

A arquitetura, do ponto de vista histórico, sempre foi comunicativa. Desde as pinturas e entalhos nas construções da antiguidade às curvas e *rocailles* da arquitetura barroca, as construções tem sido o meio pelo qual mensagens se propagaram pelo tempo. Até o advento do tipo móvel de Gutenberg, as paredes eram o lugar do texto, do registro da história; as igrejas góticas, por exemplo, apresentam narrações bíblicas em seus vitrais e sua estatuária, e os templos egípcios ainda exibem seus já gastos hieróglifos. A arquitetura foi o “livro da humanidade” até a popularização da impressão, virada histórica narrada por Victor Hugo (2010 [1831]) em seu livro *Notre-Dame de Paris*, onde o personagem do abade profere sua celebre e melancólica sentença:

Infelizmente! Isto matará aquilo. [...] Uma pena! Uma pena! As pequenas coisas acabam com as grandes; um dente destrói uma massa. O rato do Nilo mata o crocodilo, o espadarte mata a baleia, o livro matará o prédio. (HUGO, 2010, p. 215).

Essa resolução ainda pode ser aplicada, mas somente até certo ponto, pois hoje é possível identificar um retorno da imagem simbólica sobre o objeto construído

– apesar de a separação ter ocorrido totalmente somente dentro do paradigma arquitetônico “oficial” modernista. O desenvolvimento tecnológico permite a exibição de imagens e textos em superfícies de mídia eletrônica, as paredes voltam a ser o meio de inscrição de mensagens, mas com a substituição dos símbolos sagrados ou políticos por representações dos profanos ideais comerciais. A falta de ideologias totalizantes e intenções de perpetuação da mensagem repercutem em uma simbologia transiente e fragmentária; se a sociedade atua no processo de construção espacial, e vice-versa, parece-nos natural que uma sociedade volúvel reflita em uma arquitetura de imagem inconstante. Mais recentemente, Robert Venturi (2004) celebrou essa nova possibilidade projetual e as oportunidades iconográficas por ela representadas:

Viva a fachada como tela de computador! Viva as fachadas não refletindo luz, mas emanando luz – o edifício como uma cintilante fonte de informação, não como uma abstrata fonte brilhante de luz! [...] Então, viva os pixels eletrônicos sobre os rebites decorativos! Viva iconografia – não talhada na pedra para a eternidade, mas mudando digitalmente para o agora, então a inerentemente perigosa propaganda fascista, por exemplo, pode ser temporariamente, não eternamente, proclamada! (VENTURI e SCOTT BROWN, 2004).²

As fachadas midiáticas, por estarem incorporadas na arquitetura, podem tornar-se elementos arquitetônicos dependendo de sua programação, apresentarem-se como paredes ou janelas; aparecer ou desaparecer na paisagem. Mitchell (2002), desse modo, não vê como forma e função possam interdependem em sistemas onde há uma separação tão evidente entre hardware e software. Para ele “a função segue o código”, o que significa que a alteração de modelo não implica necessariamente em uma troca ou mudança material; ela passa a ser uma questão de reformulação do programa. Assim, pode-se ter um arranjo de obsolescência

² Traduzido de “*Viva the façade as computer screen! Viva façades not reflecting light but emanating light – the building as digital sparkling source of information, not as an abstract glowing source of light! [...] So, viva electronic pixels over decorative rivets! Viva iconography – not carved in stone for eternity but digitally changing for now, so that the inherently dangerous fascist propaganda, for instance, can be temporally, not eternally, proclaimed!*” (VENTURI e SCOTT BROWN, 2004, p. 94)

diferenciada entre as partes, uma infraestrutura com tempo maior de durabilidade serviria de chassi para equipamentos eletrônicos e programas temporários..

Toyo Ito (2011[1993]) já indicava isso, argumentando que não há como a forma de um objeto eletrônico representar sua função, já que a memória e a capacidade de cálculo não possuem qualquer imagem formal. Nós não temos conhecimento da representação visual das correntes elétricas e dos fluxos de informação que circulam nesses aparelhos e isso pouco importa, pois a manifestação visual do universo codificado é mais importante que sua forma propriamente dita. Entretanto, segundo Ito, nós não devemos substituir a arquitetura por imagens ou representações temporárias, mas sim construir imagens transitórias como arquitetura permanente utilizar o objeto construído como meio de revelar o universo ficcional da cidade contemporânea.

Apesar das novas tecnologias de exibição luminosa representarem um novo elemento arquitetônico com propriedades espaciais específicas, é importante não reduzi-las somente a um anexo sobre espaços construídos, dando continuidade a sua função precedente de outdoor animado. Lev Manovich (2006) coloca esse problema para os arquitetos e artistas interessados nessa nova mídia, defendendo que as propriedades das superfícies midiáticas devem fazer parte de um projeto espacial total, onde a dimensão invisível dos fluxos de informação torne-se substância ao invés de vazio, “algo que precise de estrutura, de política e de poética” (MANOVICH, 2006).³

Consideramos, então, que a chegada de estruturas eletrônicas de exibição de imagens animadas constitui possibilidades de apropriação e experimentação espaciais inéditas. Nas cidades contemporâneas, lugares físicos e fluxos informacionais se sobrepõem, sendo esse tipo de mídia sua manifestação de visualização coletiva e, portanto, um elemento que pode ter um impacto significativo no contexto em que for inserido. Entre a materialidade do suporte e a imaterialidade do conteúdo, o que temos é uma relação dinâmica marcada pela velocidade; uma representação da sociedade “líquida” de Bauman no espaço construído. Conteúdo e suporte, hardware e software, e forma e função agora são independentes, mas, contraditoriamente, interdependentes; cada qual cumprindo seu papel na produção dos sistemas arquitetônicos, tecnológicos, sociais, etc.

³ Traduzido de “something that needs a structure, a politics, and a poetics.” (MANOVICH, 2006, p. 8)

3.1.3. Edifícios midiáticos

Já vimos que, desde os períodos mais arcaicos, a arquitetura tem sido um suporte comunicativo para disseminação de mensagens e ideologias. Contudo, sua forma midiática, que utiliza sistemas de iluminação artificial como meio de comunicação e posicionamento dentro da paisagem urbana, é um fenômeno recente, que se desenvolveu a partir do advento da eletricidade, do avanço dos métodos de programação de sistemas de lâmpadas e da eletrônica. Hoje podemos identificar no espaço construído exemplares que lançam mão de tecnologias de ponta para alcançar resultados cada vez mais surpreendentes no campo das superfícies luminosas.

A despeito de a arquitetura modernista ter se posicionado enfaticamente contra formas de utilização das fachadas dos edifícios como meios de comunicação que não expressassem nada além de sua utilidade prática, podem ser encontrados alguns exemplares dissidentes que se apropriavam de efeitos luminosos e mensagens literais. Um desses exemplos é o edifício da cooperativa *De Volharding* (Fig. 5), construído em 1928 na cidade de Haia, na Holanda. O projeto, dos arquitetos Jan Willem Buijs e J. B. Lürsen, tem sua composição inspirada no movimento modernista holandês *De Stijl*. Sua forma é constituída de volumes puros e abstratos, mas sua fachada é composta de faixas envidraças onde seriam colocadas mensagens em suportes translúcidos, que seriam iluminadas durante a noite e podem ser trocadas a partir dos espaços internos do edifício (CASPARY, 2009).

Outro projeto com essas características – e que depois seria considerado um dos precedentes das megaestruturas utópicas dos anos 60, como os estudos de caso deste trabalho *Instant City* e *Fun Palace* – é o projeto de 1936, do arquiteto alemão Oscar Nitzchke, *Maison de La Publicité* (Figs. 6 e 7). A obra, que nunca foi construída, ocuparia um terreno na *Avenue des Champs-Élysées*, em Paris, e representou uma abordagem radicalmente nova no entendimento dos sistemas arquitetônicos. A fachada e a parte “ocupável” do edifício seriam universos distintos, onde a primeira seria composta de uma estrutura independente que suportaria equipamentos midiáticos, de luminosos estáticos à telas de projeção, que resultariam em um colagem de mídia com qualidades visuais muito diferentes entre dia e noite (DUARTE, 2010).

Hoje em dia este tipo de abordagem tem ganhado espaço na obra de grandes arquitetos contemporâneos, como Jean Nouvel e Renzo Piano. O primeiro tem em seu portfólio obras como a filial da loja de departamento francesa *Galleries Lafayette* (Fig. 8) em Berlim, projeto de 1992 que possui faixas de texto dinâmico circulando na horizontal, atuando como frisos luminosos e comunicando-se com os pedestres que circulam na rua onde está construído (DUARTE, 2010). Já Piano é responsável pelo edifício da empresa de telecomunicações KPN (Fig. 9), construído entre 1998 e 2000 em Rotterdam, na Holanda. O prédio possui uma fachada composta por uma pele de vidro verde pontuada por lâmpadas distribuídas sobre a superfície, onde são exibidas imagens e animações simples, bem como jogos eletrônicos de baixa resolução para incentivar a interação entre o objeto construído e os cidadãos (CASPARY, 2009).

Um dos exemplos atuais mais significativos dessa acepção arquitetônica é o museu e centro cultural Kunsthaus Graz (Figs. 10 e 11), na cidade austríaca de Graz. O projeto é de Peter Cook e Colin Fournier e foi concluído em 2003, sendo utilizado para exibição de exposições e eventos relacionados à arte contemporânea. A fachada do edifício é composta de 930 anéis luminosos de LED sob um revestimento de acrílico curvado, constituindo a premiada tecnologia BIX (junção dos termos “*big*” e “*pixel*”) desenvolvida pelo grupo alemão realities:united. Cada lâmpada pode ter sua intensidade individualmente ajustada, permitindo que sejam exibidos vídeos e animações com definições um pouco mais complexas que os pontos do KPN de Piano. Outra característica do projeto é formato biomórfico da fachada, que confere um campo luminoso sem limites definidos, onde a intensidade das lâmpadas vai gradualmente diminuindo, até desaparecer no fundo escuro da superfície (CASPARY, 2009).

O Kunsthaus Graz foi a primeira superfície eletrônica de exibição permanente e em grande escala (900 m²) totalmente pública na Europa. Ali podem ser expostos trabalhos artísticos ou outras informações e projetos relacionados ao museu, sendo sempre conteúdos de domínio público, pois devido ao custo relativamente baixo da instalação da tecnologia BIX, não foi necessário comprometer o espaço com publicidade (CASPARY, 2009). Nesse ponto está uma das principais críticas sobre a utilização de mídia exterior no espaço público e que esse projeto conseguiu contornar: a privatização da paisagem urbana. Hoje, o Kunsthaus Graz é um dos lugares mais apreciados pelos cidadãos de sua cidade e

recebeu o apelido de “*Friendly Alien*” (“Alienígena amigável”).

Podemos considerar, portanto, a representatividade histórica e a pertinência de projetos que utilizam tecnologias elétricas e eletrônicas como meio de explorar o potencial simbólico das mensagens que podem ser agregadas ao edifício construído. Pois se, de acordo com Marshall McLuhan, “o meio é a mensagem”, a arquitetura como mídia recupera seu valor como mensagem a partir do momento que se destaca simbolicamente e se integra a outros meios de comunicação. Talvez, a partir da análise crítica de projetos que já trilharam esse caminho, o desafio aqui seja integrar a instância simbólica junto das instâncias espacial, funcional e social do objeto arquitetônico, considerando que seus elementos respondem a contextos, realidades espaciais e usuários diferentes: o lado da rua, da paisagem urbana e do cidadão; e o lado de dentro, da funcionalidade e do usuário.

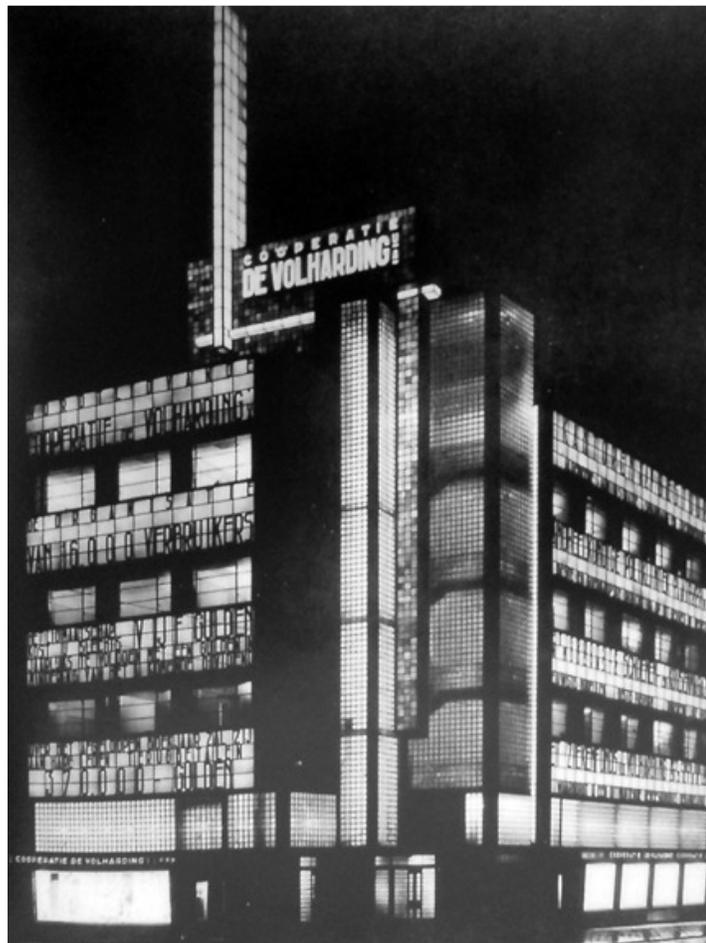


FIGURA 5: De Volharding, em Haia.
(FONTE: mit.edu)



FIGURA 6: Elevação frontal da Maison de La Publicité.
(FONTE: juancarlossaiz.blogspot.com.br)



FIGURA 7: Perspectiva noturna da Maison da La Publicité, em Paris
(FONTE: juancarlossaiz.blogspot.com.br)



FIGURA 8: Galleries Lafayette, em Berlin.
(FONTE: ginva.com)

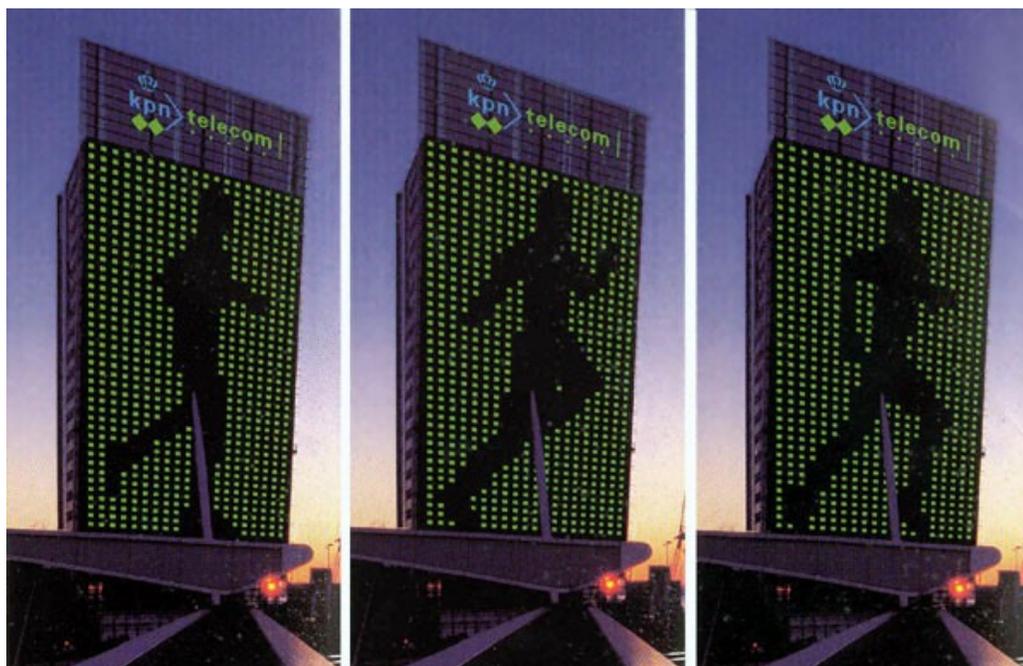


FIGURA 9: Edifício KPN, em Rotterdam.
(FONTE: firstmonday.org)



FIGURA 10: Kunsthaus Graz, Graz.
(FONTE: realities-united.de)

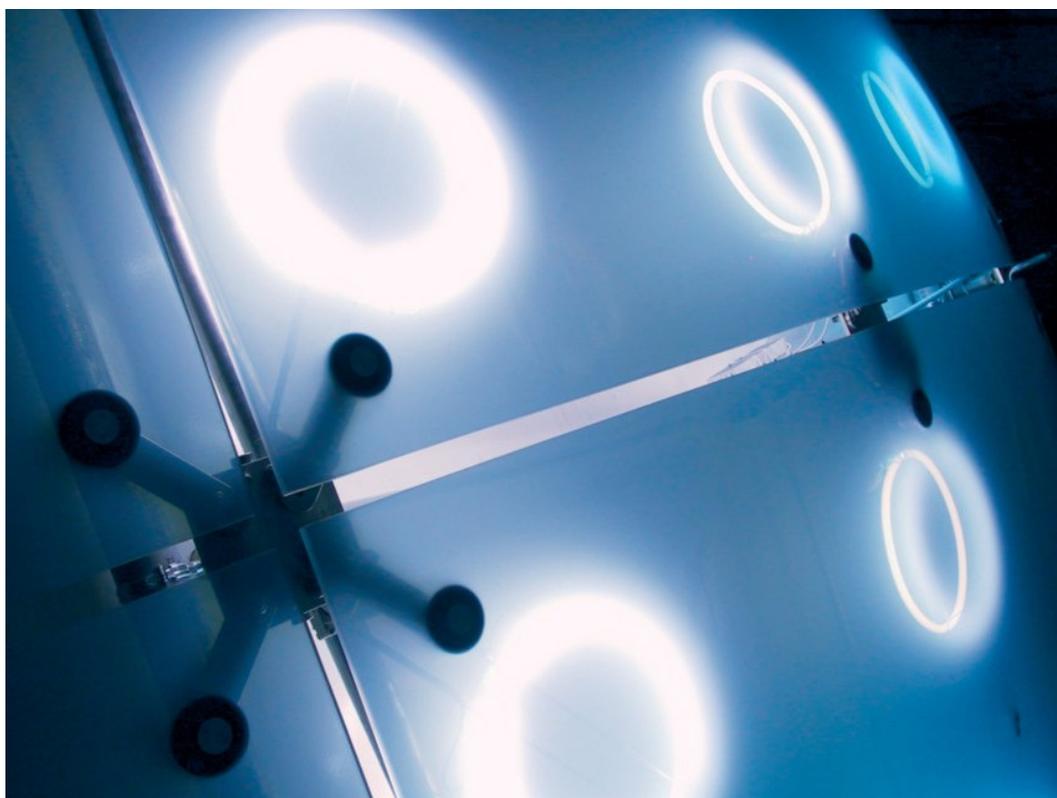


FIGURA 11: Detalhe da fachada em tecnologia BIX do Kunsthaus Graz.
(FONTE: realities-united.de)

3.1.4. Estudo de caso I: Instant City, 1968

Já na década de 60 era comum no mundo ocidental o sentimento de lentidão e monotonia experimentado pelas províncias no interior dos países civilizados, que mantinham sua cultura local em oposição ao espetáculo global que se apresentava nas grandes metrópoles como Nova York, Londres e Paris. Essa diferença provocava ou uma superproteção cultural desses lugares, ou um sentimento de inferioridade em relação à cultura globalizada. Os mais jovens se viam ressentidos, consideravam que não faziam parte daquilo que acontecia de mais importante em sua época; que estavam perdendo a oportunidade de expandir seus próprios horizontes com as novas ideias e tendências que despontavam nas capitais mundiais (COOK, 1999).

O aumento no tempo de lazer garantido pelas novas leis trabalhistas, a melhora na qualidade da educação nos países desenvolvidos e as informações divulgadas pela televisão levaram os cidadãos, em especial os jovens, a querer saber e fazer coisas novas, experimentar e se expressar. Aí estava o dilema sobre o qual se debruçou o grupo inglês de arquitetura Archigram – formado por Peter Cook, Warren Chalk, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron e Mike Webb – no final daquela década: como aproveitar as oportunidades da vida na metrópole sem precisar sair do lugar?

O projeto da Instant City – Cidade Instantânea – tenta responder essa pergunta com a proposta de uma “metrópole itinerante”, um conjunto de elementos urbanos e de mídia que se instalariam em um centro local por um tempo limitado, proporcionando aos moradores dali uma amostra da vida em uma cidade globalizada. A estrutura seria retirada em determinado momento, mas deixaria para trás uma infraestrutura de conexões e redes de informação, educação, entretenimento, além de jogos educativos interativos. Teoricamente, é um projeto que explora as questões de separação entre *hardware*, o projeto das estruturas construídas, e *software*, o efeito da informação e programação no ambiente; bem como engloba, assim como fez o Cedric Price com o Fun Palace (Seção 3.1.6.), noções de conjunção entre entretenimento e aprendizagem (COOK, 1999).

A Instant City não apresenta uma estrutura fechada, é um agregado variável de elementos, alguns deles sendo projetos anteriores do grupo de arquitetos que são incorporados nos desenhos elaborados entre 1968 e 1969. As partes constituem-se geralmente de sistemas de exibição audiovisual, televisão de projeção, equipamentos de entretenimento, iluminação elétrica, unidades de reboque e estruturas leves e pneumáticas. O programa seria versátil, com vistas a se adequar ao seu lugar de destino, dessa forma seriam levantados itinerários das comunidades e as instalações de serviço disponíveis nos locais, tais como clubes, universidades e rádios. Assim, os equipamentos da Instant City se tornariam um complemento ao sistema urbano existente e não um elemento de todo deslocado da realidade dos distritos onde se instalaria (COOK, 1999).

A princípio o conjunto de estruturas seria transportado integralmente por 20 veículos terrestres, que operariam na Inglaterra e na área de Los Angeles, nos Estados Unidos. Em um segundo momento o interesse dos autores por dirigíveis levou o projeto a um novo modelo de transporte e configuração espacial: estruturas suspensas por aeronaves e balões, por vezes conformando coberturas tensionadas. Essas possibilidades desenvolveram-se em dois modelos: um primeiro onde uma aeronave carregaria em seu interior os elementos do projeto que seriam baixados ou pendidos até a área de intervenção; ou poderia ser uma aeronave mais sofisticada que se desmembraria em uma megaestrutura aérea que chegaria ao chão, em uma abordagem evidentemente mais utópica (COOK, 1999).

A sequência de operações típica para a instalação de uma Instant City seria a seguinte (Fig. 12):

- I. Os componentes da “cidade” são carregados nos caminhões e trailers.
- II. Uma série de coberturas tensionadas, que seria suspensa por balões, é encaminhada ao destino por dirigíveis.
- III. Uma equipe de agrimensores e eletricitas converteria previamente um edifício abandonado no distrito anfitrião para que se torne uma estação de informação e retransmissão. Ligações fixas seriam feitas em escolas locais para conexão com uma ou mais cidades principais.
- IV. A “cidade” chega ao destino e é instalada de acordo com as características urbanas locais. Ela pode infiltrar-se em edifícios e em ruas existentes, bem como fragmentar-se por outras partes do território.

- V. Eventos, equipamentos e programas educacionais são disponibilizados em parte pela comunidade local e em parte pela organização do projeto. Além disso, seriam utilizados elementos da comunidade – como feiras, festivais, telas de exibição e outros. A ocasião da Instant City concentraria os eventos que, de outro modo, ocorreriam em lugares distintos no distrito.
 - VI. São erigidas as tendas tensionadas suspensas, estruturas infláveis e outros abrigos.
 - VII. A “cidade” permanece no local por um tempo determinado.
 - VIII. Ela, então, move-se para outra localidade.
 - IX. Percorrido certo número de comunidades, são instaladas ligações fixas entre as estações de retransmissão de cada uma.
 - X. Devido à combinação de eventos físicos e eletrônicos e o estabelecimento de centros de exibição, uma “cidade” da comunicação poderia existir; uma metrópole das redes.
 - XI. Os elementos itinerantes certamente seriam substituídos periodicamente. Talvez, após um intervalo de tempo, eles fossem eliminados e as redes por eles formadas assumiriam sua função cívica e informacional.
- (COOK, 1999)

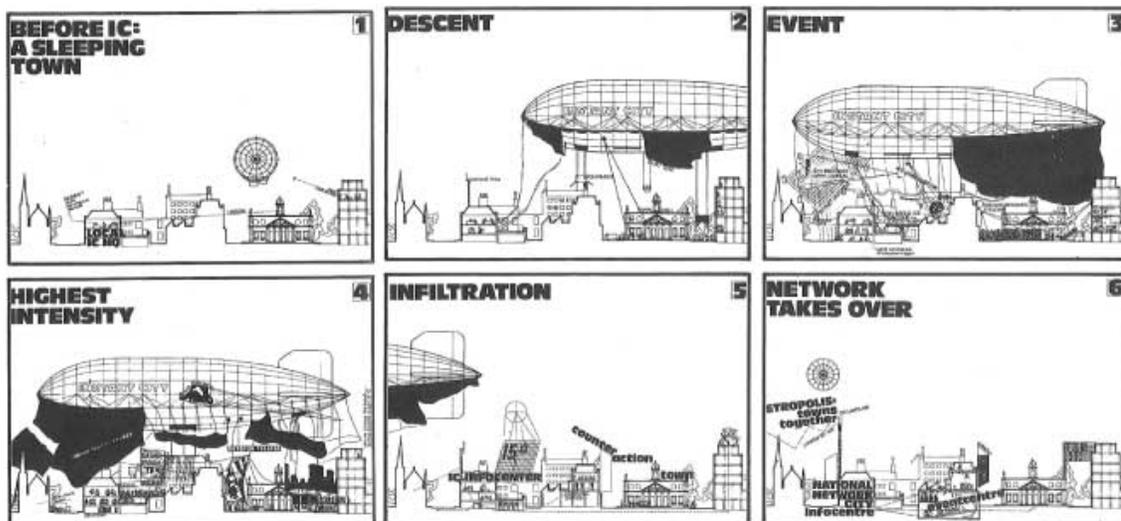


FIGURA 12: Sequência esquemática da instalação da Instant City em uma cidade.
(FONTE: waitingforarchitecture.net)

Com o desenvolver dos estudos para a Instant City surgiram algumas ideias

específicas, como o “*soft scene monitor*”, uma combinação de máquina de ensino, jukebox audiovisual e simulador ambiental. Esse elemento seria a realização da questão do “*Hardware/Software*” como o conceito de um ambiente responsivo eletronicamente. Outra ideia particular é a transição do transporte terrestre, em um modelo de circo itinerante, para a adoção das aeronaves e balões, de onde penderiam os elementos da “cidade”. Opondo-se à praticidade dos caminhões em caravana estão a beleza e a poesia do espetáculo que chega aparentemente do nada, lança seu mundo de sonho sobre o distrito e vai embora içando de volta seus véus e luzes, para, então, desaparecer (COOK, 2009).

Assim como sua própria formação a partir de ideias presentes em projetos anteriores do grupo – como a Plug-in-City, elaborada entre 1962 e 1964 – as visões desenvolvidos na Instant City permitiram que seus autores desenvolvessem outras propostas fundamentadas seguindo a mesma linha conceitual. As abstrações experimentadas na Instant City e as palestras que frequentemente apresentavam nas universidades inglesas levaram o grupo de arquitetos a desenvolver a noção de “circo de ideias”. O conceito era o de um conjunto de materiais necessários para se montar seminários, conferências, exposições e afins, que seriam projetados para serem transportados por até seis veículos que circulariam por um itinerário de universidades (COOK, 2009).

Os equipamentos poderiam ser instalados em edifícios existentes ou montados sem um suporte prévio, sendo que a programação básica seria constituída de vídeos e slides. O “circo de ideias” deveria apresentar-se como uma ferramenta de transição, somente seria útil até que as redes de informação e comunicação nessas localidades estivessem desenvolvidas e completas. Os itinerários deveriam constituir-se de cidades próximas para não estender muito os tempos de viagem e, após estabelecer-se em um centro, poderia ser enviado um veículo com parte do material para cidades menores vizinhas com uma amostra do que seria exibido no evento principal, como forma de divulgação e atração de público. Assim, os “circuitos de ideias” seriam como uma Instant City em menor escala com, em princípio, propósitos acadêmicos.

A escolha da Instant City como estudo de caso para este trabalho levou em conta as considerações do projeto com relação à integração de mídias audiovisuais com a arquitetura, questão esta que não teve grande destaque para a teoria arquitetônica até aquela época; o levantamento das questões de diferenciação entre

hardware e *software* no ambiente construído, onde a infraestrutura material durável e o conteúdo programático não necessariamente coincidem, levando a uma descartabilidade planejada da estrutura; a efemeridade do evento e do espetáculo; e a conexão entre cidades que o projeto pretendia.

Este último item se faz particularmente singular, pois essa preocupação presciente com questões de conectividade e redes de informação entre cidades aconteceu simultaneamente ao período em que a própria Internet estava sendo criada, no ano de 1969. Por isso, nos parece uma proposição visionária do grupo Archigram essa comunicação estruturada em uma rede de pontos distribuídos em cidades distantes em uma época em que a comunicação informática era ainda bastante incipiente, estando ainda longe de sua popularização que ocorreu nas décadas seguintes. Parece-nos importante destacar o papel que os arquitetos assumiram para si na distribuição espacial dessas redes, já entendendo que os fluxos de informação tem um rebatimento espacial, portanto, são também da ordem da arquitetura e do urbanismo.

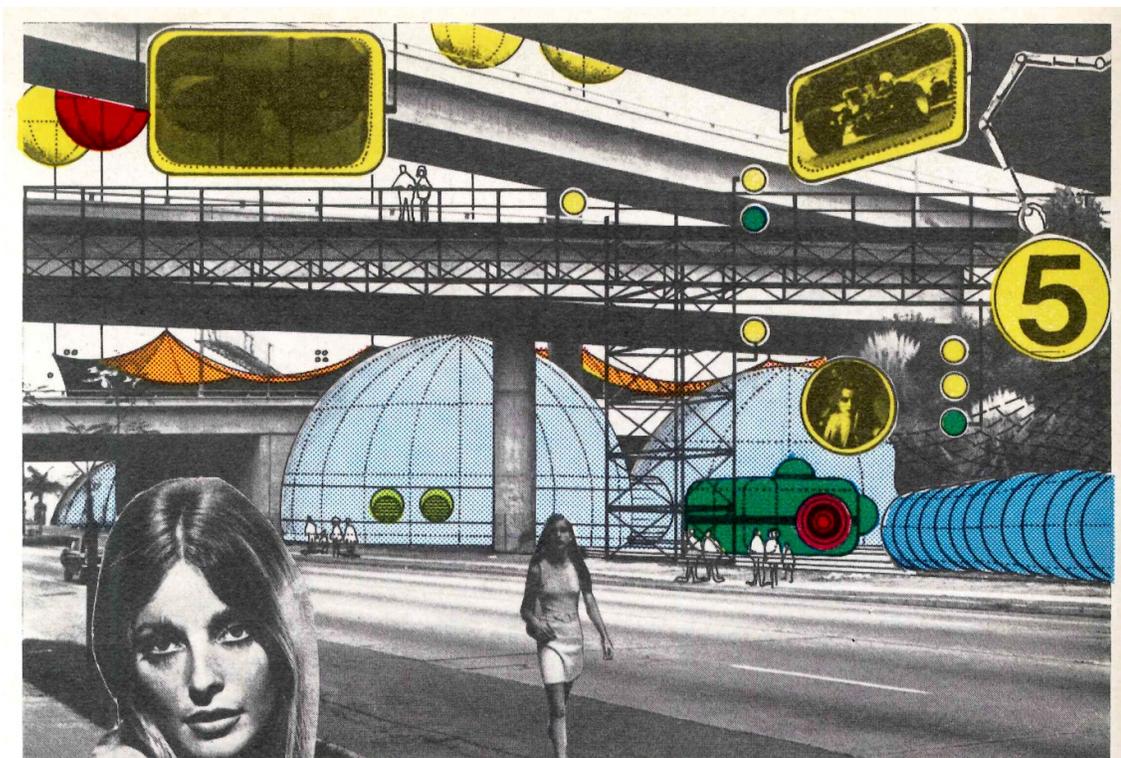


FIGURA 13: Perspectiva de uma Instant City Sustentada por balões.
(FONTE: tuppenceforthebirds.com)



FIGURA 14: Esquema de uma Instant City.
(FONTE: atributosurbanos.es)

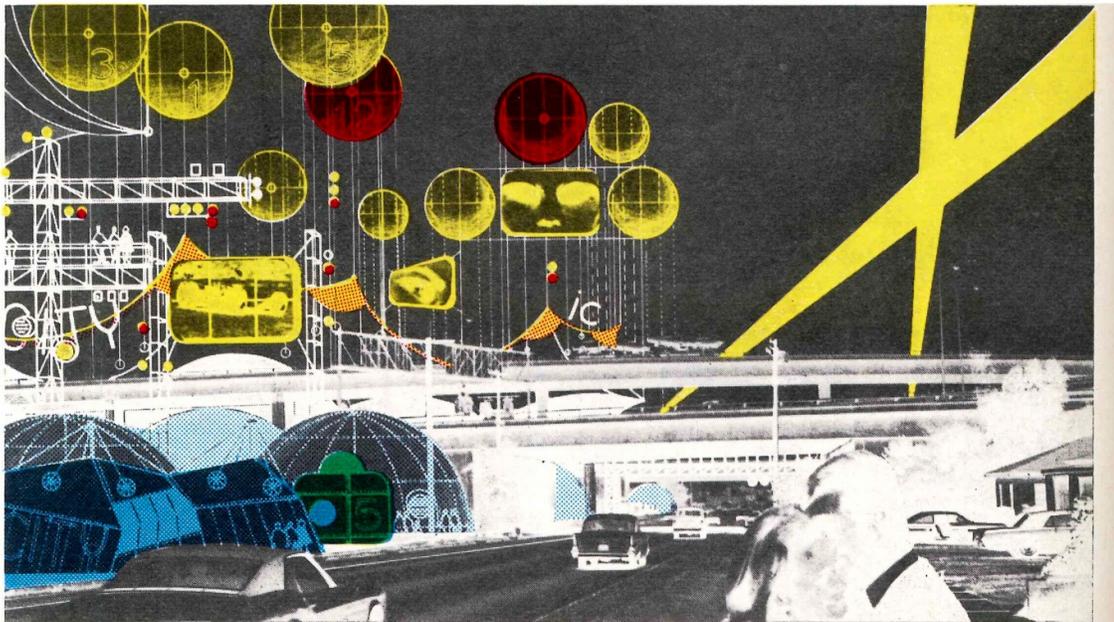


FIGURA 15: Perspectiva de uma Instant City sustentada por balões.
(FONTE: tuppenceforthebirds.com)



FIGURA 16: Perspectiva de uma Instant City sustentada por balões.
(FONTE: archigram.net)

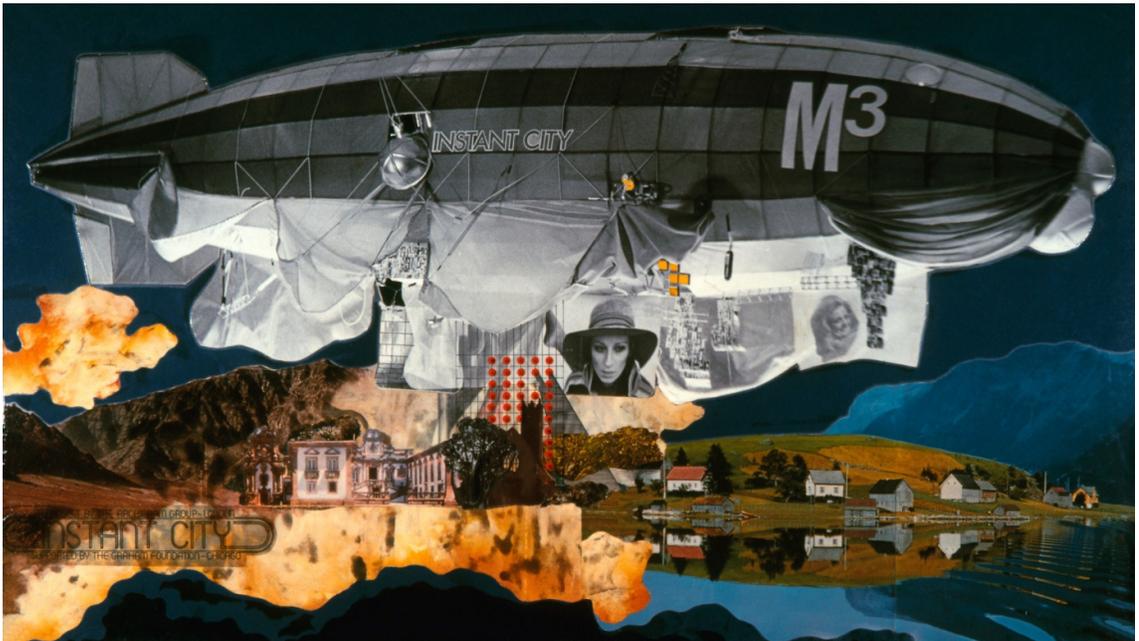


FIGURA 17: Perspectiva de uma Instant City sustentada por dirigível.
(FONTE: tuppenceforthebirds.com)



FIGURA 18: Perspectiva de uma Instant City sustentada por dirigível.
(FONTE: tuppenceforthebirds.com)

3.1.5. Arquitetura interativa

A arquitetura contemporânea tem ganhado novas possibilidades de exploração espacial e social com o avanço tecnológico e os sistemas de comunicação recente. Uma das vertentes que consideramos mais interessantes é a que diz respeito à interatividade no meio construído, ou mesmo a reconfiguração e reconstrução do meio por seus usuários. Esse tipo de abordagem foi muito popular na década de 60 nas obras megaestruturais de arquitetos como Constant Nieuwenhuys, Cedric Price, Yona Friedman, Nicholas Negroponte e do grupo Archigram. Estes arquitetos tinham em comum o desejo por uma arquitetura mutante, interativa e que engajasse o usuário na construção do espaço que habita; uma arquitetura de sistemas integrados que pudesse ser configurada através de aparelhos de comunicação e sensores ambientais.

Devemos, em primeiro lugar, definir “interatividade” e “sistemas interativos”. De acordo com Usman Haque (2006), a interação nada mais é do que a troca de mensagens entre dois atores de forma que o sistema feche um ciclo, não havendo interatividade em processos onde não há uma resposta específica para determinada ação. Por exemplo, o desgaste de uma parede devido à ação de condições climáticas ou depredação não configura uma interação entre as partes, este seria um sistema “reativo”, onde a ação é unilateral. Já um caixa eletrônico seria um sistema interativo, pois há intervenção das duas partes na construção de um objetivo, mas, para o autor, esse é um tipo de interatividade muito fraca, onde os envolvidos atuam com um conjunto de códigos específicos e recebem respostas previamente estipuladas.

O modelo de interação mais interessante seria um que permita o desenvolvimento da relação entre as partes, a inserção de ações inesperadas e a troca de mensagens que possa fugir de protocolos predeterminados, em um sistema múltiplo e aberto. Haque aponta o sistema de interatividade homem-máquina ideal como um em que haja comunicação aberta e acordo entre os envolvidos, onde os atores aprendem um com o outro a fim de alcançar uma otimização espacial e ambiental. Resumindo, o autor defende uma arquitetura mediada por máquinas inteligentes que relacionariam comandos anteriores e resultados de análises sensoriais.

Uma arquitetura interativa seria, então, um espaço construído que permitisse sua reconfiguração por parte do usuário através de sistemas que fizessem a mediação entre a estrutura física e as intenções do ocupante; visão essa que subverte a prática arquitetônica e coloca questões sobre a função do arquiteto no projeto do espaço. Malcolm McCullough (2005) vê a interação homem-máquina como cheia de potencial para o desenvolvimento de atividades nunca antes praticadas, uma fonte latente de expressão cultural. O autor ainda coloca os processos de desenvolvimento da arquitetura e da computação em sentidos opostos: o primeiro era um espaço social antes de tornar-se um sistema operacional, condição adquirida com a chegada da infraestrutura industrial; enquanto o segundo, de sistema puramente operacional passou a ser também uma tecnologia de organização social.

Podemos comparar essa prática de reestruturação do ambiente por seus habitantes à intervenção espacial coletiva dos habitantes da sociedade utópica “Nova Babilônia” (Fig. 19), do arquiteto e artista situacionista Constant Nieuwenhuys (2009), para os quais qualquer ato criador é também um ato social. Segundo Josep Maria Montaner (2009), as estruturas libertárias, que Constant desenvolveu entre 1959 e 1974, seriam uma resposta à incapacidade do urbanismo tradicional de abarcar as demandas das liberdades individuais. Os “neobabilônios” percorrem as estruturas interligadas e transformáveis equipados de aparatos tecnológicos que permitem que se comuniquem e interfiram no espaço a fim de transforma-lo e influenciar na percepção ambiental dos que o cercam. Nas palavras de Constant:

Em cada instante de sua atividade criativa, o neobabilônio está em contato direto com seus semelhantes. Todos seus atos são públicos, todos atuam em um meio que também é o meio dos demais, e suscita reações espontâneas. Desse modo, qualquer ação perde seu caráter individual. (CONSTANT, 2009).⁴

⁴ Traduzido de “En cada instante de su actividad creativa, el neobabilonio está en contacto directo con sus semejantes. Todos sus actos son públicos, todos actúan en un medio que es también el medio de los demás, y suscita unas reacciones espontâneas. De ese modo cualquier acción pierde su carácter individual.” (CONSTANT, 2009, p. 31)

As pessoas se interessam por participar nos processos de configuração dos meios que habitam e cabe ao arquiteto perceber que o desenho do mundo em um padrão “de cima para baixo” nem sempre é a resposta. A polifonia das ruas deveria ser refletida no objeto construído, a partir de uma configuração e reconfiguração do espaço em tempo real e por via de uma ação colaborativa, onde todos que participam tornam-se responsáveis por aquele lugar. Cada mudança em um meio interativo coletivo gera novas possibilidades de resposta, que entram em um processo recursivo de construção comunitária e engajada do ambiente habitado.

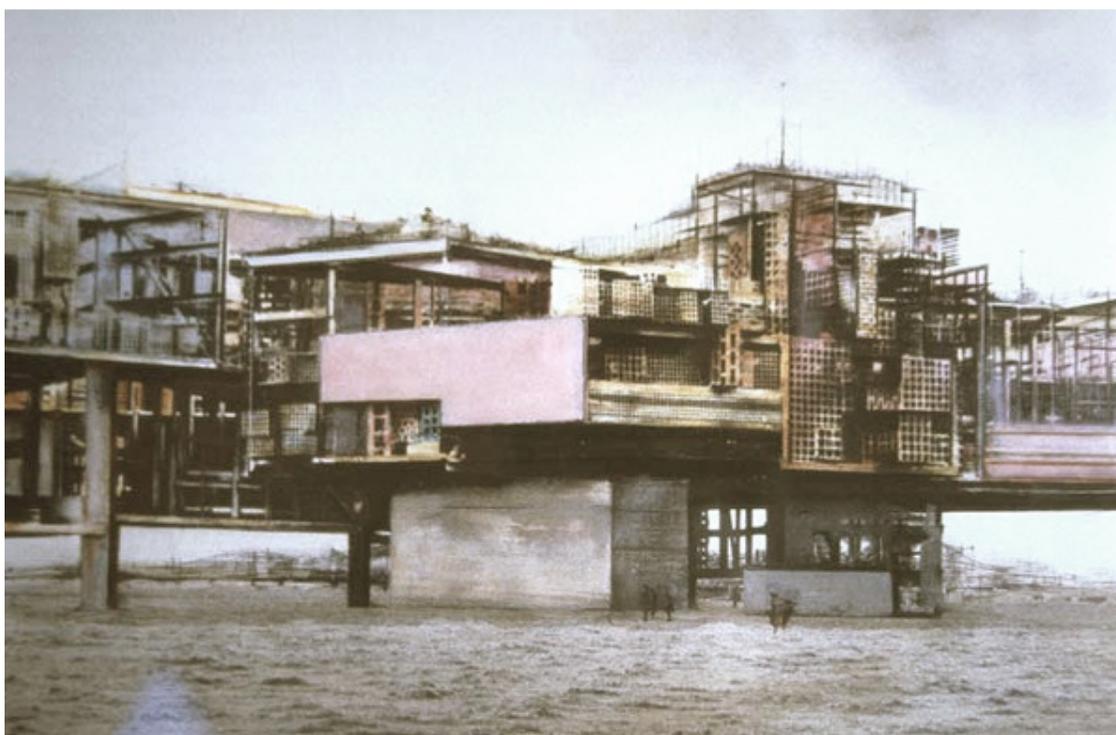


FIGURA 19: A “Nova Babilônia” de Constant.
(FONTE: lebbeuswoods.wordpress.com)

3.1.6. Estudo de caso II: Fun Palace, 1961

O Fun Palace, de Cedric Price, foi pensado para libertar o sujeito das convenções do dia-a-dia e impulsionar uma individualidade emergente. O projeto, concebido como um experimento social, constitui-se de um suporte mecânico para um cenário provisório a ser continuamente definido e redefinido, situado e resituado, incentivando tanto o conflito quanto a cooperação. Apesar de nunca ter sido construído, foi um projeto que inspirou uma das obras mais representativas da

segunda metade do século, o Centro Georges Pompidou, em Paris, concluído em 1977 e projetado por Richard Rogers e Renzo Piano (Fig. 20).

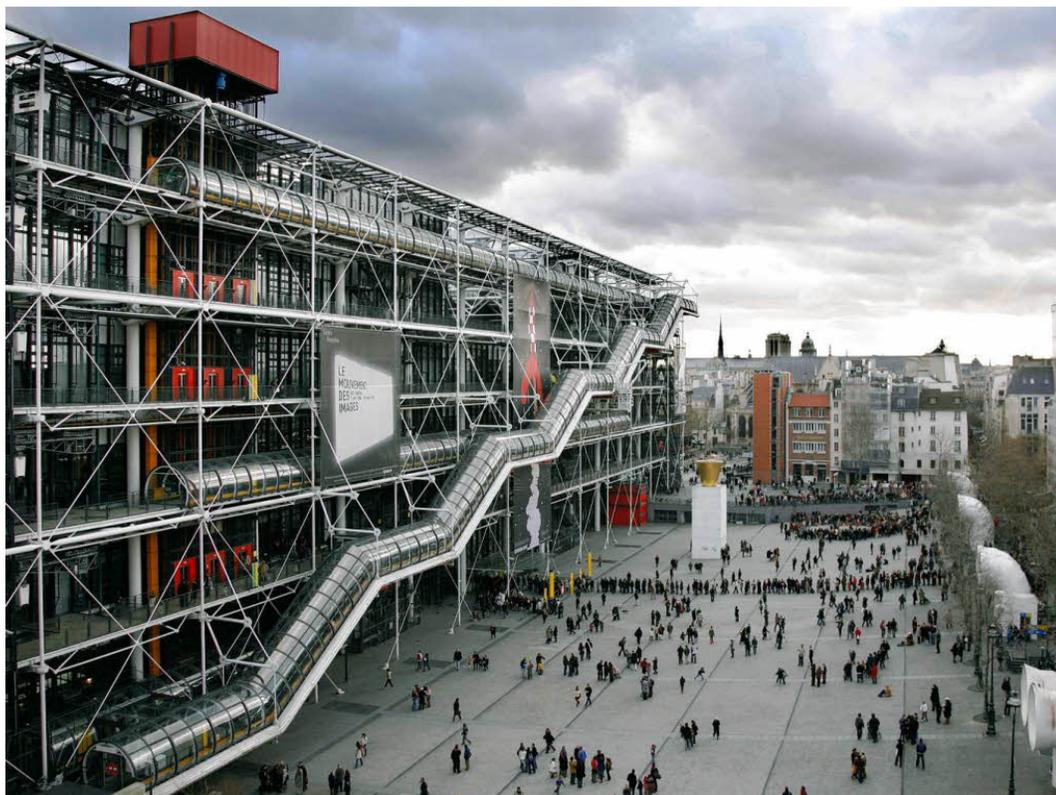


FIGURA 20: Centro Georges Pompidou, Paris.
(FONTE: fliparch.com)

Segundo a autora Mary Louise Lobsinger (2000), a ideia surgiu quando o então jovem arquiteto Cedric Price conheceu Joan Littlewood, uma veterana da cena do teatro radical que lutava contra o entretenimento comercial dominante, na Londres de 1960. Na época, Price dava aulas na Architecture Association e frequentava círculos de arquitetos com o interesse comum em tecnologia. O conhecimento sobre teatro e a missão social de Littlewood tiveram um encontro produtivo com a abordagem arquitetônica de Price: objetivou-se produzir uma arquitetura que pudesse acomodar a mudança.

A proposta do Fun Palace era a de um centro de entretenimento 24 horas infinitamente flexível e multiprogramável, que combinasse tecnologias de comunicação e componentes da construção industrial, a fim de produzir uma máquina capaz de se adaptar às necessidades de seus usuários. O projeto seria

formado por uma malha de torres de serviço sustentando treliças onde seriam anexados pórticos para a manutenção e reposicionamento de elementos intercambiáveis. Os elementos de circulação incluiriam passarelas móveis, escadas e esteiras rolantes. Nos primeiros desenhos de Price para o Fun Palace, a representação do programa é limitada a poucos esboços: um mirante, grandes telas, um salão de conferências inflável, uma área designada para alimentação, um espaço chamado de “exibição aberta” e um volume flutuante chamado “teatro circular semiaberto”.

Para o crítico da arquitetura deste período Reyner Banham (2001 [1976]), o Fun Palace era mais uma “mídia”, um “serviço”, um “espaço móvel” ou um “brinquedo gigante” do que um edifício em si. Entretanto, ao contrário do espaço interativo da “Nova Babilônia” de Constant, os elementos do projeto inglês nem sempre poderiam ser operados por um usuário, sendo necessária uma ajuda técnica eventual para o deslocamento e reconfiguração de partes do edifício. Apesar de não ser entendido como um edifício propriamente dito, as possibilidades de implantação da estrutura já se apresentavam muito detalhadas nos desenhos do arquiteto, considerando que o projeto, que ocupava uma área de 260x114 metros, estava, inclusive, de acordo com a rígida legislação londrinense de incêndio; seu fracasso foi mais devido à falta de financiamento do que utopias tecnológicas.

De acordo com Lobsinger, a noção tradicional de um edifício como um invólucro para abrigar demandas funcionais, que seja fechado e legível, é suplantada pela ideia de controle ambiental onde pérgolas ajustáveis fazem o papel de cobertura e a tarefa de divisão espacial é executada por telas móveis, telas de ar quente, barreiras espaciais e zonas de vapor estático. A estrutura é constituída por uma grade tridimensional e uma rede de sistemas de condicionamento distribuída através de uma base onde se localizava o sistema de tratamento de esgoto e outros sistemas de infraestrutura. Esta descrição desafia a ideia de arquitetura como um abrigo ou como um significante permanente de valores sociais. Aqui, o conceito de arquitetura como uma portadora de expressão simbólica se perdeu em uma máquina automatizada e, sobretudo, transitória.

A concepção de Price, de uma arquitetura não determinada, tecnologicamente inovadora e de obsolescência planejada, colocada junto da ideia de Littlewood, de uma prática alternativa de teatro, produziu um projeto essencialmente antiarquitetônico. Segundo Lobsinger, no fim dos anos 50, devido às

rápidas mudanças sociais e imperativos políticos, o redirecionamento da esquerda para um ideal de democracia participativa, uma crescente mídia de massa e cultura consumista, as táticas do teatro radical precisaram ser revistas. O teatro como um fórum para instrução já não era mais um instrumento efetivo para abordar os assuntos compatíveis de uma emergente sociedade de consumo. A passividade do Estado de Bem-estar Social teria de ser combatida através de uma aprendizagem voluntária e motivada.

Em 1963, Littlewood convidou o Dr. Gordon Pask, um especialista em máquinas inteligentes, para participar do projeto e, com a expertise de uma equipe multidisciplinar, as intenções do projeto foram redirecionadas: não seria mais a simples criação de um espaço para teatro sem barreiras, a questão tecnológica iria além da esfera da mobilidade mecânica para uma mobilidade efêmera proporcionada pelos novos meios de informação e comunicação de massa. Para a autora, os interesses disciplinares dos três protagonistas – cibernética, arquitetura transitória, comunicação e teatro participativo – fundiram-se no objetivo do Fun Palace: facilitar a emergência de uma subjetividade efêmera através da teatralidade da comunicação (LOBSINGER, 2000).

De acordo com a autora, o universo da arquitetura britânica no pós-guerra e a percepção de que o Modernismo Internacional era elitista e excessivamente preocupado com questões formais provocou respostas por três vertentes: uma que enfatizava uma abordagem visual formulada em termos de nacionalismo tradicionalista; outra prática era a exacerbação dos excessos visuais da cultura de consumo em massa; e, em contraste àquelas, Price colocou uma terceira posição no início dos anos 60: para ele as novas configurações sociais transitórias emergentes da cultura de massa eram tão transitórias quanto os meios de comunicação em massa, portanto uma arquitetura que servisse adequadamente a essa sociedade não deveria estar apoiada em imagens ou em costumes baseados em materialidade. Para Lobsinger, a ideia de comunicação arquitetônica de Price pouco tem a ver com funções miméticas, isto é, uma correspondência natural com a realidade; ao contrário, é tão pura e efêmera quanto o ato de comunicar-se.

Mesmo que o Fun Palace nunca tenha sido construído, Price manteve sua posição de destaque no cenário da arquitetura e tecnologia. Para arquitetos de vanguarda como o grupo Archigram, ele era em quem deveriam ficar de olho, mas, para aqueles que acreditavam que a arquitetura tinha um papel comunicativo

intrinsecamente ligado à apropriação visual, seu trabalho era uma afronta a tudo que a arquitetura representa. Para Price, perguntar-se com o que o significado se parece era perseguir o caminho errado de questionamento; quando confrontadas com novas tecnologias – tanto mecânicas como cibernéticas – e novos modos de análise científica, noções convencionais de arquitetura se tornavam discutíveis. Na concepção dele, arquitetos não tinham que prover significado nenhum, sua função era a de resolver problemas e estender as possibilidades de escolha e deleite; o significado coletivo era para ser decifrado em um campo comunicativo dinamicamente interativo.

O Fun Palace enquanto arquitetura não possuía qualquer significado intrínseco como uma máquina, era meramente uma máquina abstrata que, quando ativada pelos usuários, era capaz de produzir e processar informação. Nesse sentido, ele pode ser considerado performático, somente no momento da operação entre humano e máquina o significado ou o conteúdo seria expresso; neste momento a expressão seria idêntica ao ato de realização. Foi imaginado também que a estrutura seria equipada com as tecnologias de comunicação mais avançadas - máquinas de leituras, televisões e computadores – que carregavam a promessa de levar o participante além da realidade mundana para um domínio de comunicação virtual (LOBSINGER, 2000).

A produção do social e do individual, virtual e fisicamente, em tempo-real é o cerne teórico do projeto, que apresenta uma crítica ao regime disciplinar do tempo, que é ditado pelo mercado local e que divide artificialmente a vida de um trabalhador em horário de trabalho e horário de lazer. Para Price, este sentido de tempo ia contra o emergente tempo-real da cibernética e sua rede de serviços invisível. O conflito entre o tempo simultâneo da informação e o tempo de trabalho disciplinar teve de ser alterado para permitir que o homem se adaptasse aos fluxos do novo mundo tecnológico. O Fun Palace, enquanto uma arquitetura diagramática de uma probabilidade no tempo presente, deveria atuar como medida temporária para facilitar a transição para o tempo-real da era da informação.

De acordo com Lobsinger, os primeiros objetivos do Fun Palace eram propiciar prazer, movimento e interação. Em seus primeiros documentos, a retórica do prazer era acompanhada por argumentos em favor de alterações nas políticas de uso do solo e pela eliminação dos programas redundantes para novos equipamentos de lazer e cultura. Em escritos posteriores, a missão cultural se tornou mais

contundente: o Fun Palace era uma máquina inteligente que permitia educação autoparticipativa através da interface entre homem e máquina, entre seres humanos e, acompanhando a teoria cibernética, entre máquinas inteligentes.

Para facilitar a aprendizagem e ajudar pessoas a viver em uma cultura científica, o Fun Palace seria equipado com aparatos de cálculo de ponta – como máquinas cooperativas operadas por duas ou três pessoas ou máquinas inteligentes individuais – com a ideia de que eles ajudariam os participantes a desenvolver um comportamento cooperativo e melhorar sua capacidade em observação e dedução. O projeto teria circuitos fechados de televisão e sistemas de vigilância por onde participantes poderiam experimentar o poder e a sensação de assistirem a si mesmos participando. Fica evidente que as ambições iniciais do Fun Palace mudaram de rumo, de um espaço de teatro alternativo para uma máquina inteligente cibernética (LOBSINGER, 2000).

Mais tarde, considerações de Littlewood trouxeram à tona questões de controle social associadas ao projeto, devido ao emprego de sistemas que receberiam informações dos usuários. Dentro da discussão, Lobsinger apresenta ideias de Deleuze sobre o tema, que mostram que o espaço arcaico e o tempo de trabalho e lazer estão se dissolvendo em um agravado controle permanente – onde seminários no trabalho, educação contínua e exames de melhoria em negócios, ou mesmo os mais lúdicos “game shows” são apresentados como maneiras saudáveis de motivar pessoas a aprender e produzir. Nesse contexto, as palavras que acompanham a promoção do Fun Palace – competição saudável para motivar uma aprendizagem voluntária através do estímulo de desejos e auto regulação para atingir um consenso no grupo – sobrepõe o sentido de despreocupada busca de prazer do empreendimento, que, por si mesmo, pode ser entendido como uma forma de controle.

Para Lobsinger, está claro que o Fun Palace era uma exploração livre surgido de um grupo multidisciplinar com noções extremas do que um edifício deveria ser ou como e porque era necessário “educar” as massas para uma nova cultura tecnológica. Entretanto, o processo multidisciplinar pode ter sido sua contribuição mais importante para as recentes teoria e história da arquitetura. O método colaborativo, onde a interferência de Price é limitada ao conhecimento arquitetônico, pode ser entendido como um meio de contornar a finalidade da forma arquitetônica como representação permanente de valores sociais e também como

um gesto não autoritário, onde um único autor é anulado pelo sistema organizacional.

Os pontos mais significativos do Fun Palace para este trabalho se relacionam à provisão de significado dada pelos usuários e não por uma forma *a priori* ditada pelo arquiteto, além da interatividade e comunicabilidade atingida com esse sistema. Sem cair no engano de que uma imagem tecnicista composta de estruturas mecânicas e informáticas não possui um significado intrínseco associado à modernidade, o que interessa aqui é a camada adicional de mensagens submetidas pelos próprios participantes do projeto que podem revelar uma imagem mais precisa e plural da sociedade do que aquela subjetiva desenhada por um único autor. A própria ação sobre a estrutura torna-se uma mensagem evidente potencializada pelos sistemas interativos do projeto, fazendo refletir a dinâmica interna de uso em uma dinâmica visual externa.

O Fun Palace é um projeto essencialmente dinâmico, que se adapta a uma sociedade que estava em um período de substituição entre as ideologias totalitárias modernas por tendências efêmeras; um mundo que estava entrando na pós-modernidade. Para isso, o arquiteto lança mão de uma estrutura com peças intercambiáveis e substituíveis, sendo possível, então, atualizar o edifício sem que este precise ser demolido; troca-se somente aquilo que está obsoleto. É uma proposta que entendia tanto o processo de individualização do mundo, quanto o papel cada vez mais importante que as tecnologias, em especial as de comunicação, estavam assumindo. O projeto, desta forma, captura a transformação paradigmática da sociedade nos anos 60 e a converte em uma arquitetura de liberdade e transformação, rompendo com os preceitos da arquitetura moderna.



FIGURA 21: Perspectiva Locativa do Fun Palace
(FONTE: Canadian Centre for Architecture)

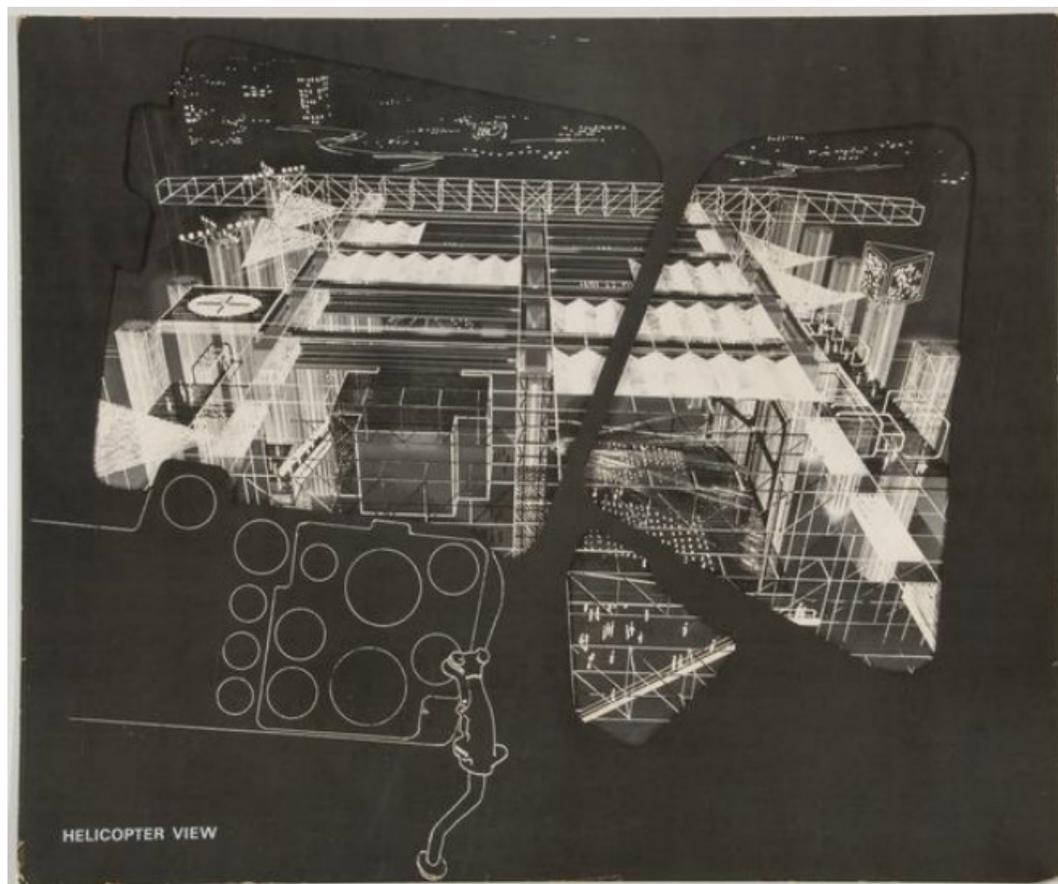


FIGURA 22: Perspectiva aérea do Fun Palace
(FONTE: Canadian Centre for Architecture)

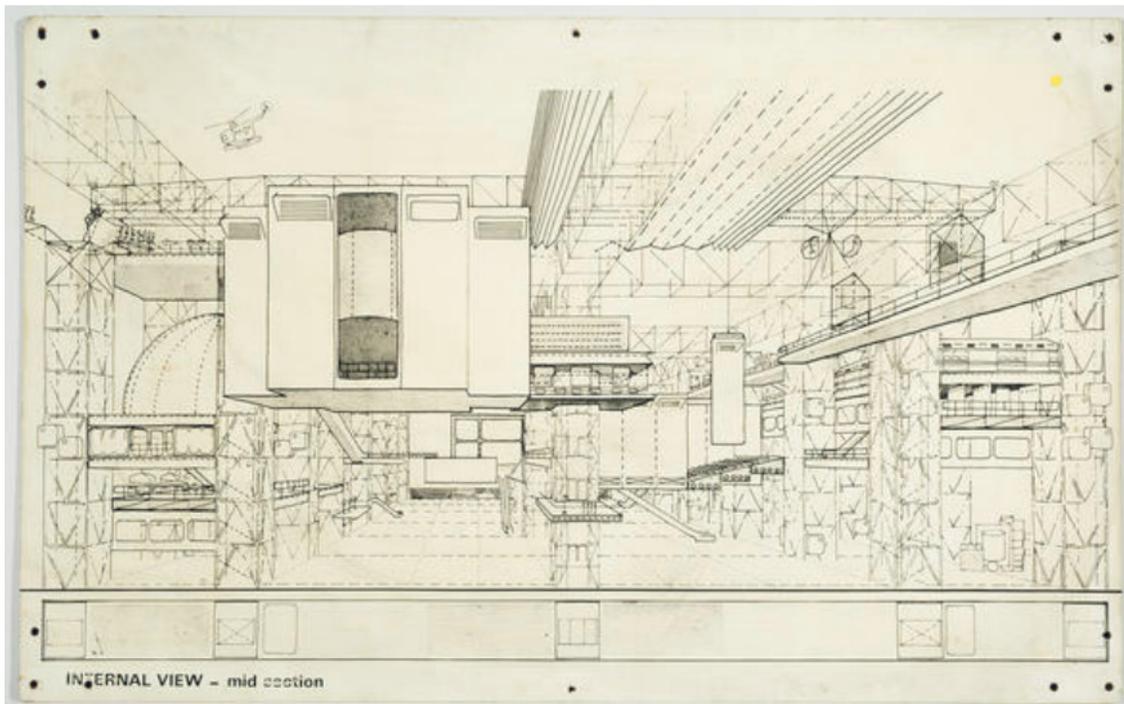


FIGURA 23: Perspectiva interna do Fun Palace.
(FONTE: Canadian Centre for Architecture)

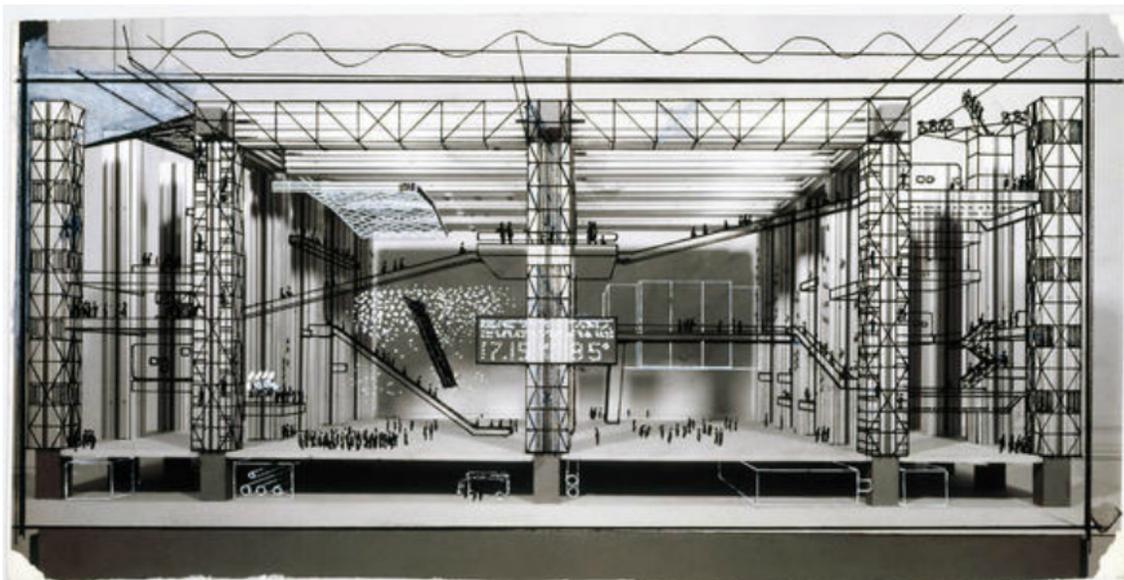


FIGURA 24: Corte em perspectiva do Fun Palace.
(FONTE: Canadian Centre for Architecture)

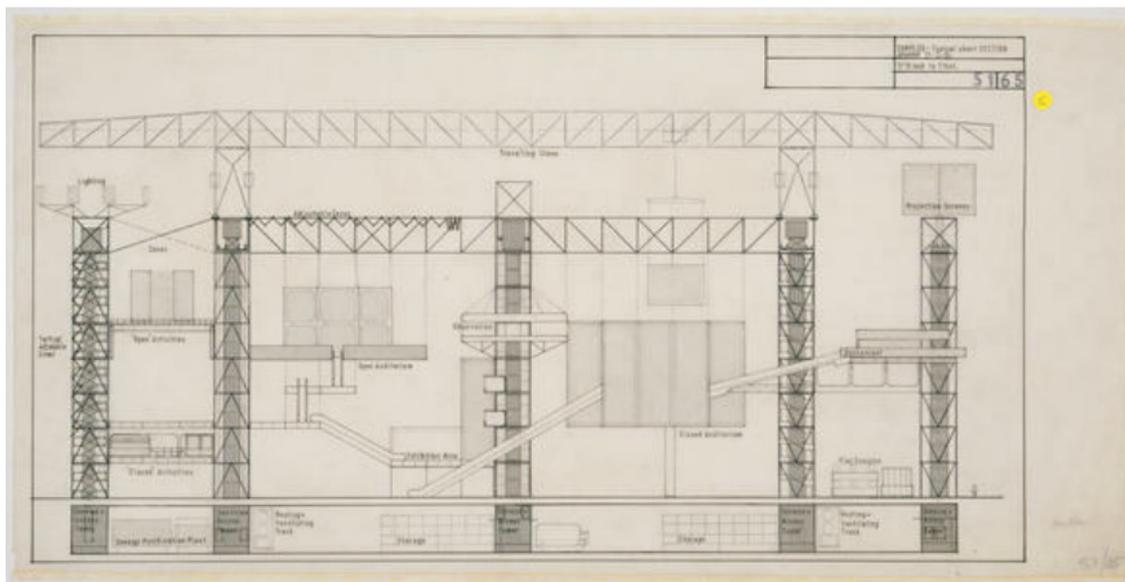


FIGURA 25: Corte esquemático do Fun Palace.
(FONTE: Canadian Centre for Architecture)

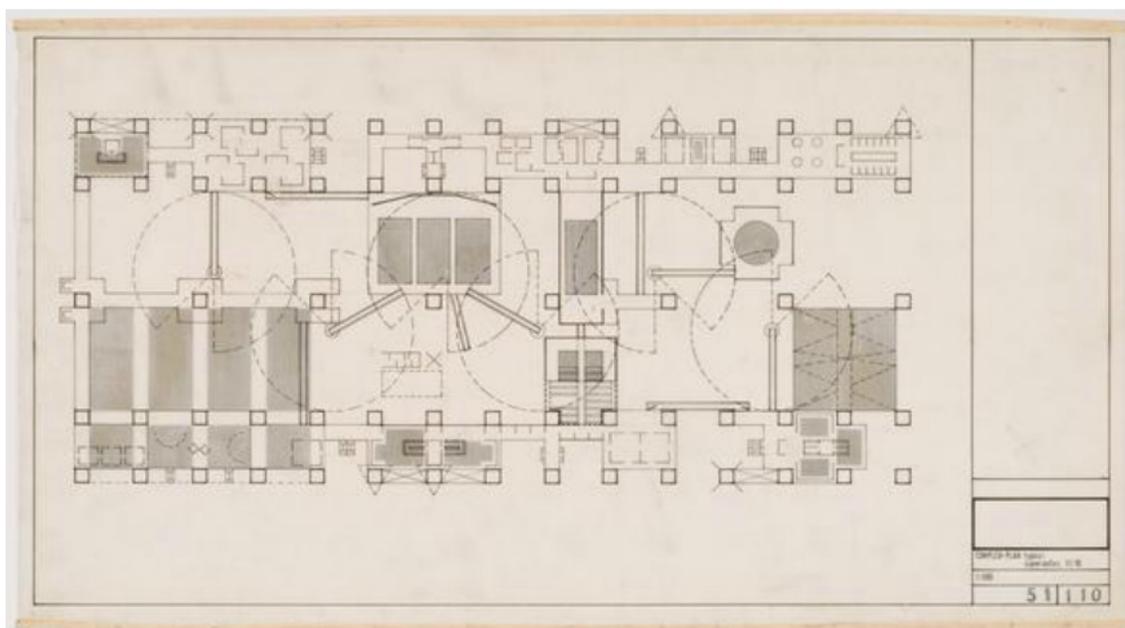


FIGURA 26: Planta esquemática do Fun Palace.
(FONTE: Canadian Centre for Architecture)

3.2. TELAS URBANAS

“Todo senso de perspectiva e de profundidade é apagado pelo mar noturno de anúncios luminosos. Perto e longe, pequenas e grandes voando nas alturas e apagando-se: correndo e andando em círculos, iluminando-se e desaparecendo – estas luzes tendem a abolir todo o senso de espaço real, que finalmente se dissolve em um único plano de pontos luminosos coloridos e em linhas de neon movendo-se sobre a superfície do céu preto, de veludo. Era deste modo que as pessoas costumavam pintar as estrelas – como pregos resplandecentes pregados no céu.”

Sergei Eisenstein

Esta segunda parte do capítulo se dedicará especialmente às telas eletrônicas urbanas e suas interações com outros dispositivos e entre as pessoas envolvidas nesses processos. Devido a sua posição privilegiada e grande visibilidade dentro da paisagem urbana, os telões podem promover experiências compartilhadas importantes e positivas para o crescimento da civilidade, da tolerância e da democracia no espaço público. Questionamo-nos por parte de qual segmento da sociedade, e com quais intenções, estão sendo apropriadas estas extensões espaciais que dão confluência ao espaço coletivo e à esfera pública virtual.

Começaremos com definições do tipo de tecnologia que estamos tratando e as propriedades e qualidades que fazem com que seja um dos principais focos de análise deste trabalho. Em seguida será exposto um histórico das mídias exteriores nos meios urbanos, desde as placas indicativas da Roma Antiga às modernas superfícies de LED. Então, será feito um quadro comparativo entre dois espaços midiáticos que possuem como característica definidora a presença de telas urbanas e são exemplares significativos do uso desse tipo de mídia: a Times Square, em Nova York, e a Federation Square, em Melbourne.

Na continuação, daremos exemplos de usos de telões eletrônicos com propósitos não comerciais e projetos artísticos que utilizam suportes de mídia em escala urbana como suporte material, apresentando obras internacionais e

nacionais, e investigando suas implicações teóricas e sociais. Na sequência, teremos nosso terceiro e último estudo de caso, os projetos artísticos midiáticos Poétrica e Egoscópio, da artista de mídia brasileira Giselle Beiguelman. Finalizaremos com uma prospecção sobre as potencialidades e as questões acerca de formas de utilização interativas, que sejam positivas e socialmente edificantes, que podem tomar forma no espaço produzido por essas mídias digitais integradas.

3.2.1. As telas urbanas no espaço público

Como explicado na primeira parte deste capítulo, além das redes invisíveis de comunicação e ubiquidade da tecnologia informática e da informação através dos dispositivos móveis, é possível identificar outro fenômeno inédito na paisagem das cidades contemporâneas (em especial nos países desenvolvidos): a emergência das telas eletrônicas em escala urbana. Cidades são os lugares onde se desenvolve o espetáculo e, com essas tecnologias de exibição de imagem em lugares públicos, tornam-se campos de experiência em que se sobrepõe a arquitetura, a comunicação pessoal e as imagens transmitidas pelas ferramentas de mídia. A integração de tecnologias da informação em rede adiciona uma nova camada na estrutura urbana, uma dimensão que integra o material e o imaterial, onde os grandes painéis eletrônicos e os *displays* dos dispositivos portáteis podem convergir a fim de possibilitar interatividade e participação entre as pessoas.

As telas urbanas, que são entendidas como “mídias localizadas”, têm como conteúdo expositivo, normalmente, mensagens publicitárias, mas, na contramão do padrão estabelecido, já existem exemplos em que elas funcionam como suporte para intervenções artísticas e engajamento social. Quanto a sua condição física, essas estruturas podem se apresentar isoladas, como um outdoor animado, ou anexadas à arquitetura, podendo ser parte do projeto original ou uma adição posterior. O que caracteriza uma tela urbana, neste trabalho, é a sua função de suporte material para exibição de imagens animadas eletronicamente, onde se separa *hardware*, a estrutura física e durável do conjunto, e *software*, a informação codificada do conteúdo exibido.

O foco das discussões atuais sobre o impacto das tecnologias de comunicação no espaço público gira muito em torno do poder de mobilização das

mídias móveis, pois a fixidez associada às restrições de conteúdo e controle hierarquizado em que, na maioria das vezes, estão submetidas as telas urbanas, levou muitos a ignorar seu potencial como recurso cívico de interação social. Segundo Scott McQuire (2009), apesar de ser justificado o entendimento prévio do valor das telas por sua apropriação comercial, deve-se levar em conta seu posicionamento de destaque e grande visibilidade nas cidades, sendo que a ocupação desse tipo de ferramenta por determinados grupos e propostas pode ter ressonâncias simbólicas importantes.

Para McQuire, as telas urbanas podem, assim, promover experiências compartilhadas em locações simbólicas de maneiras inéditas, em que, ao contrário dos dispositivos portáteis, todos participam no mesmo processo de comunicação em nível urbano, reagindo e construindo uma mensagem comum. Promovendo novas formas de agenciamento em espaços localizados e através de redes informacionais, os painéis eletrônicos têm potencial para contribuir com novas práticas de construção do território envolvendo interações transfronteiras, podendo unir os atores locais entre si ou conectar o local ao global, como uma ponte de comunicação entre lugares globalizados.

3.2.2. Histórico das telas urbanas

As atuais telas eletrônicas urbanas são um fenômeno inédito na paisagem das cidades contemporâneas; sua capacidade de alternar imagens dinâmicas e vídeos em uma escala, que pode ser vista a muitos metros de distância, separando o conteúdo exibido do suporte material utilizado, é um modelo que somente se tornou possível recentemente devido ao avanço nas tecnologias de exibição de vídeo. Entretanto, a inscrição de signos, figurativos e alfabéticos no contexto urbano remonta a antiguidade, subsistindo ao longo da história até os dias de hoje, onde as telas eletrônicas representam seu formato tecnologicamente mais sofisticado.

A pintura e o baixo relevo de símbolos e mensagens em paredes são identificados em diversas culturas antigas, sendo normalmente associadas à religião ou política. Entretanto, foi somente na Roma Antiga que este tipo de prática passou a ser utilizada com fins comerciais pela população, com o uso de elementos de identificação de pontos de comércio e serviços. Na Europa da Idade Média, de

acordo com Erkki Huhtamo (2009), essa prática se perpetuou, emblemas metálicos e brasões eram utilizados para distinguir residências de nobres e oficinas de artesãos. Então, com o avanço da economia capitalista, as inscrições passaram a ganhar propósitos publicitários, foi quando grupos de espetáculo anunciavam seus eventos em cartazes nas feiras e festivais medievais.

As cidades se expandiram exponencialmente e a publicidade invadiu o cenário urbano no século XIX; anúncios de produtos e espetáculos passaram a ser anexados em qualquer superfície livre, em especial nas cidades inglesas. Um dos motivos para esse fenômeno é que, na época, os impostos eram muito altos para anunciar em jornais e a publicidade urbana garantia uma visibilidade muito grande. Na primeira metade do século XIX, os anúncios amontoavam-se em camadas de panfletos colados uns sobre os outros sem qualquer ordem ou controle, a paisagem tornou-se uma colcha de retalhos em constante atualização de mensagens visuais. Também nesse período, houve a difusão de pessoas e veículos portando cartazes e tornando-se publicidade móvel (HUHTAMO, 2009).

Após décadas de colagem indiscriminada de cartazes nas ruas, começaram a aparecer restrições e proibições de seu uso, a prática passou a ter locais específicos onde poderia acontecer, locais que passaram a ser alugados para este fim. Surgiu deste processo o outdoor como o conhecemos hoje (Fig. 27), que teve sua popularização e desenvolvimento principalmente nos Estados Unidos. Apesar de controlarem e diminuir a quantidade de publicidade na paisagem, a troca pelo outdoor não diminuiu as críticas sobre a utilização dos espaços públicos para anúncios. Críticos e organizações que tinham interesse no negócio da publicidade empenharam debates sobre a implantação dessas estruturas.

Com a disseminação do uso do automóvel, os cartazes em grande escala passaram a ser colocados nas estradas, fora dos limites urbanos, bloqueando vistas naturais, inflamando os debates sobre essa questão. No final do século, os outdoors já eram um componente proeminente na paisagem, mesmo sob as críticas de reformistas culturais e arquitetos modernistas, que clamavam por uma cidade livre de ornamentos e elementos não funcionais. Contrariando a *intelligentsia* da época, Oscar Wilde enaltecia a publicidade no meio urbano por “trazer cor à monotonia das ruas inglesas” (HUHTAMO, 2009).



FIGURA 27: Outdoors nos Estados Unidos em 1937.
(FONTE: pzrservices.typepad.com)

Ao longo do século XIX também é possível verificar outro fenômeno no campo da reprodução gráfica de imagens: o aumento e diminuição de suas dimensões, chamado pelo autor de “Gulliverização da Mídia” (HUHTAMO, 2009). No princípio de sua difusão, os cartazes colados nas ruas eram relativamente pequenos, com um tamanho adequado à escala humana e a visibilidade do pedestre. Com o desenvolvimento das técnicas de impressão, foi possível a execução de cartazes coloridos em grande escala através da cromolitografia, levando o problema ao campo do *design* gráfico, que logo aprendeu a lidar com as novas dimensões.

Ocorreu, concomitantemente, a possibilidade de que imagens menores que o padrão fossem reproduzidas, devido ao avanço da litografia, da cromolitografia e da fotografia. Esse movimento nas duas direções opostas não somente representou o distanciamento de uma escala antropomórfica, mas também levou a uma

separação dos suportes de imagens entre os públicos, de grande visibilidade, e a os de apreciação privada, de bolso. O significado das imagens passou a ser influenciado pela escala e contexto em que estavam inscritos; as figuras que apareciam nos grandes outdoors adquiriam uma qualidade intangível e universal, enquanto aquelas em suportes menores e portáteis passavam a ser entendidas como próximas e pessoais (HUHTAMO, 2009).

A chegada da eletricidade e da lâmpada elétrica mudou a cara das cidades, foi possível a introdução de elementos dinâmicos através da iluminação, transformando o ambiente urbano em uma “paisagem elétrica” e aumentando o tempo de exposição das mensagens publicitárias (HUHTAMO, 2009). A iluminação elétrica possibilitou também a produção de animações rudimentares nos grandes letreiros, alternando luminosos ritmicamente era possível compor cenas, aproximando-nos das telas urbanas atuais. Na época, a Broadway, em Nova York, ficou conhecida como o “Grande Caminho Branco” (*Great White Way*) devido à saturação de placas luminosas e vitrines acesas durante a noite, o que tornou a rua uma atração da cidade.

Espetáculos noturnos utilizando fontes de luz controladas já existiam antes da iluminação elétrica, tanto fogos de artifícios quanto elementos com recortes figurativos iluminados por trás já faziam parte de festividades desde o período medieval. Além disso, “lanternas mágicas” – um tipo de aparelho de projeção antigo – já eram utilizadas no o século XVII em ambientes escuros. As lanternas mágicas, entretanto, só puderam ter seu uso em locais abertos com o avanço nas técnicas de iluminação, sendo que por volta da metade do século XIX já era possível projetar slides em paredes e em monumentos públicos. O que a eletricidade trouxe de novo foi a popularização e a inserção desse tipo de evento em uma frequência diária, o espetáculo das luzes agora podia fazer parte da rotina da cidade.

A iluminação elétrica desenvolveu-se ao longo do século XX, em que proliferaram espaços densamente iluminados por lâmpadas e letreiros de neon com propósitos publicitários – como a Times Square (Fig. 28), em Nova York; o Piccadilly Circus (Fig. 29), em Londres; e a Freemont Street (Fig. 30), em Las Vegas. Também foi inventada a televisão e sua tecnologia de tubo de raios catódicos (CRT – *cathode ray tube*), tendo tornado-se cada vez mais sofisticada, com tamanho e definição cada vez maiores. Entretanto, de acordo com McQuire (2009), foi só no ano de 1976 que surgiu a primeira tela eletrônica urbana, a *Spectacolour*, erigida no edifício do

New York Times, na Times Square, composta por lâmpadas incandescentes que permitiam a exibição de imagens monocromáticas não muito sofisticadas.

Na década de 80 surgiram tecnologias de CRT que possibilitavam tamanho e definição de imagem em escala gigante: a *JumboTron*, da Sony, e a *Diamond Vision*, da Mitsubishi. Para se ter uma ideia das dimensões alcançadas com essa nova tecnologia, em 1985 foi apresentada uma *JumboTron* de 40x25 metros na Expo '85 no Japão (Fig. 31). Essas telas passaram a integrar a paisagem principalmente em alguns espaços urbanos no Japão, como Shibuya e Shinjuku (Fig. 32) em Tokyo, e nos Estados Unidos, como a Times Square; além de estádios esportivos. O ponto negativo dessa tecnologia é o alto custo tanto de compra como de operação dos aparelhos (MCQUIRE, 2009).

Mais de vinte após sua chegada, no final da década de 90 as telas urbanas passaram por mais uma mudança tecnológica: o desenvolvimento da tecnologia LED (*light emitting diode*) (Fig. 33), que tem se expandido com um custo de compra cada vez mais baixo. A operabilidade deste tipo de formato de exibição de imagens é mais simples e barata que a de CRT, e o gasto de energia é significativamente mais econômico. Outras vantagens do LED são: a alta intensidade luminosa, permitindo que imagens sejam exibidas à luz do dia; a flexibilidade formal, que possibilita a adaptação dessas telas em superfícies de formatos variados; um ângulo de visibilidade maior que uma tela de CRT; e a variedade de aplicações e densidade de pontos de luz que o LED proporciona.



FIGURA 28: Times Square, Nova York, 1927.
(FONTE: firstmonday.org)



FIGURA 29: Piccadilly Circus, Londres, 1949.
(FONTE: etsy.com)



FIGURA 30: Fremont Street, Las Vegas, sem data.
(FONTE: earlyvegas.com)



FIGURA 31: Jumbotron na Expo '85, Japão.
(FONTE: worldsfairphotos.com)



FIGURA 32: Shinjuku, Tóquio.
(FONTE: globe-walls.com)



FIGURA 33: Tela de LED no Medialab, Madrid.
(FONTE: weheart.co.uk)

3.2.3. Tipos de espaços urbanos midiáticos: Times Square e Federation Square

Campos de LED têm substituído e transformado a percepção sobre pôsteres, letreiros, marquises e outdoors. Alguns locais se destacam como “mecas” do consumo ou do anonimato utilizando densidades desorientantes de mídias exteriores eletrônicas, onde pixels confundem a percepção visual e os lugares tornam-se cenários em constante transformação. Estes espaços se desenvolveram ao longo do século XX e hoje são referências e pontos de convergência nas cidades onde se encontram; são lidos como símbolos de modernidade e desenvolvimento tecnológico em um ambiente urbano que nem sempre deixa transparecer suas infraestruturas de comunicação eletrônica e digital. Neste subcapítulo serão analisados dois exemplos de espaço público midiaticizado com características espaciais, históricas, de propriedade e de apropriação muito diferentes entre si: a Times Square, em Nova York, e a Federation Square, em Melbourne.

A Times Square (FIG. 32 e 33) – junto com suas camadas de informações, mensagens publicitárias, edifícios, pessoas e funções – é o espaço público midiaticizado com o maior número de expectadores no mundo. De acordo com Júlia Nevárez (2009), sua visibilidade excede o movimento das multidões que circulam diariamente na região central de Manhattan, ela se estende aos consumidores de filmes e programas que a tomam como set, além dos expectadores dos tradicionais eventos televisionados no local, como a virada do ano. É um espaço que, contrariamente às leis tradicionais de uso de mídia exterior, tem regulamentações específicas para proteger seus luminosos.

A região abriga em torno de 20 mil trabalhadores e 500 mil transeuntes (locais e turistas) todos os dias, programas como o *Good Morning America*, que tem o local como plano de fundo, tem 10 milhões de expectadores, e as festividades de Ano Novo registram mais de um bilhão de visualizações em uma audiência global. Por isso, a Times Square tornou-se um importante campo de experimentação de estratégias publicitárias e marketing urbano. Segundo a Times Square Alliance, a organização que gerencia o local, ela é “o espaço mais frenético e comercial do

mundo” ou “uma caótica e globalizada performance de luz, barulho e multidões” (Nevárez, 2009).⁵

Nesse contexto de hipervisibilidade, telas de LED têm ganhado cada vez mais espaço nas superfícies que delimitam a Times Square, tornando-se os principais delineadores espaciais do lugar, especialmente durante a noite. De acordo com Mitchell (2005), apesar disso, o arranjo ainda não é satisfatório, pois a organização das superfícies ainda segue o padrão da publicidade estática. O autor compara essa condição aos primeiros templos gregos construídos com mármore, que imitavam as formas e detalhes de seus antecessores feitos de madeira. O que temos hoje são telas independentes como fragmentos justapostos sem uma unidade geral, “é pura energia e entusiasmo ainda sem refinamento”. O efeito das telas no espaço é de uma incessante redefinição dos limites criados pelas impressões de profundidade ilusória das imagens dinâmicas, a forma e o volume da Times Square transformam-se tão rapidamente quanto a velocidade de mudança do conteúdo exibido nos painéis editados em um ritmo frenético.

Embora o espaço tenha recebido importantes transmissões de eventos políticos ou intervenções artísticas, como a posse do presidente estadunidense Barack Obama (Fig. e obras de Jenny Holzer (Fig. 35), as audiências da Times Square têm se prestado, principalmente, a uma lógica consumista, onde as únicas interações de envio de conteúdo por usuários aconteceram em campanhas publicitárias. Projetos de engajamento crítico não são encorajados em um local onde o que se anseia é um espectador, um consumidor passivo nesse espaço onde os pedestres devem se enquadrar em estratégias de marketing (NEVÁREZ, 2009).

Nesse sentido, a Times Square se apresenta como um exemplo de um espaço midiaticizado próprio da era dos meios de comunicação das grandes audiências, ela não se enquadra em uma dinâmica tecnológica, social e comunicacional onde produtores e receptores se alternam nas funções. Aqui, produto e publicidade não estão no mesmo lugar, como acontece nas vitrines; o que temos é uma virtualização espetacular em escala ciclópica da publicidade no espaço público, que se torna um espaço exclusivamente de consumo. Além de expor sua lógica consumista, é importante ressaltar as qualidades espaciais, estéticas e a

⁵ Traduzido de “the worlds most commercial and frenetic space”; “[a] chaotic and globalized performance of light, noise, and crowds” (Times Square Alliance *apud* NEVÁREZ, 2009, p. 166)

vanguarda tecnológica que toma forma nesse local. O deslumbramento causado pela experiência de imersão em um mundo além da própria realidade, subvertendo a materialidade e as dimensões físicas, são questões importantes para o desenvolvimento deste trabalho.



FIGURA 34: Times Square, Nova York.
(FONTE: telegraph.co.uk)



FIGURA 35: Edifício da NASDAQ, Times Square, Nova York.
(FONTE: gulfnews.com)



FIGURA 36: Transmissão da posse do presidente estadunidense Barack Obama na Times Square, Nova York. (FONTE: boston.com)



FIGURA 37: Obra de Jenny Holzer exposta na Spectacolor, Times Square, Nova York. (FONTE: finrstmondey.org)

A Federation Square (Figs. 36, 37 e 38) é um complexo público na região central de Melbourne, na Austrália, que possui características, enquanto espaço midiaticizado, fundamentalmente distintas da Times Square. Em 1997, o concurso aberto para o projeto desse novo elemento urbano foi ganho pelo escritório baseado em Londres Lab Architecture e as obras foram concluídas em 2002. A praça localiza-se sobre os trilhos do sistema ferroviário intraurbano e está defronte a uma das principais estações de transporte da cidade, tendo uma área equivalente a 3,8 hectares. O programa do projeto conta com diversos equipamentos culturais, lojas, cafés e informações para turistas.

De acordo com Scott McQuire e Nikos Papastergiadis (2012), desde sua inauguração, estima-se que passaram pela Federation Square mais de 80 milhões de visitantes, colocando o complexo como o principal destino de atividades culturais e cívicas de Melbourne, fazendo dele um bem sucedido exemplo de espaço público contemporâneo. A capacidade da área livre é de 15 mil pessoas, podendo ser utilizada como lugares de múltiplos usos ou para grandes aglomerações com finalidades coletivas de caráter político ou cultural. Em termos espaciais, apesar de possuir diversos acessos vindos de diferentes direções, a área da praça configura-se em um espaço semifechado pelos volumes construídos do projeto, caracterizando uma ambiência de segurança e intimidade junto da liberdade e amplitude conferidas pela grande escala do lugar.

O atributo que confere destaque à Federation Square dentro deste trabalho é o fato de que ela possui uma tela de LED de 60 metros quadrados na fachada de um dos edifícios que a delimitam; uma tela com brilho suficiente para ter seu conteúdo exposto sob o forte sol australiano ou iluminar multidões em eventos noturnos. O equipamento é utilizado para fins diversos, podendo servir de telão em apresentações musicais; exibir eventos esportivos ao vivo; exibir eventos políticos de importância; servir de suporte a projetos artísticos multimídia; servir de suporte de interação e entretenimento para os cidadãos (é possível jogar jogos eletrônicos no telão em determinados horários); e como mídia para publicidade em escala urbana.

A praça se conforma como um grande anfiteatro midiaticizado, onde é possível conectar-se e interagir com pessoas do mundo todo através da tela eletrônica pública. Ali foram executados, por exemplo, projetos de comunicação com espaços públicos na Coreia do Sul, como também houve um movimento de integração mundial, por meio de mídias exteriores urbanas em diversas cidades, dos

protestos contra a Guerra do Iraque (MCQUIRE, 2012). O sentido de conexão e troca entre o espaço físico e informacional redefine o engajamento popular em um lugar público. Sempre tem algo acontecendo na Federation Square, são mais de dois mil eventos por ano, mas a qualidade das interações, da civilidade e o nível de apropriação do espaço dependem muito da curadoria daquilo que tomará o lugar como campo de experiência. Temos, então, mais um exemplo de separação *hardware/software* no espaço público construído.



FIGURA 38: Evento na Federation Square, Melbourne.
(FONTE: fedsquare.com)



FIGURA 39: Jogos eletrônicos no telão da Federation Square.
(FONTE: fedsquare.com)



FIGURA 40: Espaço conhecido como “anfiteatro”, na Federation Square, Melbourne.
(FONTE: fedsquare.com)

Os dois locais apresentados foram escolhidos por terem características

muito distintas entre si, exemplificadas na tabela (1) a seguir:

TIMES SQUARE	FEDERATION SQUARE
Ponto de referência global	Importância essencialmente local
Espaço de passagem e movimento	Espaço que permite e incentiva a permanência
Mídia exterior que se presta quase exclusivamente a propósitos publicitários	Mídia exterior utilizada para propósitos variados, sendo a maior parte deles sem fins comerciais
Experiência de imersão em um ambiente saturado de informação visual desconexa	Foco e controle na quantidade de informação e no conteúdo exibido

TABELA 1:Tabela comparativa entre a Times Square e a Federation Square.
(FONTE: o autor)

Assim, podemos concluir que ambos são exemplos de lugares de sucesso naquilo que se propõe, mas aqui consideramos que os propósitos da Federation Square se alinham mais com a intenção desse trabalho de investigar espaços públicos que promovam engajamento cívico e troca social, cultural e política. É importante também ressaltar o poder de transformação local, através de trocas com outras cidades, que a Federation Square tem instituído em Melbourne. Entretanto, a Times Square deve ser levada em conta por suas qualidades estéticas extremas e singulares, capazes de remover camadas de realidade para uma experiência visual além da perspectiva.

3.2.4. Intervenções artísticas em telas urbanas

Desde o primeiro aparelho instalado na Times Square, as telas eletrônicas têm sido utilizadas como suporte de intervenções artísticas. Jenny Holzer foi uma das pioneiras na exploração dessa nova mídia nos anos 80, com obras que exibiam frases curtas nos painéis eletrônicos de Nova York. Entretanto, esses trabalhos eram unilaterais, no sentido que não havia retorno ou possibilidade de intervenção no trabalho da artista, que se apresentava como um manifesto social em meio a anúncios publicitários. De acordo com Liliana Bounegru (2009), ainda na década de 80, as obras multimídia, que envolviam áudio e projeções associados a críticas sociais, de Krzysztof Wodiczko (FIG. 39), também prenunciavam as intervenções artísticas em telas eletrônicas no espaço público. A falta de uma intenção interativa nas obras desta época pode ser justificada pela ausência de tecnologias que permitissem ações populares sobre o conteúdo eletrônico de exibição urbana.



FIGURA 41: Obra de Krzysztof Wodiczko, "Tijuana Projections", Tijuana.
(FONTE: woostercollective.com)

Com a chegada da tecnologia de comunicação móvel, passou a ser possível o envio de conteúdo digital para ser exibido simultaneamente em suportes de escala urbana. O primeiro projeto a abarcar a integração das duas tecnologias foi o *Blinkenlights* (FIG. 40), que utilizava o edifício da *Haus des Lehrers*, na cidade de Berlim, em 2001. A obra, do grupo Chaos Computerclub, não utilizava uma tela eletrônica, mas contava com a programação de lâmpadas instaladas sobre tripés em 144 janelas dos andares superiores do prédio, resultando em um sistema de exibição de baixíssima resolução. Segundo Uta Caspary (2009), os usuários podiam enviar, via celular ou internet, mensagens afetivas ou jogar jogos eletrônicos simples na fachada do edifício. O projeto fez tanto sucesso que foi exibido em Paris, na *Bibliothèque Nationale de France*, e depois teve mais uma temporada em Berlim.

A partir daí, surgiram muitas obras que uniam estruturas de exibição em escala urbana e interatividade via dispositivos eletrônicos, sendo uma das mais importantes a *Cityspeak* (FIG. 41), de Jason Lewis. A intervenção foi exibida em Londres, no ano de 2006, e consistia na apropriação de uma tela urbana onde eram expostos textos curtos enviados por usuários, notícias locais e condições climáticas. O projeto pretendia enfatizar o sentido de localidade, onde a reação ao conteúdo provocaria respostas, configurando um tipo de fórum virtual localizado e de visibilidade urbana. O *layout* da obra é diferente do modelo simples onde é apresentada a mensagem de um usuário por vez; as informações enviadas eram exibidas em níveis diferentes, sendo que as mais recentes apresentam-se em primeiro plano e em letras grandes e as antigas passam no plano fundo em letras menores (BOUNEGRU, 2009).

No Brasil este tipo de intervenção ainda não é muito comum, mas já aconteceram algumas nas principais cidades do país. Em 2003, a *Hello World* (FIG. 42), de Johannes Gees, foi apresentada no Rio de Janeiro e em outras três cidades ao redor do mundo como parte de um evento da ONU (BOUNEGRU, 2009). A obra consistia na projeção de frases enviadas via internet ou mensagem SMS e, no Brasil, foi exibida no Morro Dois Irmãos, onde cada letra possuía aproximadamente 60 metros de largura. Mais recentemente, o edifício da Fiesp, localizado na Avenida Paulista, em São Paulo, teve sua fachada recoberta por pontos de LED que o transformaram em uma tela eletrônica gigante. A mostra "Play!" (Fig. 43), que ocorreu ali na primeira metade de 2013, permitia que participantes jogassem jogos eletrônicos simples através de um *tablet* localizado do outro da avenida. Outras

obras que utilizam mídias digitais em escala urbana em território nacional são as da artista Giselle Beiguelman e serão expostas como estudo de caso na sequência (Seção 3.2.5.).

Alguns dos projetos aqui apresentados – *Cityspeak* e *Hellow World* – têm como intenção declarada colocar-se como um *grafitti* digital. Sobre este posicionamento, o artista Johannes Gees justifica: “nós falamos sobre espaço público e que ele pertence a todos, mas o uso do espaço público é colocado sob regulação [...] Você pode comprar espaço para propaganda, mas isso custa dinheiro. Ou você pode pichar, mas isto é ilegal”⁶ (GEES 2003 *apud* BOUNEGRU, 2009). Segundo Bounegru, as intervenções que estes artistas propõem não são, de fato, *grafitti*, pois não possuem intenções táticas ou subversivas da mesma natureza que aquelas dos grupos de arte de rua.

Por outro lado, os projetos comentados, assim como as pichações, servem como forma de transformar um espaço público altamente privatizado. Estas obras opõem-se à privatização das cidades na medida em que subvertem ferramentas tradicionalmente publicitárias em instrumentos de comunicação comunitária. Além do redirecionamento da função das telas urbanas, também há a alteração do uso de dispositivos de comunicação pessoal para tornarem-se mídias de transmissão em massa, como “megafones” digitais no meio urbano. Dessa forma, os cidadãos podem atuar como redefinidores do espaço público, tendo experiências compartilhadas através da integração tecnológica de equipamentos individuais e coletivos.

⁶ Traduzido de “We speak about public space and that it belongs to everybody, but the use of public space is actually set into regimentation ... You can buy the space for advertising, but that takes money. Or you can do graffiti, but that’s illegal” (GEES 2003 *apud* BOUNEGRU 2009, p. 208)



FIGURA 42: Blinkenlights, Berlim.
(FONTE: medienkunstnetz.de)

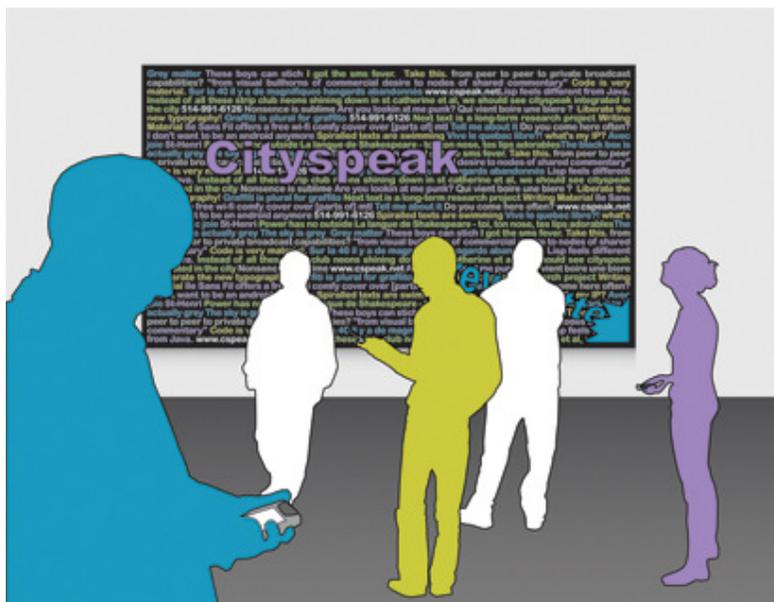


FIGURA 43: Esquema visual do Cityspeak.
(FONTE: hexagram.ca)



FIGURA 44: Hello World, no Morro Dois Irmão, Rio de Janeiro.
(FONTE: johannesgees.com)

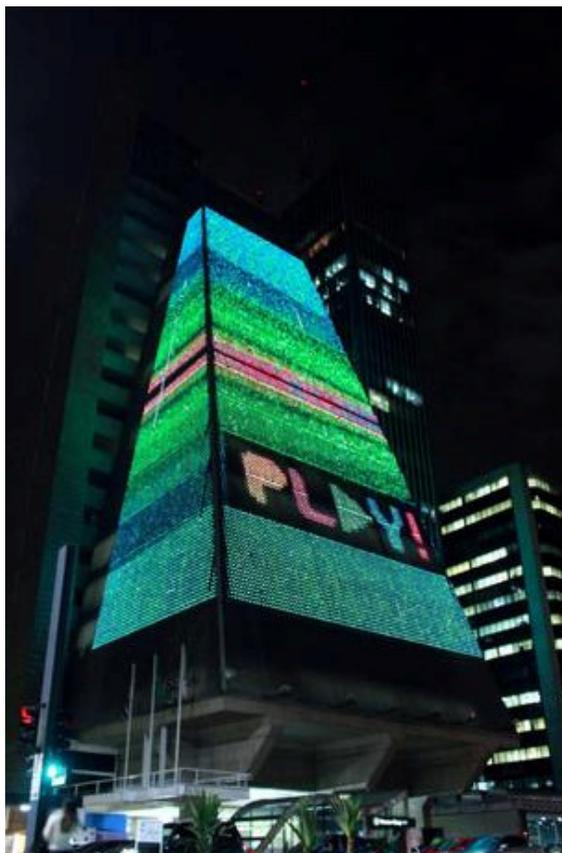


FIGURA 45: Mostra Play!, no edifício da Fiesp, São Paulo.
(FONTE: archdaily.com.br)

3.2.5. Estudo de caso III: Poétrica e Egoscópio, 2002 a 2004

Entre 2002 e 2004, Gisele Beiguelman, Midiartista e professora universitária brasileira, executou em São Paulo e Berlim dois projetos artísticos que envolviam interação entre telões publicitários urbanos e tecnologias de comunicação móveis para criar trabalhos que empenhassem o público em uma interação midiaticizada com o objeto artístico. Em suas intervenções temporárias, a autora parte da premissa que o espaço de ação da sociedade contemporânea é a dimensão informacional mediado por redes de comunicação, que explodiram os limites entre os lugares de arte, de publicidade e da informação, como também suprimiram a noção de distância e localidade.

Os projetos aqui apresentados, chamados, respectivamente, Poétrica e Egoscópio, acontecem em um ambiente conectado que envolve formas coletivas de apropriação de suportes de propaganda como extensão do espaço público em um contexto nômade – termo que a autora usa para designar a cultura das mídias móveis e seu impacto no homem contemporâneo – onde a interface se torna a mensagem. Eles lidam com situações onde inscrições se volatilizam e interfaces multiplicam e fragmentam a recepção em superfícies eletrônicas conectadas a redes informacionais. Segundo Beiguelman (2009), algumas premissas significativas em que se basearam a concepção e o desenvolvimento destes trabalhos foram:

- A popularização da comunicação portátil sem-fio e a proliferação de espaços de comunicação no ambiente urbano, como painéis eletrônicos, que incorporam o novo padrão de vida nômade ao estilo de vida na metrópole;
- Equipamentos adaptados ao tráfego e ao movimento, como celulares e telões eletrônicos, são instrumentos de transformação para um universo urbano em contínua aceleração e entropia, que altera e adapta a si mesmo a novas formas de percepção, visualização e leitura;
- A concepção de arte para essas interfaces nômades exige uma reflexão sobre a recepção do espectador em um ambiente de trânsito constante e em situações que envolvem interações com múltiplos aparelhos que podem estar executando tarefas distintas;
- Por fim, a criação de condições de saturação e entropia implica uma

reconsideração da natureza da fruição artística e convenções de comunicação no âmbito da cultura da ubiquidade tecnológica, onde a contemplação tende a desaparecer.

(BEIGUELMAN, 2009)

Poétrica (Figs. 44, 45 e 46) é uma obra que foi apresentada em dois momentos entre outubro de 2003 e abril de 2004: primeiro foi implantado na cidade de São Paulo, em três telões publicitários na área da Galeria Vermelho, entre as avenidas Paulista, Consolação e Rebouças, na região central da cidade; e uma segunda exibição aconteceu em Berlim, durante um evento cultural chamado Kulturforum, em um painel eletrônico na avenida Kurfürstendamm; além de salas de cinema como parte da publicidade do evento (BEIGUALMAN, 2009). Por se tratar de obras que não utilizam símbolos alfabéticos e não têm relação com qualquer língua, é fácil entender a aplicação internacional do projeto, que poderia ser implantado em qualquer grande cidade do mundo.

O trabalho consiste na construção de poemas visuais utilizando fontes não-alfabéticas, resultando em mensagens onde significados textuais não emergem de construções visuais, mas inscrevem uma imagem e um significado próprios. O projeto iniciou-se com a exibição de poemas elaborados pela autora, mas, em uma segunda etapa, os expectadores e usuários podiam escrever poemas utilizando a mesma base tipográfica e enviá-los para serem expostos nos telões através da internet, fixa e móvel, e SMS. Como forma de dar retorno aos usuários, os telões eram filmados por *webcams* e as imagens foram transmitidas via internet.

De acordo com Beiguelman, Poétrica consistia em uma investigação sobre leitura e criação em situações de fluxo e entropia contínuos; é uma investida em novas perspectivas estéticas, culturais e comportamentais permitidas pelas mídias digitais. O projeto baseia-se na suposição que a arte criada para dispositivos de comunicação à distância é processada pela integração de repertórios estéticos, tecnológicos, culturais e publicitários associados a uma nova apreciação da obra de arte, desconectada de sua função enquanto objeto; seu significado e compreensão são sempre produzidos em um processo de interação dinâmica.

Em agosto de 2002, a teleintervenção Egoscópio (Figs. 47, 48 e 49) aconteceu em São Paulo, em dois telões publicitários localizados na Avenida Faria Lima, em frente ao Shopping Center Iguatemi, onde transitam, aproximadamente,

125 mil pessoas todos os dias. A obra permitia que usuários enviassem endereços eletrônicos que seriam exibidos nos painéis eletrônicos através do *website* do projeto, a fim de construir uma anti-biografia para um personagem fictício, definindo e redefinindo um ser sem nome, gênero e idade; um sujeito incorpóreo que não pode ser identificado fora do espaço de comunicação. O personagem estava entre os limites da arte, publicidade e informação, mesclando-se e alternando-se entre essas definições, apresentando-se como um habitante da cidade global formado por processos de interação e passividade (BEIGUELMAN, 2009).

Durante o período que durou a intervenção, os usuários eram submetidos a situações onde deveriam responder a questões sobre as características deste ser através dos endereços eletrônicos enviados. As perguntas eram abertas e genéricas, por exemplo: “como é o egoscópio?”, “onde ele mora?” ou “do quê ele gosta?”. Entretanto, não era obrigatório que o conteúdo enviado respondesse a elas, sendo que a maior parte dos participantes não seguiam os cenários estabelecidos. Essa falta de roteiro, segundo a autora, era importante para definir a personalidade mutante do Egoscópio, caracterizando-o como um ater ego da cultura urbana no século XXI; um ser imaterial formado por fragmentos de propaganda, consumo e o reprocessamento daquilo que ele absorve e digere (Beiguelman, 2009, pg. 184).

Os *sites* postados eram automaticamente transformados em arquivos de vídeo e exibidos nos telões, sendo inseridos na sua grade de programação normal de publicidade, de forma que os transeuntes e motoristas entediavam algumas das inserções da obra como uma propaganda comum dentre tantas outras. Com isso, os espectadores estavam sujeitos aos mesmos processos de interação e passividade a que era submetido o personagem; eles estavam, da mesma forma, imersos no mundo dúbio entre a arte e a publicidade provocado pela autora. Como feito em *Poétrica*, os painéis utilizados nesta obra também eram gravados e retransmitidos via *webcam* aos espectadores através do *website* do Egoscópio, permitindo aos colaboradores visualizarem o desenvolvimento do projeto (BEIGUELMAN, 2009).

O personagem somente existia nos momentos em que suas características eram expostas nos telões e os registros dos endereços eletrônicos enviados somente são catalogáveis digitalmente. Desta forma, contraditoriamente, a internet, uma mídia fragmentária por natureza, é o único lugar onde se pode ter uma visão unificada do Egoscópio. Apesar disso, para Beiguelman, a identidade desse ser não deveria compor uma imagem construída por “copie e cole”, pois é um sujeito

múltiplo, fragmentado e distribuído. Egoscópio é um personagem midiático, um símbolo e um sintagma da arte gerada por e para sistemas de comunicação, um projeto cujo objetivo era questionar o espaço híbrido em que vivemos, sendo guiado pelas relações das redes *on* e *offline*. O projeto deve ser entendido como uma obra a fim de explorar noções como exercícios de múltiplas identidades; operações multi-autorais; linguagens híbridas; nomadismo e desterritorialização; integrações descontínuas de mídias; e transmissão pública aberta.

O resultado deve ser visto como consequência das interações entre a autora e a empresa que produziu os suportes de exibição, entre a audiência e a autora, e entre todos os envolvidos e os tráfegos *on* e *offline*. À audiência foi permitido atuar como curadores e editores de publicidade, ela deveria construir o sentido, trabalhando com aparelhos de propaganda e comunicação em um contexto fluido de leitura. Visualmente, a obra não existe sem a participação do público e não tem sentido sem sua integração no tecido urbano, envolvido em suas dinâmicas resultantes da mobilidade de pessoas, bens, meios de transporte e informação (BEIGUELMAN, 2009).

Estes trabalhos de Giselle Beiguelman foram escolhidos como estudo caso por se tratarem de obras que empenham o público em situações de participação e interação, questionando as qualidades do ambiente urbano e das pessoas em uma sociedade altamente conectada e em trânsito; além de serem dois dos poucos exemplos brasileiros de trabalhos nessa área. A falta de suportes de projeção específicos para arte midiática no país, bem como programações de interesse cívico, levou a autora a explorar equipamentos de publicidade como mídia para suas intervenções temporárias, utilizando essa característica como definidora da própria obra no caso do Egoscópio.

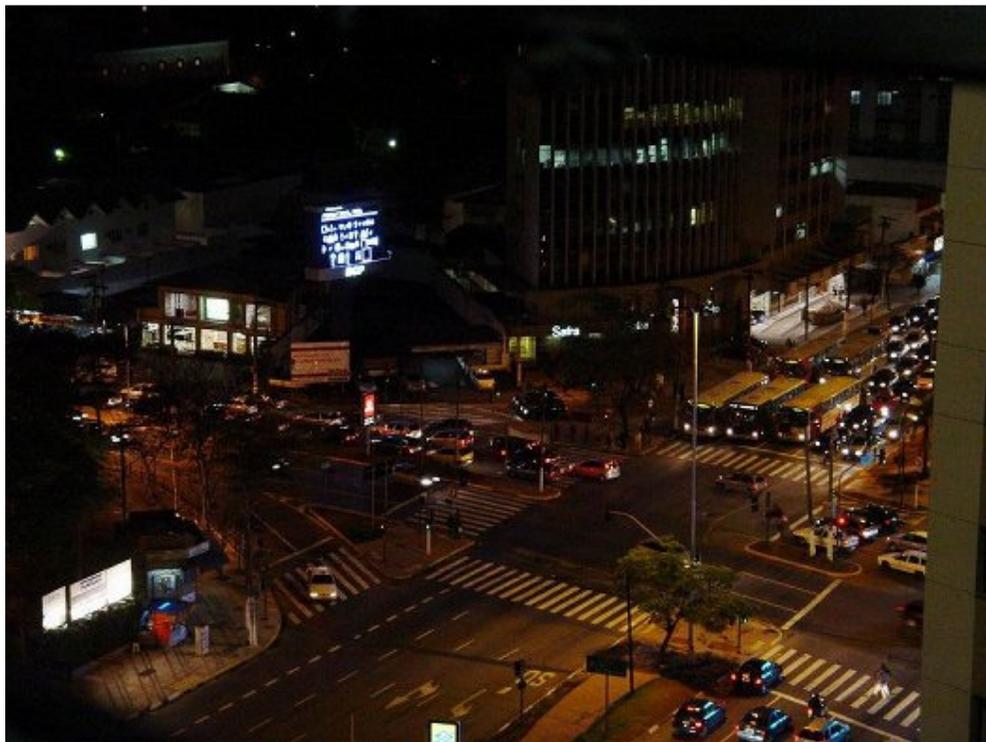


FIGURA 46: Poétrica, São Paulo.
(FONTE: desvirtual.com)



FIGURA 47: Poétrica, Berlim.
(FONTE: desvirtual.com)



FIGURA 48: Poética a partir de um aparelho PDA.
(FONTE: desvirtual.com)



FIGURA 49: Egoscópio, São Paulo.
(FONTE: desvirtual.com)



FIGURA 50: Painel eletrônico do Egoscópio em seu contexto urbano, a Avenida Faria Lima.
(FONTE: desvirtual.com)

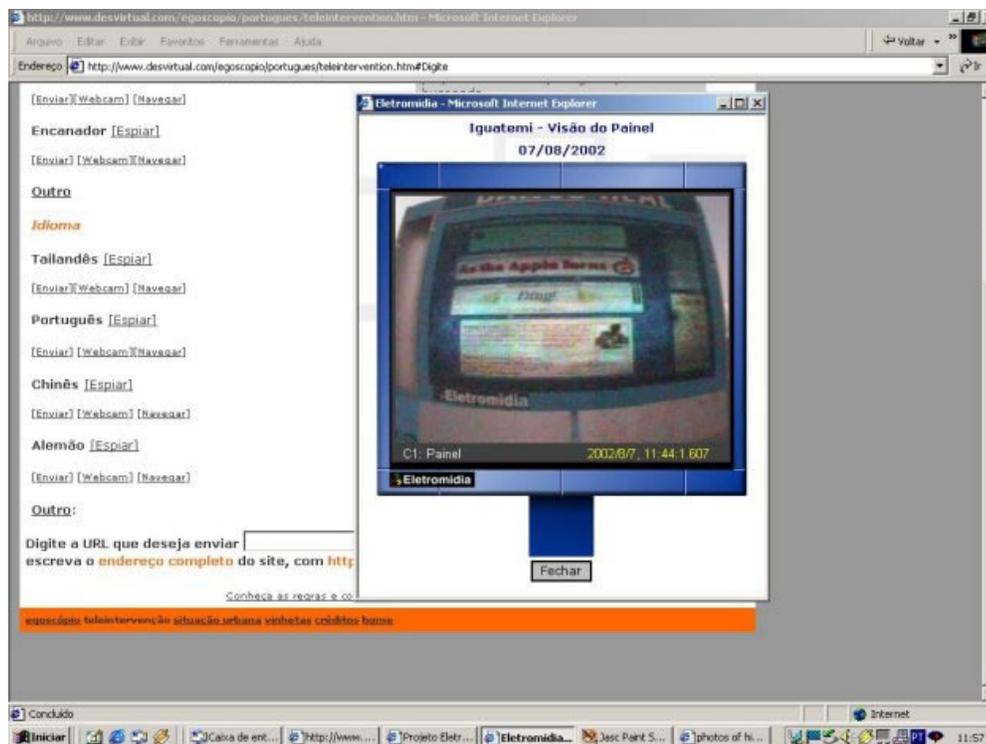


FIGURA 51: Interface virtual do Egoscópio com exibição do painel eletrônico em tempo real.
(FONTE: desvirtual.com)

3.2.6. Novos propósitos para as telas urbanas

Nós podemos identificar um crescimento do número de telas urbanas para finalidades não comerciais – tanto de estruturas projetadas com esse propósito, como o caso do telão da Federation Square, quanto de apropriação de mídias publicitárias existentes para inserções de conteúdo artístico, comunitário e interativo. Por exemplo, segundo McQuire (2009), em 2003, foram instaladas na Inglaterra 18 telas pela rede de televisão BBC, onde a programação constituía-se de conteúdo da emissora, de maneira geral informativo e educativo, e de outras instituições culturais. Mas a qualidade que mais nos interessa nas novas formas de uso dessas infraestruturas é sua capacidade de promover interação, de atuar como a interface urbana de uma ágora virtual, ao invés de simplesmente submeter o transeunte a mensagens unidirecionais.

Ao contrário de celulares e outros aparelhos portáteis, as telas urbanas podem estabelecer novas formas de engajamento coletivo no espaço público. De acordo com Ava Fatah gen. Schieck (2009), isso quer dizer que os painéis eletrônicos em escala urbana, integrados na paisagem da cidade, devem ser vistos como interfaces para, e geradores de, múltiplas interações sociais. Instalações multimídias dessa natureza são ricas plataformas de conscientização social entre todos os atores envolvidos e, situando-as em contextos diferentes, têm-se o potencial para resultados e formas de organização e engajamento inéditos.

Já para Mirjam Struppek (2006), ao unir painéis eletrônicos no espaço público com as experimentações e novas formas de produção conjunta de conteúdo e mobilização no mundo virtual, pode-se levar essa cultura colaborativa para o mundo urbano físico. Além disso, telas integradas ajudariam a divulgar informações úteis e criar canais de comunicação para o fortalecimento de comunidades, colocando as telas como um agente duplo de integração local e global. Esses novos meios poderiam também atuar como ponte entre a população e seus representantes, serviriam de mural de insatisfações e de orientações para a ação dos órgãos responsáveis pelo gerenciamento da cidade.

O desafio, segundo Andreas Broeckmann (2004), é:

[...] promover a diversidade de atores e terrenos públicos e desenvolver estratégias para articular novos domínios públicos que conectem espaços físicos urbanos e a potencial esfera pública das redes eletrônicas. Essa esfera pública só virá a existir se houverem formas complexas de interação, de participação e de aprendizagem, que utilizem as possibilidades técnicas das novas redes e que permitam novas e criativas formas de tornar-se visível, tornar-se presente, tornar-se ativo, em resumo, tornar-se público. (BROECKMANN, 2004, p. 379).⁷

Assim, consideramos que o objetivo é promover a multiplicidade de vozes no espaço público, dar suporte e visibilidade a um ativismo individual e sem burocracias através de uma ferramenta de amplificação para palavra do cidadão e da comunidade. Também é nosso objetivo a integração e o fortalecimento cívico, lançando mão de mecanismos que promovam a interação e a troca social e cultural utilizando tecnologias móveis e fixas de comunicação, fazendo a ligação entre o universo pessoal e o comunitário. Para tal, são necessárias estratégias que estimulem a construção de significados coletivos ao mesmo tempo em que se permita a manifestação das diferenças, provocando encontros incorpóreos e físicos entre o espaço material e o virtual.

Podemos, então, concluir que a natureza do resultado social do uso das telas urbanas é intrinsecamente complexa, assim como as redes das quais ela depende; suas possibilidades se estendem muito além da função que tradicionalmente representa. A condição dessas estruturas vai do local ao global, do público ao privado e da distribuição de mídia passiva à interativa; é um elemento fixo

⁷ Traduzido de “The challenge to the creative use of media technology is fostering the diversity of public actors and terrains and to develop strategies of articulating the new public domains that connect physical urban spaces and the potential urban sphere of the electronic networks. This public sphere will only come into being if there are complex forms of interaction, of participation and learning, that use the technical possibilities of the new networks and that allow for new and creative forms of becoming visible, becoming present, becoming active, in short, of becoming public”. (BROECKMANN, 2004, p. 379)

na paisagem urbana, mas também é um meio de representação dos fluxos informacionais dinâmicos. Assim, o sucesso de um projeto que utiliza esta tecnologia deve considerar tanto o tipo e a escala da estrutura em relação a sua posição física no contexto da cidade, como também os fluxos e conteúdos que o tomarão como mídia, objetivando-se sempre a integração social e a promoção da civilidade no ambiente urbano.

3.3. CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO

Esse capítulo tratou das questões de relacionadas à invasão de superfícies midiáticas eletrônicas na paisagem urbana das cidades atuais, sendo que sua repercussão mais significativa se deu nas metrópoles dos países desenvolvidos e a maior parte das análises e descrições aqui apresentadas se referem principalmente a essa realidade. Apesar disso, consideramos que as implicações da utilização deste tipo de tecnologia do ponto de vista social, cívico, estético e espacial, podem ser positivas em países em desenvolvimento como o Brasil, que apresentam taxas elevadas de acesso a tecnologias de informação (Seção 1.1.3.).

Essas telas e sistemas luminosos, junto de outras formas de mídia urbana em diferentes escalas, provocam uma desmaterialização do espaço dimensional, que passa a ter propriedades da imagem codificada da era digital: é transparente e transiente. Estes suportes funcionam como ferramentas espaciais que expandem infinitamente o mundo material, replicando universos alternativos constituídos de informação. Afinal, as telas eletrônicas nada mais são que instrumentos de visualização de informação, que, em um meio imerso em fluxos de comunicação, adquire um apelo e um poder de mobilização sem precedentes. Suas qualidades estéticas e funcionais são um reflexo direto das propriedades da sociedade em que está inscrita, fazendo com que seja uma arquitetura perfeitamente integrada ao *zeitgeist* a que responde.

Traçando antecedentes históricos e examinando exemplos recentes, além das explanações mais aprofundadas de obras específicas nos estudos de caso, podemos ter um panorama dos usos passados e a atual forma de apropriação desse conceito arquitetônico para podermos fazer uma prospecção do futuro das mídias no espaço urbano. Consideramos que a subversão do tradicional papel publicitário

desempenhado pelos painéis eletrônicos é essencial para que possamos agregar valor social e democratizar o espaço híbrido que se forma nessas superfícies de transição entre o físico e o virtual. O conteúdo a que se prestam essas mídias deve ser essencialmente de domínio público, podendo ser de caráter social, cultural, político ou cívico.

Acreditamos que a interatividade é um conceito fundamental para a promoção de integração e encontro social e que, através dela, é possível a concepção de um objeto arquitetônico um passo mais próximo de um ideal democrático de espaço público. Buscamos um terreno onde se integrem as diversas categorias da esfera pública e cultural, onde as redes de informação se encontrem com a realidade edificada a fim de produzir uma experiência compartilhada e coletivamente construída. Vemos na emergência – e na convergência – tecnológica atual o potencial latente para criação de um espaço de diálogo integrado e múltiplo, um lugar de encontro e expressão onde o indivíduo pode confrontar o diferente e praticar a civilidade.

4. INTERPRETAÇÃO DA REALIDADE

Curitiba é uma das mais importantes cidades do Brasil e possui características que se alinham tanto a uma lógica globalizada, como também apresenta traços distintos de sua especificidade local. Neste capítulo, serão discutidos estes temas indo de uma visão mais geral a um recorte mais detalhado dos nossos pontos de interesse sobre a cidade, passando por questões enfrentadas pela Curitiba contemporânea; sua estruturação urbana em torno de eixos de crescimento, fruto de um período inspirado do urbanismo na capital; e os planos para o metrô da cidade. Ao final chegaremos à área de intervenção pretendida para o projeto de um complexo cívico que integre fluxos de pessoas, meios de transporte e informação virtual.

4.1. ESPAÇO PÚBLICO MEDIATIZADO EM CURITIBA

A Região Metropolitana de Curitiba abriga mais de três milhões habitantes, sendo a oitava mais populosa do Brasil e detentora do quarto PIB (Produto Interno Bruto) mais alto do país (IBGE, 2010), colocando a capital paranaense em uma posição de destaque dentre as metrópoles brasileiras. Apesar de sua condição de importância político-econômica, a cidade, que já foi referência de soluções urbanas para o mundo todo, está se curvando ao modelo de urbanização a que segue outras metrópoles brasileiras. Podemos identificar uma franca decadência da vida pública, a degradação das áreas centrais e a proliferação de empreendimentos, comerciais e residenciais, fortificados que segregam o espaço público.

O espaço coletivo em Curitiba é palco das disputas de interesse dos atores que o ocupam e o exploram. Enquanto muitas áreas na região central, provida de infraestrutura, encontram-se degradadas ou subutilizadas, outras, mais distantes, se tornam polos de atração de investimento público e privado, criando locais de consumo e exclusão social. A rua e a praça no modelo tradicional têm perdido seu poder de atração e papel como local de encontro, cultura e política. Curitiba tem passado pelo fenômeno de privatização de seus lugares coletivos, comprometendo a vida pública da cidade e aumentando a segregação sócio-espacial.

Como qualquer outra grande cidade, Curitiba está inserida dentro de um padrão de globalização, sofrendo com os problemas associados às questões de diferenciação e causalidade que existem na oposição entre os fatores globais e os locais. Os habitantes estão conectados com o mundo através de seus dispositivos de comunicação, fixos ou portáteis, e podem se organizar virtualmente para empreender ações coletivas. A despeito da privatização do espaço coletivo, organizaram-se eventos a partir de interações e divulgação virtual em áreas públicas da cidade, como o “Ano Novo Fora de Época” (Fig. 50) (Gazeta do Povo, 2011), que teve sua primeira edição no ano 2011, na Praça da Espanha, que se trata de uma comemoração de virada de ano atrasada totalmente divulgada via redes sociais; e a representação curitibana nos protestos de junho de 2013 (Fig. 51) (Gazeta do Povo, 2013), uma manifestação de cunho político que também foi organizada e popularizada, principalmente, na internet.

Outra evidência dos fluxos de comunicação na cidade, desta vez partindo da iniciativa pública, foi a instalação de redes sem fio wi-fi em espaços coletivos em Curitiba. O projeto foi aplicado em 11 pontos de acesso (GAZETA DO POVO, 2013): Praça da Espanha; Praça Rui Barbosa; Jardim Botânico; Mercado Municipal; Ruas da Cidadania do Boqueirão, do Pinheirinho, da Fazendinha, do Boa Vista e de Santa Felicidade; Largo da Ordem; e Parque Barigui. Segundo a reportagem do Jornal Gazeta do Povo de junho de 2013, o sistema tem tido em torno de 1500 acessos por dia, mas a qualidade do sinal apresenta falhas em algumas áreas, além de ter pouca divulgação e placas indicando que o local é atendido pelo serviço.

A presença de mídia exterior na cidade não é uma característica particularmente expressiva na maior parte dos espaços públicos, sendo que apenas em algumas vias de caráter comercial muito acentuado é possível encontrar altas densidades deste tipo de publicidade. Os painéis eletrônicos são muito poucos e, de maneira geral, particulares e com fins publicitários. A legislação que trata deste tipo de mídia em Curitiba é o Decreto nº 88 de 2012, que regulamenta as dimensões, diferenciações e posicionamento de letreiros e cartazes, luminosos ou não, dentro da área municipal. Segundo esse decreto, mídias exteriores luminosas não podem estar diretamente voltadas a edifícios de caráter residencial.



FIGURA 52: Ano Novo Fora de Época na Praça da Espanha, 2012.
(FONTE: bocamaldita.com)



FIGURA 53: Protestos em dia de chuva, Curitiba, junho de 2013.
(FONTE: gazetadopovo.com.br)

4.2. MOBILIDADE EM CURITIBA

4.2.1. Eixos estruturais

Curitiba tem como uma de suas características urbanísticas mais conhecidas, e reconhecidas, a estruturação urbana em torno de eixos axiais de crescimento e densificação na direção centro-bairro. A configuração destes eixos desenvolveu-se ao longo da história do planejamento urbano da cidade, tendo sua primeira intenção no Plano de Avenidas do Plano Agache (GNOATO,2006), de 1943, e sendo definitivamente instituído pelo Plano Serete, coordenado por Jorge Wilhelm, que teve início na década de 60. Até os dias de hoje as definições deste plano possuem a função de nortear o desenvolvimento da capital, com sua conformação espacial de vias largas e edifícios de grande porte nas avenidas estruturais. A leitura da cidade transformou-se drasticamente com a implementação dessa estrutura urbanística de vocação modernista, que, segundo Salvador Gnoato (2006), teria como tripé conceitual o uso do solo, o transporte coletivo e a circulação, dando à Curitiba uma imagem distinta que foi exportada para o mundo inteiro.

A estruturação em eixos prevista no Plano Diretor de 1966 objetivava:

- Mudar a conformação radial de expansão da cidade para uma conformação linear, integrando o uso do solo, o sistema viário e o transporte coletivo.
- Descongestionar a área central e preservar o centro tradicional, privilegiando o transporte coletivo em detrimento do uso do automóvel particular.
- Conter a população de Curitiba dentro de seus limites físico-territoriais.
- Criar um suporte econômico ao desenvolvimento urbano.
- Garantir a distribuição de todos os equipamentos necessários para a consolidação do plano.

(NOVOMODAL, 2010)

A constituição dos eixos se baseia na disposição de avenidas em um sistema trinário de vias estruturais, elaborado por Rafael Dely (GNOATO, 2006); onde uma via principal abriga, em canaletas exclusivas, o transporte público no modelo BRT (*Bus Rapid Transit*) e duas pistas de tráfego lento de veículos

particulares; e outras duas vias paralelas servem ao tráfego de automóveis em alta velocidade. A primeira linha de ônibus expresso foi inaugurada em 1974 e, desde então, o sistema tem se ampliado com a criação de novas linhas articuladas pelos diversos terminais de transporte da cidade. Desta forma, as vias estruturais são o elemento principal do transporte público curitibano, por onde circulam mais de dois milhões de passageiros diariamente (URBS, 2012), e, por isso, tornaram-se importantes centralidades lineares com ampla variedade e concentração de comércio e serviços mesmo em áreas mais afastadas do centro da cidade.

Os eixos de transporte que conhecemos hoje em dia (Fig. 5) foram definidos no Plano Diretor de 1964, que instituiu os eixos Norte-Sul – que tem como suas principais vias as avenidas Winston Churchill, República Argentina, Sete de Setembro, João Gualberto e Paraná, passando pela via exclusiva da Travessa da Lapa – e Leste-Oeste – que percorre as vias Deputado Heitor Alencar Furtado, Padre Anchieta, Visconde de Nácar, Sete de Setembro e Presidente Afonso Camargo. Posteriormente, definiu-se o eixo Boqueirão, que ocupa a Avenida Marechal Floriano Peixoto, e, mais recentemente, a Linha Verde, um projeto de urbanização da BR-116, que é a única das estruturais que não passa pelo centro da cidade. Enquanto as primeiras são reconhecidas por suas *loggias* que dão acesso ao comércio e altos edifícios residenciais ou corporativos, as duas últimas possuem características espaciais e paisagísticas distintas das outras no que diz respeito à densidade construtiva, tipologia comercial e desenho urbano.

Podemos reconhecer que a Avenida Sete de Setembro, mais especificamente em seu trecho central, é a única via que se faz comum entre dois eixos, Norte-Sul e Leste-Oeste, e, ainda, transpassa a Avenida Marechal Floriano Peixoto em um cruzamento onde se encontra uma estação de transporte do eixo Boqueirão. A avenida, que delimita o bairro Centro na fronteira sul com o bairro Rebouças, liga os bairros Batel e Alto da Rua XV, apresentando-se como uma das principais vias de ligação da cidade. Além de sua importância no âmbito da mobilidade urbana, a via caracteriza-se por apresentar atividades comerciais e instituições bastante variadas – como shoppings centers, lanchonetes, instituições de ensino, instituições religiosas, lojas de eletrônicos, terrenos de estacionamento, etc. – o que ocasiona, em conjunto com a concentração de transporte público, um grande fluxo de pedestres de características socioeconômicas diversas.

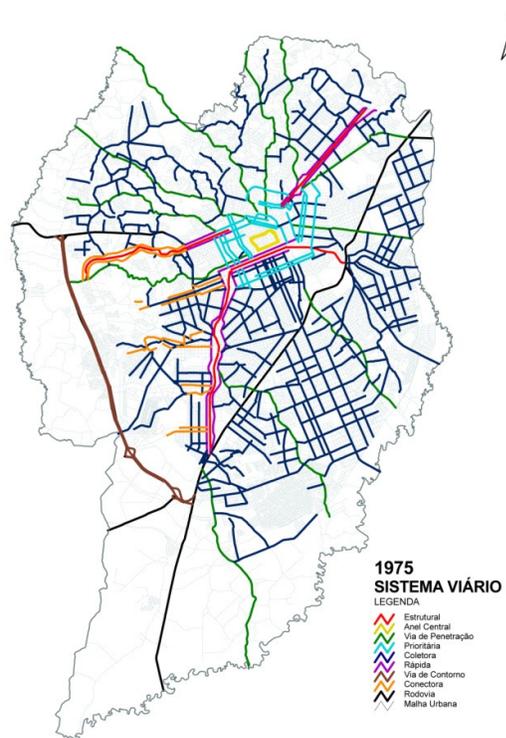


FIGURA 54: Sistema viário de Curitiba, 1975.
(FONTE: ippuc.org.br)



FIGURA 55: Sistema viário de Curitiba, 2000.
(FONTE: ippuc.org.br)

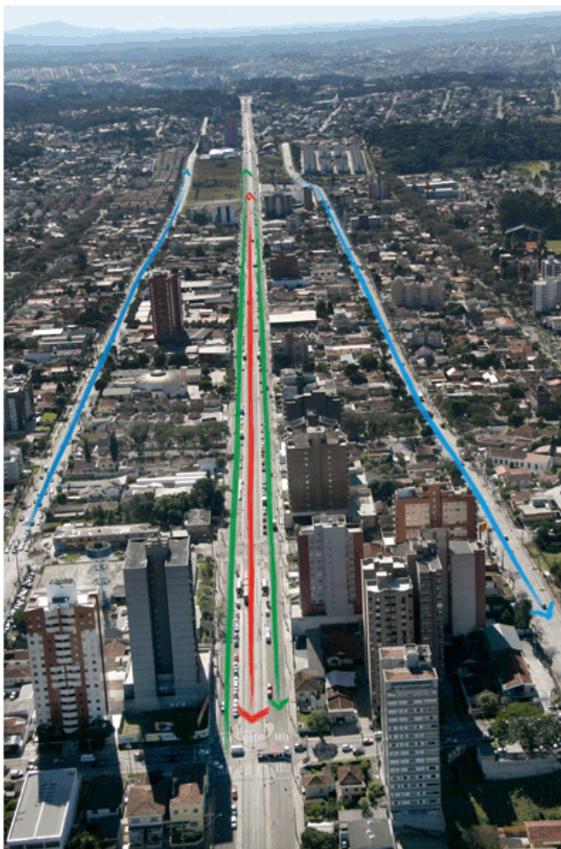


FIGURA 56: Sistema trinário de vias.
(FONTE:urbs.curitiba.pr.gov.br)

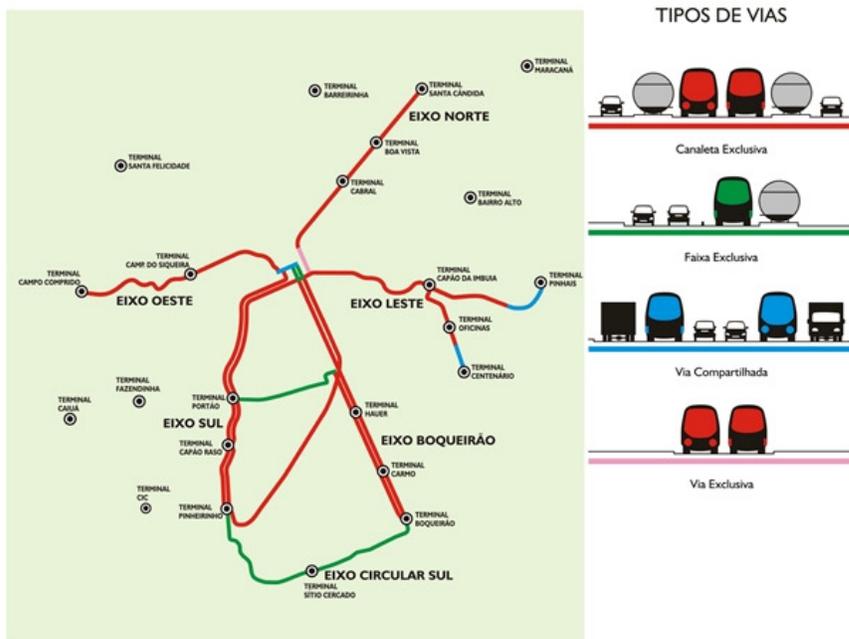


FIGURA 57: Estruturação viária dos trechos que comportam o BRT em Curitiba.
(FONTE:urbs.curitiba.pr.gov.br)



FIGURA 58: Mapa da organização dos eixos estruturais – trajetos das linhas de transporte público – na área central de Curitiba.
(FONTE: o autor)

4.2.2. Metrô Curitibano

A criação do Estatuto das Cidades e sua entrada em vigor no ano de 2001 através da Lei 10.257/2001, que estabelecia que todos os municípios brasileiros com mais de 500 mil habitantes deveriam possuir um Plano Diretor de Mobilidade (PlanMob), levou a uma revisão do consolidado transporte público de Curitiba. Assim, uma comissão formada em 2003 teve a função de adequar o Plano Diretor Municipal às exigências do Estatuto das Cidades, incluindo a elaboração do PlanMob. Dentre outras questões, foi registrado no plano um aumento significativo do número de automóveis, que seria uma preocupação no âmbito da mobilidade urbana, e a necessidade por um transporte integrado multimodal, que priorize o transporte público e possua qualidades de acessibilidade e sustentabilidade (NOVOMODAL, 2010).

O atual sistema de transporte da cidade de Curitiba opera sobrecarregado, com uma relação volume de passageiros/capacidade do sistema muito mais alto do que se espera de um sistema eficiente e confortável, encorajando o uso do transporte individual. O sistema de ônibus em vias expressas precisa de revisões

estruturais em seu modelo para que possa adaptar-se ao crescimento demográfico significativo que a cidade tem apresentado desde a década de 70 – e que não dá sinais de desaceleração. Como forma de resolver a situação crítica da mobilidade urbana na capital, os órgãos responsáveis e o governo municipal têm o objetivo de implantar o modal metroviário subterrâneo, que possui capacidade de passageiros e eficiência superiores às do ônibus, mesmo estes em canaletas exclusivas.

A linha mais crítica e que apresenta a maior demanda é a que passa pelo eixo Norte-Sul, sendo esta será a primeira a ser implantada; em um primeiro momento no trecho entre o terminal CIC-Sul e o Terminal do Cabral (Fig. 57). Nos cálculos do Consórcio Novomodal (2010), a demanda diária do eixo Norte-Sul seria de mais de 550 mil passageiros nos dois sentidos, com perspectiva de atingir 800 mil em 2019, onde os terminais do Capão Raso, do Portão e do Cabral são os pontos de maior movimento. O centro da cidade contará com quatro estações dessa linha: Praça Oswaldo Cruz, Praça Eufrásio Corrêia, Rua das Flores e Passeio Público.

As estações que nos interessam são aquelas que se encontram na porção central da Avenida Sete de Setembro, a saber, Praça Oswaldo Cruz e Praça Eufrásio Corrêia. Como veremos na Tabela 2 com demandas para o ano de 2009, podemos averiguar que, em consequência do transporte público, circulam entre essas estações em torno de 30 mil pessoas (considerando que um passageiro passa pelo local duas vezes ao dia), sem contar os outros milhares de transeuntes que passam pelo trecho estudado por conta das instituições religiosas e de ensino, comércio, serviços, postos de trabalho ou porque é caminho para outros destinos nas proximidades.

HORÁRIO	PRAÇA EUFRÁSIO CORRÊIA		PRAÇA OSWALDO CRUZ	
	EMBARQUE	DESEMBARQUE	EMBARQUE	DESEMBARQUE
6 – 7 hrs	1682	900	669	410
7 – 8 hrs	2547	1362	1013	641
12 – 13 hrs	1599	855	636	390
13 – 14 hrs	1629	871	648	397

17 – 18 hrs	2731	1461	1086	666
18 – 19 hrs	2905	1554	1155	708
22 – 23 hrs	782	418	311	191
23 – 24 hrs	262	140	104	64
6 – 24 hrs	26698	14279	10615	6506

TABELA 2 – Demanda de passageiros por intervalo de tempo das estações Eufrásio Correa e Oswaldo Cruz no ano de 2009.
FONTE: NOVOMODAL (2010)

O projeto do Metrô Curitibaano será subterrâneo, subtraindo da paisagem urbana as canaletas exclusivas de transporte por ônibus e, no espaço deixado pelas vias, a previsão é de um *boulevard* de passeio (Fig. 57), com ciclovias e calçadas arborizadas. Consideramos que esta proposta não aproveita o potencial cívico e social de um lugar tão movimentado e de públicos tão variados como o Centro de Curitiba. Podendo ter valor de incentivo à prática de esportes e uma vida saudável, acreditamos que esta intervenção tenha maior relevância no âmbito dos bairros da capital, onde os usuários seriam, predominantemente, os moradores locais. Para uma área tão central, nos parece mais apropriada uma intervenção que leve em conta os fluxos que tomam cena nessa área e a multiplicidade de vozes que ali se expressam.



FIGURA 59: Trajeto do boulevard onde atualmente se localiza as canaletas exclusivas de transporte coletivo.

(FONTE: metro.curitiba.pr.gov.br)

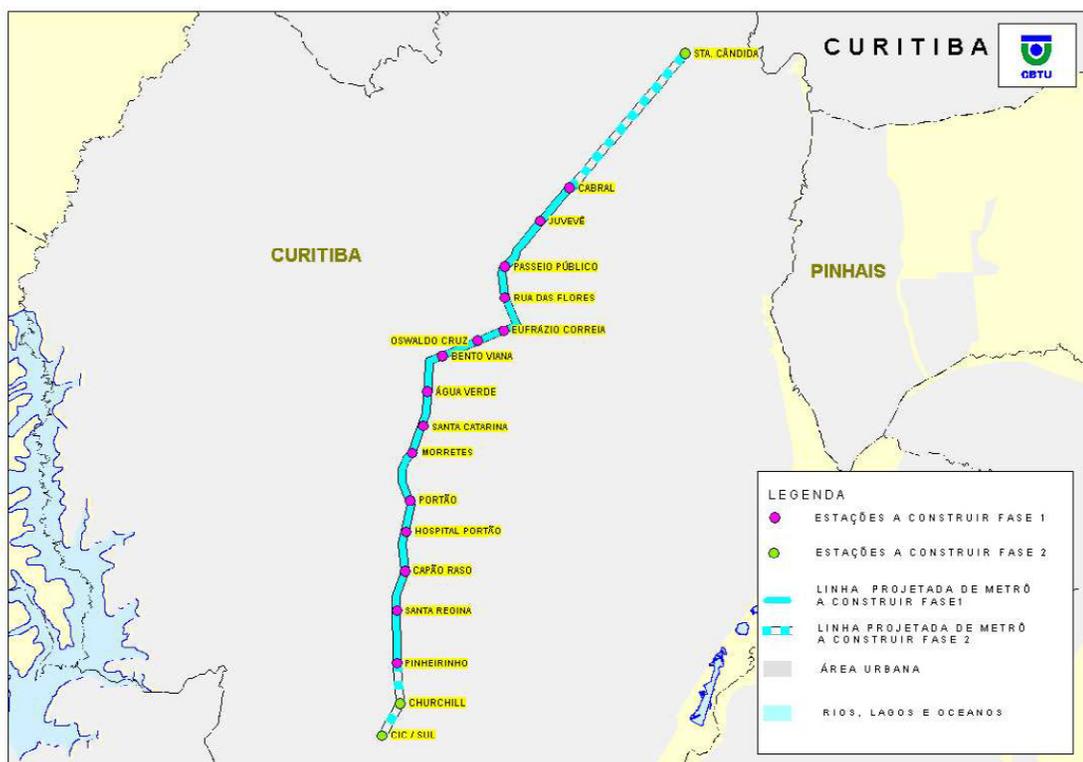


FIGURA 60: Trajeto previsto para implantação da linha de metrô em Curitiba.
(FONTE: Novomodal)



FIGURA 61: Corte em perspectiva do metrô.
(FONTE: metro.curitiba.pr.gov.br)

4.3. ÁREA DE INTERVENÇÃO: AVENIDA SETE DE SETEMBRO

Como indicado nas seções anteriores, a área de intervenção pretendida é o trecho da Avenida Sete de Setembro entre as praças Eufrásio Corrêa e Oswaldo Cruz (Fig. 52), cruzando as vias Lamenha Lins, Nunes Machado, Vinte e Quatro de Maio, Alferes Poli, Desembargador Westphalen, Marechal Floriano Peixoto e Lourenço Pinto. É um local no limite sul do Centro de Curitiba, chegando quase ao bairro do Batel na Praça Oswaldo Cruz e acompanhando o bairro do Rebouças em toda sua extensão. O Rebouças é um bairro que tem se apresentado como um dos mais críticos e importantes para o desenvolvimento da cidade, pois, apesar de ter uma localização privilegiada na área central da cidade, ainda não conseguiu superar seu passado industrial, retendo ainda potencial para apropriações que não se baseiem somente em especulação imobiliária.

Consideramos uma questão importante que o espaço a ser utilizado possua fluxos de pedestres já estabelecidos, ao invés da tentativa de resgatar uma área degradada, por alguns motivos explicados na sequência. Primeiramente, nossa intenção é a de um projeto de viés sócio-espacial até então inédito no Brasil, onde o objetivo é engajar os transeuntes a fim de provocar interações, tornando a tarefa de trazer o público potencialmente contraprodutiva; na medida em que, com usos direcionados, talvez a população atingida também fosse direcionada. Segundo que, por se tratar de um projeto de caráter experimental, a implantação desse tipo de ideia em uma área não consolidada aumentaria suas chances de fracasso.

A ocupação de uma área central aparece como o local mais propício ao encontro de diferentes dentro da metrópole, é o lugar da sociabilidade, da civilidade e da política por excelência. É por onde circula diariamente a maior concentração de curitibanos e moradores da região metropolitana pelos mais diversos motivos e propósitos, sendo a concentração de paradas de transporte público um dos principais fatores para a formação desse cadinho. Este é o cenário onde toma corpo o comércio e a publicidade de rua, formal e informal, é onde se apresentam os reclames sociais, manifestações culturais e tudo aquilo que faz da vida urbana a mais rica fonte de diversidade social e cultural. A intervenção que buscamos não poderia ser em outro lugar, pois não nos interessa restringir a determinados grupos a utilização deste espaço.

Como já comentado, a proposta que hoje vigora para o espaço correspondente às canaletas de ônibus após a instalação do metrô, nos parece inócua. A faixa de aproximadamente um quilometro de comprimento no centro da cidade possui um grande potencial para transformação urbana, por isso precisamos aproveitar a disponibilidade de uma área tão significativa a fim de incentivar e dar vazão à suas possibilidades latentes. Essa nos parece ser a região exata para propor uma integração dos fluxos da cidade, onde modais de transporte se integram e podem se associar às vias informacionais, que tem sua total funcionalidade em um terreno onde a infraestrutura de comunicação está bastante consolidada.

Resumindo, acreditamos que este trecho da Avenida Sete de Setembro, no Centro de Curitiba, é o local ideal para por em prática as discussões apresentadas neste trabalho. É um espaço público que pode se tornar um campo de experiência da civilidade e sociabilidade com abertura para trocas culturais e políticas. Inclusive, em uma das extremidades da área pretendida, na Praça Eufrásio Corrêia, está a Câmara Municipal de Curitiba, colocando nossas intenções de ação política mais próxima de seus principais agentes formais. Por isso, acreditamos na oportunidade aberta com a integração desse espaço novo dentro da rede de lugares públicos da região central da cidade como a chance de explorar elementos espaciais próprios da época em que vivemos, em um local que atinja uma ampla gama de participantes; um local que retenha potencial para transformação urbana.

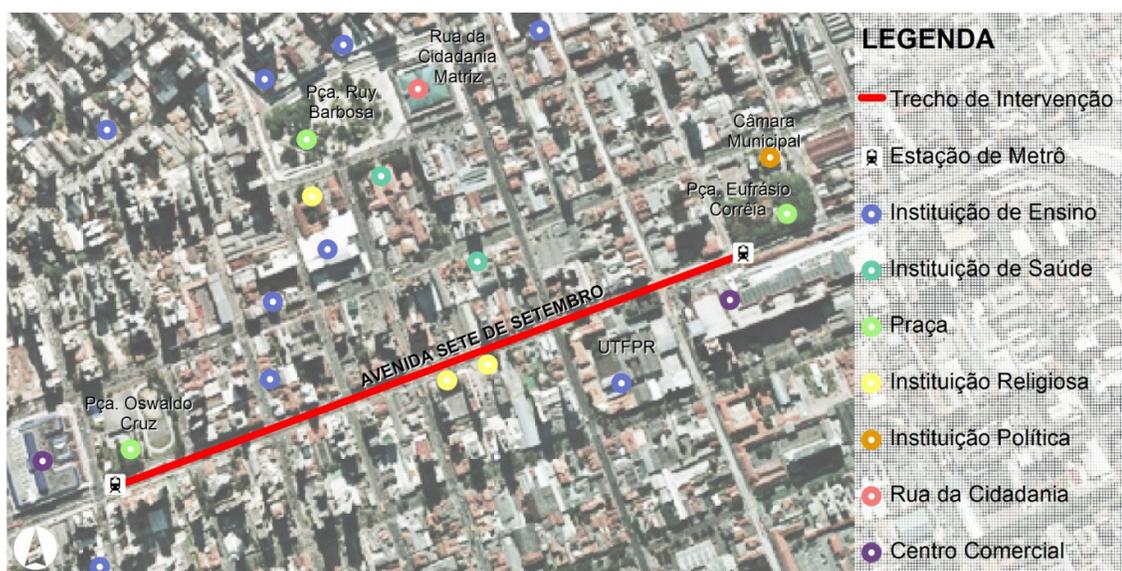


FIGURA 62: Mapa do trecho de intervenção com localização de algumas tipologias de atividade. (FONTE: o autor)



FIGURA 63: Avenida Sete de Setembro na altura da UTFPR.
(FONTE: gazetadopovo.com.br)



FIGURA 64: Estações tubo em frente à Praça Eufrásio Corrêa.
(FONTE: curitibaportraits.blogspot.com.br)

5. DIRETRIZES GERAIS DE PROJETO

Neste capítulo serão apresentadas as diretrizes que nortearão o projeto de um Complexo Cívico Linear que será realizado no semestre que se segue à apresentação deste trabalho teórico. Para tal, serão consideradas as proposições conceituais explanadas ao longo dos capítulos 2 e 3, que abordam as temáticas relacionadas à sociedade contemporânea, cidade ampliada, espaço público, arquitetura midiática e telas urbanas, bem como as características do local escolhido demonstradas no capítulo 4. O fechamento do trabalho será, então, a definição de um programa de necessidades levando em conta fatores que incluam redefinições sociais, culturais e políticas na área onde será implantado.

5.1. DIRETRIZES

Com base nos conceitos estudados nos capítulos anteriores, buscamos um espaço público que esteja alinhado às transformações sociais ocorridas a partir da segunda metade do século XX. Nosso intuito é projetar para uma sociedade cujo paradigma se baseia na inconstância, na estruturação de fluxos em redes e na ampla difusão e utilização de tecnologias de informação. Gostaríamos de explorar o potencial para interações sociais e organização de pessoas que estas ferramentas podem estabelecer no espaço construído, a fim de criar um local que funcione como um “nó cognitivo” urbano, onde possam ser processadas e distribuídas informações de valor coletivo.

A proliferação das mídias na rotina das pessoas tem transformado a paisagem urbana, que passou a estar ampliada por uma camada informacional sobreposta à dimensão física. A infraestrutura de redes de comunicação está infiltrada no meio urbano de maneira quase invisível, passando, na maior parte das vezes, despercebida ao cidadão. Tendo em vista a pouca presença de projetos arquitetônicos, paisagísticos e urbanísticos que tomem essa questão como partido conceitual, nos parece apropriado colocar as dinâmicas informacionais como elemento principal na estratégia de projeto que utilizaremos. É de nosso interesse evidenciar a presença dessas estruturas tecnológicas através de elementos visuais e espaciais, objetivando uma experiência integrada de fluxos e fixos.

Propomos um espaço que seja essencialmente público, de acesso irrestrito, onde possam confrontar-se as diferenças e se estabeleçam os diálogos e os acordos de civilidade que possibilitam e dão valor à convivência nas cidades. As diferenças e, mais ainda, o confronto de ideias e culturas opostas devem ser o vetor criativo para uma vida urbana mais interessante e proveitosa. Utilizando as ideias de Jane Jacobs (2011 [1961]), que atribui vitalidade e qualidade da dinâmica no espaço coletivo à diversidade de funções que uma área abriga, buscamos um projeto multifuncional com potencial para expandir seu rol de possibilidades.

Considerando o significado intrínseco da arquitetura, buscamos uma imagem transitória, que reflita o presente ao invés de representar valores definitivos, uma arquitetura cujo significado seja dado pelos próprios usuários. Para atingir tal objetivo conjuntamente à integração tecnológica, pretendemos projetar um lugar midiático e interativo, em que a população possa participar da definição visual do espaço através de recursos de mídia que envolvam dispositivos móveis e telas eletrônicas em escala urbana. Os painéis digitais devem ser o potencializador das vozes das ruas, dando visibilidade à individualidade e permitindo o encontro, além de servir como suporte para projetos culturais, artísticos e de caráter informativo. Interessa-nos, também, o valor estético das telas que, através da subversão das dimensões espaciais, podem estender e multiplicar a percepção visual do universo construído.

Assim, resumidamente, buscamos um projeto que:

- I. Leve em conta os padrões apresentados pela sociedade contemporânea descritos neste documento;
- II. Atue como um catalisador e como ferramenta de visualização dos fluxos comunicacionais em escala urbana;
- III. Seja um espaço público de livre acesso;
- IV. Seja um lugar que promova o encontro entre diferentes, incentivando a sociabilidade, a política e a expressão cultural no meio urbano;
- V. Através de um programa de necessidades multifuncional, possa atrair públicos diversos;
- VI. Promova a interação social através da troca entre dispositivos comunicacionais em diferentes escalas;
- VII. Permita a comunicação entre cidadãos e representantes da sociedade

- através de mensagens públicas;
- VIII. Possa fortalecer questões locais e o sentido de lugar com a utilização de tecnologias de alcance global;
 - IX. Seja vetor de mensagens que representem a própria população e esteja adequado a uma constante atualização, buscando refletir o tempo presente;
 - X. Permita que os usuários modifiquem a percepção visual do espaço através de redefinições de imagens digitais em escala urbana;
 - XI. Utilize mídias eletrônicas urbanas subvertendo seu valor publicitário;
 - XII. Utilize a tecnologia de exibição de imagem luminosa LED, por seu menor custo econômico e energético, bem como sua maior flexibilidade formal;
 - XIII. Promova projetos de arte midiática e outras artes visuais;
 - XIV. Possua espaços para arte performática;
 - XV. Aproprie-se do terreno escolhido de forma que atue como um equipamento de valor social e cívico para a cidade de Curitiba;
 - XVI. Leve em conta as características do entorno, qualificando cada parte do traçado de maneira própria;
 - XVII. Leve em consideração a presença do metrô no subsolo do local escolhido.

5.2. PROGRAMA DE NECESSIDADES

O local de intervenção abrange seis quadras ao longo de aproximadamente um quilometro de extensão na Avenida Sete de Setembro, com uma área de aproximadamente 14000 m²; somando as praças Oswaldo Cruz e Eufrásio Corrêa, nossa área de intervenção é de 30000 m². Para o projeto do Complexo Cívico serão setorizadas todas as partes dentro do trecho proposto, sendo que cada quadra possui características específicas quanto à qualidade espacial e grupos de atividades que abriga, então será escolhida uma das quadras para ser detalhada no anteprojeto. O programa de necessidades exposto abaixo considera a área total , não tendo ainda discriminação quanto à qual quadra pertencerá determinada função; a área dedicada a cada atividade fará parte do recorte a ser detalhado.

Segue abaixo o programa de atividades junto das justificativas de sua escolha:

- *Entrada para as estações Oswaldo Cruz e Eufrásio Corrêia*: as duas estações limitam o complexo nas duas pontas, sendo dois pontos onde circulará um grande número de pessoas e atuarão como importantes definidores espaciais aos usuários do equipamento;
- *Telas eletrônicas em escala urbana*: as telas de LED serão os principais elementos de definição de espaço, de troca de informações e de interação social, estando presentes em contextos diferentes dentro do complexo;
- *Anfiteatros*: arquibancadas de pequeno porte serão colocados com o intuito de servir a intervenções culturais espontâneas ou programadas de cinema, arte midiática ou arte performática;
- *Pistas de skate*: pistas de skate contribuem como formas de garantir utilização do espaço em horários alternativos e aumentar a segurança do lugar;
- *Feira livre*: através da realocação de comerciantes informais que atuam no Centro de Curitiba, pretendemos trazer vitalidade ao complexo com quiosques comerciais populares;
- *Estabelecimentos de alimentação*: coloca-se como mais um elemento que agrega variedade funcional e conveniência no complexo;
- *Espaços de permanência*: por ser uma área bastante extensa, os espaços de permanência e lazer passivo intercalam as atividades dinâmicas e servem como locais de descanso aos transeuntes da região;
- *Ciclovía*: por se tratar de uma importante via central, contribuir para a mobilidade urbana, através de meios de transporte alternativos, é fundamental no contexto do projeto;
- *Bicicletários e pontos de locação de bicicletas*: integrando-se com o sistema metroviário, este tipo de equipamento promove o transporte intraurbano multimodal e incentiva o uso de meios de transporte mais sustentáveis que o automóvel;
- *Estacionamentos subterrâneos*: devido à alta demanda por vagas de estacionamento na região central da cidade e, também, para maximizar a área do complexo através da remoção de alguns trechos de estacionamento que hoje existem no local;
- *Mobiliário urbano e pontos de informação digital*.

5.3. CONCLUSÃO

Concluimos que, a partir da conceituação temática exposta nesta monografia, da análise dos estudos de caso e exemplos, bem como das definições de diretrizes e do programa de necessidades apresentados, será elaborado, na continuidade do Trabalho Final de Graduação, um projeto que atenda as premissas de um espaço público de qualidade que integre pessoas através de recursos tecnológicos de comunicação. O produto final será o anteprojeto de um Complexo Cívico Linear na Avenida Sete de Setembro, na região central de Curitiba, no espaço deixado pelas canaletas do BRT após a implantação do metrô subterrâneo.

Além de estabelecer bases conceituais para o projeto arquitetônico, buscamos, com este trabalho teórico, contribuir com as discussões sobre tecnologias informacionais no contexto urbano e seu impacto no espaço coletivo. Em especial, observamos que as questões sobre telas urbanas, arquitetura midiática e interativa, e arte midiática têm pouca exploração teórica e prática no Brasil, por isso, acreditamos na relevância e validade das temáticas abordadas nesta monografia. Por fim, consideramos que é da competência de arquitetos e urbanistas abordar e explorar as possibilidades abertas com as inovações tecnológicas e seus rebatimentos sociais e espaciais no meio construído.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASCHER, F. **Os novos princípios do urbanismo**. São Paulo: Romano Guerra, 2010.

BANHAN, R. **Teoria e projeto na primeira era da máquina**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. **Megaestructuras: futuro urbano del pasado reciente**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

_____. **Confiança e medo na cidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BEIGUELMAN, G. Public art in nomadic contexts. *In*: MCQUIRE, S.; MARTIN, M, NIEDERER, S. **Urban Screens Reader**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.

BOUNEGRU, L. Interactive media artworks for public space: the potential of art to influence consciousness and behaviour in relation to public spaces. *In*: MCQUIRE, S.; MARTIN, M, NIEDERER, S. **Urban Screens Reader**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.

BROECKMANN, A. Public spheres and networked interfaces. *In*: GRAHAM, S. **The Cybercities Reader**. Londres: Routledge, 2004.

CALVINO, I. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CARMONA, M. **Contemporary public space: critique and classification, part one: critique**. Abingdon: Routledge, Taylor and Francis Group, 2010.

CARROL, L. **Alice no País das Maravilhas; Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

CASPARY, U. Digital media as ornament in contemporary architecture facades: its historical dimension. *In*: MCQUIRE, S.; MARTIN, M, NIEDERER, S. **Urban Screens Reader**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede (A era da informação : economia, sociedade e cultura : v. 1)**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CONSÓRCIO NOVOMODAL. **Metrô de Curitiba – Linha Azul – Análise de projetos e estudos existentes**. Prefeitura Municipal de Curitiba, 2010.

CONSÓRCIO NOVOMODAL. **Metrô de Curitiba – Linha Azul – Plano operacional**. Prefeitura Municipal de Curitiba, 2010.

CONSTANT. **La Nueva Babilonia**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2009.

COOK, P. **Archigram**. Nova York: Princeton Architectural Press, 1999.

CURITIBA. **Decreto n. 88, de 15 de março de 2012.** Prefeitura Municipal de Curitiba.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo.** Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol. 1.** São Paulo: Ed. 34, 1995.

DUARTE, F.; MARCHI, P. de. Fantasmagorias, vitrines, infiltrações: ensaio sobre as tecnologias e a cidade. *In:* BAMBOZZI, L.; BASTOS, M.; MINELLI, R. **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis.** São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

EISENSTEIN, S. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro: ZAHAAR, 2002.

FIRMINO, R. **Cidade ampliada: desenvolvimento urbano e tecnologias da informação e comunicação.** São Paulo: Hedra, 2011.

GHIRARDO, D. **Arquitetura contemporânea: uma história concisa.** São Paulo: Martins Fontes, 2002.

GIBSON, W. **Neuromancer.** São Paulo: Aleph, 2008.

GOMES, P. C. da C. **A condição urbana: ensaios de geopolítica da cidade.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

HUGO, V. **Notre-Dame de Paris – 1482.** São Paulo: Estação Liberdade, 2011.

HUHTAMO, E. Messages on the wall: an archaeology of public media displays. *In:* MCQUIRE, S.; MARTIN, M, NIEDERER, S. **Urban Screens Reader.** Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.

ITO, T. **Tarzans in the media forest.** Londres: AA Publications, 2011.

JACOBS, J. **Morte e vida de grandes cidades.** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

LEMOS, A. Cultura da mobilidade. *In:* BEIGUELMAN, G.; LA FERLA, J. **Nomadismos Tecnológicos.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **Cibercultura.** São Paulo: Ed. 34, 1999.

LOBSINGER, M. L. Cybernetic theory and the architecture of performance: Cedric Price's Fun Palace. *In:* GOLDHAGEN, S. W.; LEGAULT, R. **Anxious modernism: experimentation in postwar architectural culture.** Cambridge: The MIT Press, 2000.

MARX, K.; ENGELS, F. **Manifesto do Partido Comunista.** São Paulo: Boitempo, 2005.

MCCULLOUGH, M. **Digital ground: architecture, pervasive computing, and environmental knowing**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

MCQUIRE, S. Mobility, cosmopolitanism and public space in the media city. *In*: MCQUIRE, S.; MARTIN, M, NIEDERER, S. **Urban Screens Reader**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.

MCLUHAN, M. **O meio é a mensagem: um inventário de efeitos**. Rio de Janeiro: Imã Editorial, 2011.

MITCHELL, W. J. **E-topia: a vida urbana, mas não como a conhecemos**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2002.

_____. **Me++: the cyborg self and the networked city**. Cambridge: MIT Press, 2004.

_____. **Placing words: symbols, space, and the city**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

MONTANER, J. M. **Sistemas arquitetônicos contemporâneos**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2009.

NEVARÉZ, J. Spectacular mega-public space: art and the social in Times Square. *In*: MCQUIRE, S.; MARTIN, M, NIEDERER, S. **Urban Screens Reader**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.

RHEINGOLD, H. **Smart mobs: the next social revolution**. Cambridge: Perseus, 2002.

SASSEN, S. Reading the city in a global digital age. *In*: MCQUIRE, S.; MARTIN, M, NIEDERER, S. **Urban Screens Reader**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.

SCHIECK, A. F. Towards an Integrated Architectural Media Space: The Urban Screen as a Socialising Platform. *In*: MCQUIRE, S.; MARTIN, M, NIEDERER, S. **Urban Screens Reader**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.

SHIRKY, C. **Lá vem todo mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

VENTURI, R.; SCOTT BROWN, D.; IZENOUR, S. **Aprendendo com Las Vegas**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

VENTURI, R.; SCOTT BROWN, D. **Architecture as signs and systems: for a mannerist time**. Cambridge: Belknap Press of Harvard University Press, 2004.

VIRILIO, P. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

7. REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS

CUFF, D. **Immanent domain: pervasive computing and the public realm.** Disponível em <http://www.eesc.usp.br/nomads/tics_arq_urb/ImmanentDomain.pdf>. Acesso em 10/02/2013.

DUARTE, F.; FIRMINO, R. **Cidade infiltrada, espaço ampliado: as tecnologias de informação e comunicação e as representações das espacialidades contemporâneas.** Disponível em <www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.096/3408>. Acesso em 08/04/2013.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Manifestantes farão atos em diversas cidades do mundo em apoio a protestos no Brasil.** Disponível em <www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2013/06/1295474-manifestantes-farao-atos-em-quatro-paises-europeus-em-apoio-a-protestos-no-brasil.shtml>. Acesso em 30/06/2013.

GAZETA DO POVO. **Protesto reúne 10 mil pessoas em Curitiba.** Disponível em <www.gazetadopovo.com.br/videos/protesto-contr-aumento-da-tarifa-reune-10-mil-em-curitiba/>. Acesso em 02/07/2013.

_____. **Teste avalia wi-fi grátis de Curitiba.** Disponível em <www.gazetadopovo.com.br/tecnologia/conteudo.phtml?id=1379992&tit=Teste-avalia-wi-fi-gratis-de-Curitiba>. Acesso em 09/07/2013.

_____. **Réveillon fora de época na Praça da Espanha.** Disponível em <www.gazetadopovo.com.br/blogs/blog-do-guia/reveillon-fora-de-epoca-na-praca-da-espanha/>. Acesso em 09/07/2013.

GNOATO, L. S. **Curitiba, cidade do amanhã: 40 anos depois.** Disponível em <www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/06.072/351>. Acesso em 06/07/2013.

HAQUE, U. **Arquitetura, interação e sistemas.** Disponível em <www.haque.co.uk/papers/intersecao149.pdf>. Acesso em 13/04/2013.

IBGE. Disponível em <www.ibge.gov.br>. Acesso em 10/07/2013.

ITU. **The World in 2013: ICT Facts and Figures.** Disponível em <www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2013.pdf>. Acesso em 6/05/2013.

MANOVICH, L. **The poetics of urban media surfaces.** Disponível em <www.firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1545/1460>. Acesso em 04/03/2013.

MCQUIRE, S.; PAPASTERGIADIS, N. **The evolution of Federation Square.** Disponível em <www.australiandesignreview.com/features/25710-the-evolution-of-federation-square>. Acesso em 20/06/2013.

STRUPPEK, M. **Urban Screens – The Urbane Potential of Public Screens for Interaction.** Disponível em <www.intelligentagent.com/archive/Vol6_No2_interactive_city_struppek.htm>. Acesso em 25/06/2013.

URBS. Disponível em <www.urbs.curitiba.pr.gov.br>. Acesso em 08/07/2013.

8. FONTES DE FIGURAS

FIGURA 1: http://www.freeimageslive.co.uk/free_stock_image/shibuya-busy-people-jpg

FIGURA 2: <http://g1.globo.com/fotos/fotos/2013/06/imagens-do-dia-18-de-junho-de-2013.html#F842001>

FIGURA 3: <http://blog.bryantpark.org/2012/05/wifi-10th-anniversary.html>

FIGURA 4: <http://www.archdaily.com.br/br/01-56766/cinema-e-arquitetura-blade-runner/>

FIGURA 5: <http://www.mit.edu/~susannes/generals/editlandscape.html>

FIGURAS 6 e 7: http://www.juancarlossaiz.blogspot.com.br/2011/02/casa-de-fin-de-semana-ryue-nishizawa_12.html

FIGURA 8: <http://ginva.com/2011/01/galleries-lafayette-most-luxurious-department-store-in-the-world/>

FIGURA 9: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1550/1465>

FIGURAS 10 e 11: <http://www.realities-united.de/#PROJECT,69,3>

FIGURA 12: http://www.waitingforarchitecture.net/files/gimgs/15_dn23111209.jpg

FIGURAS 13, 15, 17 e 18: <http://www.tuppenceforthebirds.com/archigrams-instant-city/>

FIGURA 14: <http://www.atributosurbanos.es/en/terms/instant-city/>

FIGURA 16: http://archigram.net/projects_pages/instant_city.html

FIGURA 19: <http://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/10/11/utopia/>

FIGURA 20: <http://www.fliparch.com/architect-richard-rogers/>

FIGURA 21, 22, 23, 24, 25 e 26: <http://www.cca.qc.ca/en/collection/283-cedric-price-fun-palace>

FIGURA 27: http://pzrservices.typepad.com/vintageadvertising/vintage_outdoor_advertising/

FIGURA 28: <http://www.firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1544/1459>

FIGURA 29: <http://www.etsy.com/search?q=Piccadilly+circus>

FIGURA 30: <http://www.earlyvegas.com/las-vegas-images-el-rancho-and-downtown>

FIGURA 31: <http://www.worldsfairphotos.com/expo85/postcards-fukosha.htm>

FIGURA 32: <http://www.globe-walls.com/wallpaper/east-shinjuku-tokyo-japan.html>

FIGURA 33: <http://www.weheart.co.uk/2009/12/16/led-action-facade-medialab-prado-madrid/>

FIGURA 34: http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/01817/Times_Square_1817492c.jpg

FIGURA 35: <http://gulfnnews.com/business/general/nasdaq-faces-probe-over-new-york-stock-exchange-bid-1.799054>

FIGURA 36: http://www.boston.com/bigpicture/2009/01/the_inauguration_of_president.html

FIGURA 37: <http://www.firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1544/1459>

FIGURA 38, 39 e 40: <http://www.fedsquare.com/events/>

FIGURA 41: <http://www.woostercollective.com/post/krzysztof-wodiczko>

FIGURA 42: <http://www.medienkunstnetz.de/works/blinkenlights/images/2/>

FIGURA 43: <http://wi.hexagram.ca/?p=5>

FIGURA 44: <http://johannesgees.com/>

FIGURA 45: <http://www.archdaily.com.br/br/01-105285/fachada-do-fiesp-sera-plataforma-para-a-exibicao-de-obras-inspiradas-em-videogames/>

FIGURAS 46, 47 e 48: <http://www.desvirtual.com/poetrica/portugues/album.htm>

FIGURAS 49, 50 e 51: <http://www.desvirtual.com/egoscopio/english/documentacao.htm>

FIGURA 52: <http://www.bocamaldita.com/1119743266/reveillon-fora-de-epoca-no-calendario-de-eventos-oficiais-do-parana/>

FIGURA 53: <http://www.gazetadopovo.com.br/vidaecidadania/conteudo.phtml?id=1383867&tit=Veja-fotos-do-protesto-desta-quinta-feira-em-Curitiba>

FIGURA 54 e 55: <http://www.ippuc.org.br/>

FIGURA 56 e 57: <http://www.urbs.curitiba.pr.gov.br/transporte/rede-integrada-de-transporte/19>

FIGURA 59, 60 e 61: <http://www.metro.curitiba.pr.gov.br/>

FIGURA 63: http://www.gazetadopovo.com.br/reveleoparana/foto.phtml?foto_id=2349&cidade_id=1

FIGURA 64: http://curitibaportraits.blogspot.com.br/2010_02_01_archive.html