

1. PONTOS DE ENCONTRO

Obra 1: Monumento Online

Obra 2: Subindo a Torre Eiffel

Pontos de Encontro é a minha pesquisa de mestrado na qual observo algumas relações que o homem contemporâneo estabelece entre o espaço físico e o espaço virtual. Para tanto, determinei alguns monumentos históricos como a Torre Eiffel, o Cristo Redentor, a cidade de Macchu Picchu, o Coliseu, entre outros, para mapear pontos comuns nesses dois espaços.

Esta pesquisa visa o desenvolvimento de uma net art utilizando arquivos encontrados na internet. Tais arquivos referem-se às visitas feitas pelo público aos lugares físicos que referendam esses importantes monumentos históricos. *Sites* de pesquisa como *Youtube*, *ifilm*, *Flickr*, *Myspace*, *Google* vídeo, entre outros, estarão *linkados* a essa net art, buscando e apresentando resultados em tempo real.

Nesse contexto, desenvolvo um projeto artístico baseado no fluxo de informações na rede telemática, tendo como pressuposto reflexões do campo da arte e tecnologia. O título do trabalho, “Pontos de Encontro”, refere-se a um sistema de agrupamento de informações diversas, sobre um determinado monumento histórico, que recebe a cada dia inúmeros visitantes que percorrem os mesmos trajetos, mas não se encontram fisicamente.

O objetivo é apresentar os conteúdos que são indexados com os mesmos tags e possibilitar a aproximação das informações para identificar padrões emergentes na relação entre o homem contemporâneo e as novas mídias. Com isso, pretendo gerar infinitos conjuntos de imagens que se relacionam sensorialmente, criando um diálogo com dois viajantes: o do espaço físico e do espaço virtual.

O campo de conhecimento desta pesquisa refere-se à arte e comunicação. Dentro dessa perspectiva, serão abordadas questões como: banco de dados, arquivamento, repetição, multiplicidade e distribuição das informações que estão na internet.

O papel da criação, nessa pesquisa artística, será o de preparar um sistema de convergência de imagens e sons dos bancos de dados sobre os monumentos históricos, classificados segundo as formas de indexação. O conteúdo apresentado pela rede pode, ou não, estar de acordo com os critérios de programação do trabalho. Com isso, pretendo identificar o quão equivocadas são as formas de indexação e as buscas de informações que estão na rede.

O projeto *Pontos de Encontro* diz respeito a um *work in progress*, pois é construído pelo fluxo de informações ininterruptas da rede e pela multiplicidade de tags semelhantes. Não existe ordem lógica e linear de montagem, a lógica é ditada pela rede, o que existe é

¹ Bacharel em Artes Plásticas, pela Faculdade Armando Álvares Penteado – FAAP/SP. Atualmente, cursa o Mestrado da Faculdade Santa Marcelina - FASM, que integra a linha de pesquisa Arte Tecnologia e Interdisciplinaridade e participa do grupo arte & meios tecnológicos da FASM-SP e inscrito no CNPq.

uma sistematização colocada para uma ordem, ou seja, uma regra para infinitos resultados diferentes.

O projeto Pontos de Encontro é formado por dois trabalhos: *Monumento Online*, que busca e apresenta arquivos sobre um determinado monumento e *Subindo a Torre Eiffel*, que constrói um vídeo, a partir do tag “subindo a Torre Eiffel”.

A pesquisa encontra-se em fase de desenvolvimento técnico dos trabalhos. Segue abaixo a descrição das obras *Monumento Online* e *Subindo a Torre Eiffel*:

1.1 Monumento Online



Nesta proposta, a intenção é criar um sistema de visualização e convergência de imagens que possua um tema comum e que diga respeito a uma vivência artística, através do contato com os monumentos históricos, tanto para o turista, quanto para o internauta. A apresentação dessas imagens será de forma instável e randômica, pois, a cada vez que se acessa o *site*, as imagens mudam por estarem ligadas a buscadores que, por sua vez, estão em constante alteração. Dependendo dos resultados, novos significados são gerados e novos valores e sentidos são atribuídos ao conjunto de imagens apresentadas.

Serão criadas seis janelas e, em cada uma, haverá um conjunto de tags que se referem à poética de um grupo de imagens que se relacionam sensorialmente. O objetivo é colocar em um mesmo espaço diversas formas de percepção através das informações que estão na rede, para construir um novo imaginário sobre esses locais.

A partir disso, pretendo criar no *site* espaços reservados a características específicas relacionadas ao sujeito e ao monumento, como por exemplo, a expressão “monumento-monumento”. Esta será composta por tags que digam respeito a questões formais como:

dimensão, detalhes, objetos que se relacionam ao monumento e mais o nome de um monumento histórico. A rede, então, se encarregará de apresentar os resultados desse conjunto de tags de forma randômica.

O mesmo acontecerá com os outros espaços, porém, o conjunto de tags será diferente para cada um. Para o “monumento-cidade”, as palavras-chaves referem-se ao monumento, mas também trazem dados sobre a cidade onde este se encontra. O “monumento-tempo” situa a obra no tempo-espaço; o “monumento-eu” pretende apresentar a diversidade de retratos feitos junto aos monumentos. Com o “monumento-experiência”, desejo aproximar o interator das experiências no espaço físico. E, por fim, o “monumento-mundo”, que será formado por tags com o nome do monumento em diversas línguas, para ressaltar os aspectos de globalização e desterritorialização simbólica.

Cada pessoa que tiver contato com a obra *Monumento Online*, estará vendo um conjunto de imagens diferentes, pois a apresentação acontece de forma randômica e está sujeita ao fluxo informacional. A obra não tem começo nem fim, é um sistema vivo, um *work in progress*, que permite constantes atualizações, que mesclam conteúdos que antes eram vistos de formas separadas.

O *site* é construído ao vivo, não existe ordem lógica e linear de montagem, a lógica é ditada pela rede, o que existe é uma sistematização colocada para uma ordem, ou seja, uma regra para infinitos resultados diferentes. A informação está em trânsito, é imaterial e impermanente, o que nos mostra o ininterrupto movimento da rede e a eterna novidade do mundo.

Seguem abaixo alguns exemplos de expressões encontradas na rede que se relacionam com imagens da Torre Eiffel:

Monumento-monumento

dimensões da torre Eiffel / souvenirs da torre eiffel / miniatura da Torre Eiffel / dentro l'ascensore della tour Eiffel / detalhe da torre Eiffel / em baixo da torre Eiffel / Torre Eiffel: O monumento / postal da torre eiffel/

Monumento-cidade

Chegando à Torre Eiffel / Paris vista da Torre Eiffel / Essa é a vista da Torre Eiffel / Torre Eiffel é um monumento da cidade / torre eiffel vista de cima / Champs Elysées e a Torre Eiffel/ / Paris sem subir na Torre Eiffel / Paris de cima da Torre Eiffel / arco di trionfo-tour Eiffel / Torre Eiffel vista do Bateux Mouche / la tour eiffel vista dal ponte / PARIGI - Tour Eiffel

Monumento-tempo

Torre Eiffel em Novembro / Torre Eiffel ao Entardecer / Torre Eiffel 15-07-1999 / Man Ray, Torre Eiffel, 1922 / Torre Eiffel no ano-novo / Torre Eiffel no réveillon / Torre Eiffel à noite / Eiffel Tower at night / Torre Eiffel durante o verão

Monumento-eu

Torre Eiffel e eu / Rodrigo Paiva na Torre Eiffel / Alber, Laia, Alex en la Torre Eiffel/ eu avistei a torre Eiffel / uma foto minha na torre eiffel

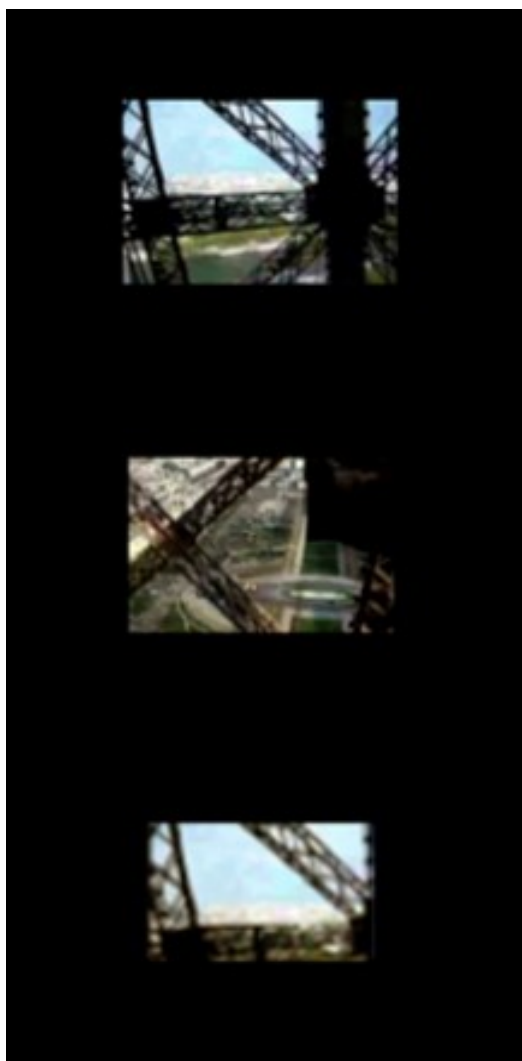
Monumento-experiência

a beleza da Torre Eiffel / só queria ver a Torre Eiffel / Tão esperada Torre Eiffel / Já falei tanto da Torre Eiffel / Deu vontade de subir a Torre Eiffel / tentativa de subir na Torre / A Vacation Story Eiffel Tower / passeio na Torre Eiffel / bem próxima à torre Eiffel

Monumento-mundo

Em várias línguas: Tour Eiffel / Eiffel Tower / Torre Eiffel / Eiffeltårnet / Πύργος του Άιφελ / מגדל אייפל / Eiffeltoren / Eifelio bokštas / Wieża Eiffla / Turnul Eiffel / Эйфелева башня / Eiffeltornet / Eiffelova věž / برج ایفل / 埃菲尔铁塔

1.2 Subindo a Torre Eiffel



O trabalho *Subindo a Torre Eiffel* consiste na criação de um sistema algoritmo que busca vídeos na rede em tempo real, através de um conjunto de *tags* que se referem ao registro de pessoas subindo a Torre Eiffel. Desde modo, o vídeo é construído a partir fluxo informacional, que, a cada momento, desloca um dado para dar lugar a outro. A obra será diferente para cada pessoa que tomar contato com ela.

A intenção é gerar um vídeo *online* que fique o tempo todo se atualizando, ou seja, a partir da tag “Subindo a Torre Eiffel”, o sistema busca vídeos no *youtube*, corta e exibe, um seguido do outro, em tela cheia. A programação será estruturada da seguinte forma:

- . existirão 6 idiomas para os tags, sendo que a cada nova busca, um idioma será sorteado, randomicamente;
- . será cropado 45 segundos de cada vídeo;
- . no início do projeto, já existirá alguns vídeos carregados no banco de dados, para que o espectador não tenha que ficar esperando gerar novos vídeos para ver o trabalho;
- . Sempre que não tiver um novo vídeo já gerado, será exibido um vídeo do banco de dados;
- . Dentro dos resultados encontrados no *youtube*, será sorteado 01, entre os 20 primeiros;
- . O sistema fica funcionando *fulltime*. A partir de 30 vídeos armazenados no banco, os mais antigos serão deletados, dando espaço para os novos encontrados.
- . Para que exista uma documentação do processo, será disponibilizado uma interface de *download* dos vídeos por data.

Esquema de exibição dos vídeos será a seguinte:

1. Sorteia tag
2. Aciona busca no *youtube*
3. Escolhe um vídeo entre os 20 primeiros resultados
4. Faz o *download* do vídeo para o servidor
5. Cropa 45 segundos do vídeo
6. Insere vídeo no *site*

A apresentação da obra será feita em três monitores 19”, que estarão fixados na parede, um sobre o outro, verticalmente. Deste modo, a apresentação acontecerá simultaneamente nos três monitores, que exibirão diferentes trechos dos vídeos.

2. Mundo-Informação

Com os avanços das tecnologias, a partir da segunda metade do século XX, uma série de transformações produtivas, financeiras e demográficas reforçaram a interdependência do mundo. Isso possibilitou que avançássemos nos processos de globalização e entrássemos em contato com terras distantes.

Através do comércio, dos fluxos migratórios e da comunicação entre diferentes culturas, estabelecemos um contato que inaugura uma nova relação de trocas, promovendo a proposição e a permuta incessante de posições diferentes, o que dá ao mundo contemporâneo um caráter multicultural. Ou seja, a globalização pode ser entendida como um constante sistema de trocas físicas e simbólicas, feitas em velocidade crescente e abrangendo lugares muito distantes. Sobre isso, Moacir dos Anjos² afirma que:

“A interconexão progressiva entre localidades diversas provoca, contudo, a corrosão gradual das fronteiras simbólicas que as apartam e, conseqüentemente, as limitam, forçam cada comunidade a refazer, contínua e criticamente, seus laços imaginados de pertencimento [...] A identidade cultural é uma construção fincada em tempo e espaço específicos (todavia movente) e em permanente estado de formação.”

Vivemos em uma constante contaminação de outras culturas, que penetram em nosso dia-a-dia de maneira quase natural, nos aproximando do que está distante, e nos distanciando do que está perto.

Podemos dizer que, no século XX a aproximação entre diferentes culturas se deu através do desenvolvimento dos meios de transporte; e no século XXI, o contato se estabeleceu através das formas inusitadas de comunicação em rede.

2.1 TURISTA

Após a segunda guerra, o desenvolvimento dos meios de comunicação e dos transportes, tanto por terra quanto aéreos, facilitou deslocamentos mais rápidos e, com isso, o turismo tornou-se umas das maiores indústrias financeiras. Segundo Reicholf³, “o número de pessoas que se deslocam através dos continentes nos períodos de férias, hoje em dia, é superior ao número total de homens que se puseram a caminho no momento das grandes invasões.” (*apud* Lévy)

A relação do homem com lugares turísticos assemelha-se com uma fuga da vida cotidiana para o mundo da ficção, o que Foucault denomina de heterotopias⁴, pois parte de uma experiência em um lugar real, para uma outra dimensão, por exemplo: as viagens de férias e lua-de-mel são, para Foucault, heterotopias de abolição do tempo ou heterotopias felizes sem qualquer relação com a vida real. Por isso, o turista se molda a qualquer situação ou lugar, representando o papel que lhe cabe de acordo com o estado das coisas. O

² ANJOS, 2005. (pp. 12-13)

³ LEVY, 1996. (p. 23)

⁴ FOUCAULT, Michel. *De outros espaços*. E-zine. Publicação original: 1998, versão revisada: 11 de fevereiro de 2005. http://virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html (ultimo acesso: 11/10/2007)

viajante vive um limite entre a ficção e a história, entre o passado e o presente, o falso e o verdadeiro.

Philadelpho Menezes analisa o turista cultural com sendo um sujeito incapaz de olhar a vida humana e só observar monumentos e paisagens, conforme afirma no trecho⁵:

O turista não se perde nas andanças, não anda ao léu, mas ele está ausente do mundo em que passeia. A transcendência do turista é a ausência presente, ele está sem se integrar ao ambiente, ele não incorpora o mundo visitado ao seu universo privado, não cria vínculos com lugares. Contudo, sua presença numericamente massiva transforma significativamente as paisagens e a vida destes ambientes.

Diferente do *flâneur*, que Charles Baudelaire descreve como sendo um homem que procura desvendar uma função social em sua atividade de vadio observador de tudo, a figura do turista pode ser comparada ao dândi, ou seja, um sujeito que ainda não está aberto às transformações, apesar de possuir uma inteligência sobre o mundo. O dândi possui uma índole *blasé*, desinteressado, aristocrático, contra a postura da paixão insaciável de ver e de sentir; passeia pelo mundo, mas se afasta dele, de algo que, no fundo despreza, ainda que ateste sua existência. O *flâneur* é um livre observador, um apaixonado pelo que vê, um detetive de tipos humanos. O próprio Baudelaire o identifica sendo “por natureza, muito viajador e cosmopolita.”⁶ (*apud* Menezes).

Os milhares de anos dos monumentos históricos atribuem significados especiais e criam uma “aura” sobre os lugares, como também criam uma sensação de vivência histórica de um passado transformado em museu. Eles oferecem a possibilidade de uma nova dimensão em um mesmo tempo-espaço e uma vivência cultural. O turista pode transitar por essas obras como um *flâneur* apaixonado pelo que vê, ou como um dândi, que está ali, mas não penetra na atmosfera gerada pelo monumento.

2.2 MONUMENTO

A palavra latina *monumentum*⁷ é formada por *men*, que significa memória, e pelo verbo *monere*, que quer dizer ‘fazer recordar’. *Monumentum* é um sinal do passado e perpetua uma recordação. Também está intimamente ligado ao poder.

Na antigüidade, um monumento era construído para representar um ato político (Arco do Triunfo, coluna, etc). O monumento também tem a função de perpetuar a memória de uma pessoa, como no caso dos mausoléus, estátuas, etc. Existem também os monumentos tidos como sagrados, que foram construídos para abrigar as crenças religiosas que dizem respeito às relações entre o homem e o espírito (igrejas, pirâmides, templos).

Os monumentos estão normalmente no espaço urbano e, com isso, a cidade inteira se transforma em um museu, que é constantemente transitado por pessoas nos espaços internos e externos da cidade, pois as coisas estão em interação com o seu meio, no espaço e no tempo, e esses vetores definem a relação possível entre as pessoas e esses objetos. Cristina Freire descreve a experiência que teve em sua visita ao México⁸:

⁵ MENEZES, 1997. (pp. 90)

⁶ MENEZES, 1997. (pp. 83-84)

⁷ LE GOFF, 1994 (p. 535)

⁸ FREIRE, 1997. (p. 35)

[...] A saída do Templo Maior foi um segundo choque. A movimentação dos carros e ônibus, nas estreitas e estridentes ruas da capital mexicana, fez com que o ajuste do meu relógio interior fosse imediato. A calçada que separa a rua funcionou como limite de estados de consciência. É como se separasse o sonho da vigília. Na calçada externa, olhando para trás, ainda foi possível ver as partes desse museu-templo, que se misturava ao fundo com o *sky-line* dos prédios coloridos de uma história mais recente da cidade [...].

Para o historiador Jaques Le Goff (1924-), “a memória coletiva e a sua forma científica, a história, aplicam-se a dois tipos de materiais: os documentos e os monumentos.”⁹. Os documentos são testemunhos escritos e registram a cultura de civilizações. Os monumentos têm o poder de perpetuar as histórias das sociedades e são um legado à memória coletiva. Portanto, segundo Le Goff¹⁰ o monumento:

Resulta do esforço das sociedades históricas para impor ao futuro – voluntária ou involuntariamente – determinada imagem de si próprias [...] um conjunto de palavras (provas instrumentos, testemunhos, etc.) tentam reunir novos métodos da memória coletiva e da história, ao desejo de por um lado, provar cientificamente [...] e por outro lado, ao renovamento da legislação e do direito.

Para Paul Zumthor, o que transforma o documento em monumento é sua utilização pelo poder. O monumento “é um produto da sociedade que o fabricou segundo as relações de forças que detinham o poder.”(apud Le Goff, p. 544)

Nos anos 60, o artista Robert Smithson (1938-1973), construiu monumentos que diziam respeito a novas formas de percepção de tempo e espaço, como, por exemplo, o *Spiral Jetty*¹¹, na margem do Grande Lago Salgado. O monumento está integrado ao ambiente: tornou-se vermelho por causa de um tipo de alga; aparece e desaparece, conforme as oscilações da água; se modifica devido ao acúmulo de matéria sobre a matéria, se sedimenta. Para o artista, havia uma relação íntima entre a formação e a vida destes monumentos.

Smithson também documentava o ambiente tal qual o encontrava. Na série “Monuments of Paissac”¹², de 1967, o artista apresenta fotografias de escoradouros, pontes, fachadas de indústrias em Nova Jersey, como uma série de monumentos. Identificava essas construções como verdadeiros monumentos à cultura e à civilização do século XX.

Esse mesmo artista publicou o texto “Entropia e novos monumentos”¹³, em 1966, no qual nos descreve um novo tipo de monumento que apenas existe no presente, ou seja, são construídos e destruídos; o que temos deles são os registros fotográficos, textos e vídeos que provam sua rápida existência¹⁴:

Ao invés de nos fazer lembrar o passado como os antigos monumentos, os novos monumentos parecem nos fazer esquecer o futuro. Ao invés de serem

⁹ LE GOFF (p. 535)

¹⁰ LE GOFF (p. 548)

¹¹ http://robertsmithson.com/earthworks/spiral_jetty.htm (último acesso: 24/09/2008)

¹² http://robertsmithson.com/photoworks/monument-paissac_300.htm (último acesso: 24/09/2008)

¹³ SMITHSON, 1966.

¹⁴ SMITHSON, 1966.

feitos com materiais naturais, tais como o mármore, granito, ou outros tipos de pedras; os novos monumentos são feitos de materiais artificiais, como plásticos, cromo, luz elétrica. Eles não são construídos para as eras, mas contra as eras. Eles estão envolvidos em uma sistemática redução de tempo para frações de segundo, ao invés de representar os longos espaços de séculos. Passado e futuro estão localizados em um presente objetivo.

Robert Smithson aponta para um novo tipo de monumento que diz respeito à relação do homem com o momento, no qual as coisas são efêmeras e transitórias. Neste caso, a documentação comprova a existência destas obras que duraram apenas um instante.

3. Monumento-informação

Hoje, podemos criar, publicar e compartilhar nossas mídias pessoais, editar filmes, fotos, programar, apropriar, interagir diretamente com o que queremos ouvir, ver e sentir. Fazemos nossa própria mídia. Somos a nossa própria mídia e estamos em contato direto com as informações do mundo.

Aqueles que visitam os lugares turísticos, por exemplo, documentam o momento de seu passeio e disponibilizam esses registros na rede com o intuito de arquivar e distribuir suas informações. Assim, imagens fotográficas, vídeos, textos, áudio, estão hoje reunidos em um mesmo espaço virtual, que serve como um grande arquivo relacional de lugares, coisas e pessoas.

Os *sites* de busca possibilitam criar um diálogo com “o outro”, pois funcionam como acionadores de banco de dados compostos por imagens coletivas. Por exemplo: para o tag “Torre Eiffel”, aproximadamente 104.000 resultados¹⁵ foram apresentados. Mas quantidade não significa qualidade, pois, com isso, podemos perceber quanta informação o mundo produz e o quão efêmeras e descartáveis são essas informações. Arlindo Machado¹⁶ fala sobre uma nova estética que diz respeito à saturação de imagens e informações, de uma realidade que é fragmentada e múltipla, e que isso é consequência de um realismo próprio de nossa época.

A aproximação de registros (fotografias ou vídeos) que foram feitos nos mesmos lugares, apesar de serem de pontos de vistas diferentes, apontam para um padrão ou semelhanças. Por exemplo, os vídeos encontrados na rede, de pessoas subindo a Torre Eiffel pelo elevador, quando são vistos separadamente, esses registros são aparentemente diferentes, mas quando colocados juntos, nos mostram o olhar para fora da Torre Eiffel. Assim como os milhares de retratos feitos juntos aos monumentos, que evidenciam uma relação de poder e pertencimento sobre o monumento.

O fato da internet ser um espaço aberto e descentralizado nos dá uma falsa idéia de democracia mas, na verdade, o que existe é uma disputa por visibilidade e audiência. Atualmente, a localização de arquivos acontece através de buscadores e neles existem mecanismos que privilegiam alguns *sites* ao invés de outros, como, por exemplo, os *Adword*, que funcionam como *links* patrocinados; os meta tags, que são linhas de código HTML, ou “etiquetas”, que, entre outras coisas, descrevem o conteúdo do *site* para os

¹⁵ <http://www.imagens.google.com.br> (ultimo acesso em 10/05/2008)

¹⁶ MACHADO, 2007. (p. 48)

buscadores. Outras formas de visibilidade acontecem quando o *site* possui uma estrutura bem organizada e é constantemente atualizando.

Com isso, podemos observar que na internet, assim como nos monumentos, também existe uma disputa pelo poder e uma vitória dos mais fortes sobre os mais fracos. Monumento é poder. Monumento é o Google.

Referências bibliográficas

- ANJOS, Moacir dos. *Local/Global: arte em trânsito*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- FREIRE, Cristina. *Além dos mapas: os monumentos no imaginário urbano contemporâneo*. São Paulo : SESC : Annablume, 1997.
- FOUCAULT, Michel. *De outros espaços*. E-zine. Publicação original: 1998, versão revisada: 11 de fevereiro de 2005. http://virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html (ultimo acesso: 11/10/2007)
- LE GOFF, Jacques. *História e Memória*. Campinas, São Paulo: Ed. UNICAMP, 1994.
- LEVY, Pierre. *O que é o Virtual?* Ed. 34, 1996.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.
- MENEZES, Philadelpho (org). *Signos Plurais – mídia arte cotidiano na globalização*. São Paulo: Experimento, 1997.
- SMITHSON, Robert. *The writings of Robert Smithson*. EUA: New York University Press, 1966. <http://robertsmithson.com/>