

Revista Mídia e Cotidiano
Artigo Seção Livre
Volume 11, Número 1, abril de 2017
Submetido em: 11/04/2017
Aprovado em: 30/04/2017

PRÁTICAS SITUACIONISTAS EM PROJETOS ARTÍSTICOS DE MÍDIAS LOCATIVAS

SITUATIONIST PRACTICES IN LOCATIVE MEDIA ARTISTIC PROJECTS

Tiago Ricciardi Correa LOPES¹

Resumo: Apesar de despontarem envolvidos por uma aura de ineditismo, frequentemente, projetos artísticos contemporâneos chamam a atenção, não pelo nível de inovação que se pode atribuir às suas qualidades expressivas e performativas, mas, por outro lado, por recuperarem e darem nova roupagem a propostas estéticas amplamente exploradas por movimentos de vanguarda do passado. Com base nesta premissa e tendo como ponto de partida a observação de projetos de arte e tecnologia, que empregam em seu processo produtivo o uso de meios locativos digitais, propomos, neste texto, debater a atualidade das técnicas de *détournement* e deriva desenvolvidas e praticadas pelos integrantes do movimento de vanguarda Internacional Situacionista, que atuou, principalmente, na Europa entre as décadas de 50 e 60.

Palavras-chave: Mídias locativas; Situacionismo; Deriva; *Détournement*.

Abstract: *Although they emerge involved in an aura of novelty, often contemporary artistic projects are not surprising because of the level of innovation that can be attributed to their expressive and performative qualities. On the other hand, they attract attention for being able to recover and repackage widely explored aesthetic proposals by vanguard movements of the past. Based on this premise and having as a starting point the observation of art and technology projects that employ in their productive process the use of digital locative media, we propose to discuss the actuality of the techniques of *détournement* and drift developed and practiced by the members of the International Situationist Movement who was mainly active in Europe in the 1950s and 1960s.*

Keywords: *Locative media; Situationism; Drift; *Détournement*.*

¹ Doutor em Comunicação, professor da Escola da Indústria Criativa UNISINOS. E-mail: tricciardi@unisinos.br.

Introdução

Os avanços nas áreas de telecomunicação móvel e das tecnologias de posicionamento geográfico vêm inspirando artistas a sugerirem, através de seus trabalhos, novas formas de articulação entre comunicação, navegação espacial e dados informacionais. Neste contexto, despontam os projetos de arte com mídias locativas², que, segundo Paraskevopoulou *et al.* (2008), visam incorporar o espaço físico, geralmente urbano, como parte fundamental da experiência e são produzidos para funcionarem em sintonia com os deslocamentos, gestos e demais movimentações do corpo dos participantes, sem o que, a obra, simplesmente não acontece. Não raro, os trabalhos de arte com mídias locativas buscam estabelecer um fecundo diálogo com práticas cotidianas que se efetuam nas ruas, a céu-aberto: caminhadas, visitas a locais turísticos, jogos-de-rua, fotografia amadora, entre outras atividades, são apropriadas e reconfiguradas no interior dos dispositivos estéticos propostos pelos artistas.

Curiosamente, apesar dos ares de entusiasmo com que vários desses projetos são recebidos pela crítica especializada, é interessante notar que a grande novidade que boa parte desses trabalhos traz reside, justamente, na capacidade de resgatar práticas expressivas que estiveram na pauta de movimentos estéticos e de vanguarda do século passado.

Tendo isto em vista, a seguir, procuraremos tecer algumas relações entre projetos que fazem uso de mídias locativas em seu processo produtivo e práticas operadas por artistas pertencentes a determinados grupos de vanguarda do século XX, com ênfase nos trabalhos desenvolvidos a partir dos anos 50, período em que observamos uma transição entre a arte modernista, sobretudo aquela praticada pelos artistas dadaístas e futuristas, e uma nova etapa em que despontam movimentos de arte conceitual e processual alinhados às correntes de pensamento de matriz pós-estruturalista que começam a surgir nesse período. Com este objetivo, procuraremos debater a atualidade de certas operações, procedimentos, técnicas e estéticas desenvolvidos e praticados pelo grupo que ficou

² Segundo Griffis (2010), o conceito de “mídias locativas” faz referência a processos de interação social gerados a partir da articulação entre meios computacionais móveis e territórios geográficos, sejam eles para fins comerciais ou de vanguarda crítica.

conhecido como Internacional Situacionista, tendo como base de nossa argumentação a análise de um conjunto de projetos de arte com mídias locativas. Especificamente, o que estará sendo observado são as relações dialógicas, ora de continuidade e ora de ruptura, que trabalhos contemporâneos com mídias locativas estabelecem com as práticas de deriva e *détournement* situacionistas, de modo a encontrar nos objetos analisados certas novas-velhas imagens que colocam em curto-circuito o antes e o agora da produção estética com mídias digitais.

Um olhar genealógico sobre as novas mídias

Em *A vanguarda como software* (no original, *avant-garde as software*), Manovich (1999) sugere que uma das maiores novidades trazidas pelas mídias digitais refere-se ao potencial dessas tecnologias para apropriação, reconfiguração e disseminação de procedimentos técnicos e estéticos que outrora ficavam restritos a pequenos guetos de artistas experimentais. Um exemplo ilustra a tese defendida pelo autor: a técnica de *collage*, muito frequente em obras de artistas dadaístas e pertencentes a outros movimentos de vanguarda do século XX, reaparece hoje como o procedimento de “cortar-e-colar”, a mais básica das operações que se pode fazer com qualquer tipo de dados computacionais. Cortar, colar e montar são procedimentos que se tornaram parte do repertório de utilização de meios computacionais e que acabaram por tornar banal a estética de colagens e sobreposições. Os softwares de manipulação de imagens que permitem recortar elementos visuais (ou sonoros) de diferentes lugares e combiná-los entre si, tornaram-se absolutamente familiares, potencializando práticas de remix e *mashup* muito comuns atualmente. O mesmo modo como, atualmente, interagimos com interfaces computacionais, abrindo e sobrepondo múltiplas janelas de diferentes aplicações, enuncia um tipo de visualidade contemporânea moldada pela estética da fragmentação e da sobreposição. Para Manovich (1999), manusear múltiplas janelas do computador requer um nível de atenção semelhante ao de um espectador de cinema dos anos 1920 ao ser exposto à montagem fragmentada de *O homem com uma câmera* (1929), de Dziga Vertov.

Manovich (1999) chama, ainda, a atenção para o seguinte fato: apesar de nossa sociedade ter passado pela chamada “revolução informática”, a partir de meados dos anos 90, todo o avanço tecnológico que continua ainda hoje não parece vir acompanhado de novidades significativas no que diz respeito às técnicas expressivas. Ou seja, se, por um lado, os computadores nos oferecem a possibilidade para criar, armazenar, distribuir e acessar diversos tipos de produtos culturais, por outro lado, no nível estético e narrativo das produções, estaríamos utilizando as mesmas técnicas que já haviam sido inventadas nos anos 20 do século passado. Dessa maneira, antes de apresentarem-se como agentes produtores de formas expressivas inéditas, as tecnologias computacionais estariam promovendo combinações entre distintos tipos de meios (inclusive aqueles que datam de períodos anteriores à era da computação).

Seguindo o caminho proposto por Manovich (1999), abre-se uma possibilidade de abordagem analítica sobre a produção artística contemporânea que toma como ponto referencial os movimentos de atualização e reconfiguração de tendências estéticas que perduraram ao longo do último século e que desaguam hoje em alguns setores da criação com mídias locativas. Metodologicamente, essa proposta de investigação produz ressonância no pensamento de Walter Benjamin. Como poucos, o referido autor exercitou a habilidade de interpretar fenômenos culturais de sua época estabelecendo relações dialógicas entre o passado (a memória) e a atualidade dos meios de comunicação por ele analisados. Em uma passagem de seu mais famoso ensaio, Benjamin (1994, p. 185) afirma que “toda a forma de arte amadurecida está no ponto de intersecção de três linhas evolutivas”, as quais descrevemos a seguir.

Uma das três linhas evolutivas tratadas por Benjamin (1994, p. 185) estabelece que “transformações sociais muitas vezes imperceptíveis acarretam mudanças na estrutura da recepção, que serão mais tarde utilizadas pelas novas formas de arte”. O autor faz referência ao processo de transição entre formas de recepção individual para formas de consumo coletivo de imagens técnicas que tomou forma no período final do século XIX. Até a invenção do cinema, os aparatos que ofereciam experiências com imagens em movimento eram projetados para um tipo de recepção individual e intimista – esse era o caso do cinetoscópio, do zoótropo e de outros dispositivos pré-cinematográficos que

ofereciam pequenos trechos de imagens animadas, que podiam ser assistidos através de visores. No entanto, observa-se que, ao final do século XIX, popularizava-se na Europa ambientes em que essas experiências eram realizadas coletivamente. O pensador cita o Panorama do Imperador, uma sala com vários estereoscópicos que pressupunham uma grande audiência, percebendo nele uma espécie de forma híbrida que encaminha a transição que vai do consumo individual de imagens (afinal de contas, no Panorama do Imperador cada espectador ainda dispunha de um aparato individual para visualização de imagens) para formas de recepção coletiva, que, de certa forma, preparavam o terreno para a chegada do cinema.

O que observamos atualmente nas obras de artistas que fazem uso de tecnologias móveis em seu processo de trabalho pode ser interpretado como parte de um ambiente que começa a dar mostras de um desejo por novos modos de consumo de imagens, que não mais se satisfazem com as experiências oferecidas por mídias que exigem a imobilidade do espectador (o cinema e a televisão, obviamente, mas também o computador pessoal, do tipo desktop, que também estimula a inatividade do corpo).

A segunda linha evolutiva descrita por Benjamin (1994) estabelece que quando uma nova técnica surge, ela atua sempre sobre uma forma de arte determinada, já difundida e consolidada socialmente – por exemplo, antes da invenção da sala de cinema, tal como a conhecemos hoje, existiam vários outros dispositivos óticos que buscavam entreter seus espectadores também com imagens postas em movimento. Desde este ponto de vista, o surgimento do cinema decorreu menos da invenção de uma forma de expressão artística inédita, e mais de pequenas combinações e ajustes realizados sobre outras formas visuais que já se mostravam muito populares em sua época.

No caso dos projetos de arte com mídias locativas, o movimento é semelhante: boa parte deles opera sobre práticas sociais de uso do meio urbano que desde sempre existiram: as brincadeiras e jogos-de-rua; as manifestações de grafite e pichações; mobilizações urbanas; o passeio turístico etc.

Por fim, segundo Benjamin (1994), na medida em que uma forma de arte evolui, várias são as tentativas de produzir com ela certos efeitos que a forcem além de seus limites. Quando isso acontece, geralmente, estas tentativas são postas de lado e esquecidas

por algum tempo, para então ressurgirem, mais tarde, nas formas de arte subsequentes ao seu período de vigência, quando novas técnicas emergentes passam a assimilar, naturalmente, em seu funcionamento aquilo que noutra contexto seria dispendioso. Conforme o autor, certos efeitos de estranhamento buscados no nível das performances dadaístas foram alcançados com naturalidade, posteriormente, no cinema, dada a natureza material desse novo meio que, através da montagem, produzia choques sensoriais nos espectadores ainda não habituados com essa visualidade.

De forma semelhante, o que vem acontecendo no campo da produção cultural com as mídias locativas parece ser o mesmo: de certa maneira elas estão aperfeiçoando e, o que é mais importante, popularizando uma série de práticas sociais que até então estavam restritas a guetos periféricos, como aqueles ocupados pelos artistas de vanguarda, conforme veremos mais adiante.

O movimento Internacional Situacionista

Foi seguindo a tendência de valorização do processo artístico em detrimento de seu produto final que movimentos de vanguarda artística e política surgiram em todo o mundo, principalmente, no período compreendido entre o final dos anos 50 e a primeira metade dos anos 60 do século XX. Dentre aqueles que ganharam maior notoriedade, por contribuírem com a ampliação das discussões em torno da natureza e dos limites da arte, destacam-se os textos e as atividades protagonizadas pelo movimento Internacional Situacionista.

No escopo deste texto, nos interessa observar os trabalhos desenvolvidos pelos integrantes desse grupo que, de certo modo, compartilhavam de um mesmo espírito de provocação e desejo de ampliação do entendimento de que os espaços urbanos poderiam ser pensados como ambientes criativos e poéticos, que poderiam tanto servir de “palco” para intervenções artísticas quanto se tornarem, eles próprios, os agentes responsáveis por introduzir a arte como parte do cotidiano dos seus habitantes. Partindo desta ideia, apresentaremos, a seguir, alguns dos conceitos, metodologias e técnicas criados pelo movimento Internacional Situacionista, que, em seu conjunto, tinham em comum o objetivo de confrontar as bases sobre as quais estavam constituídos os paradigmas

funcionalistas da arquitetura e do urbanismo modernistas e estabelecer estratégias para que a fusão entre a arte e a vida fosse cada vez mais intensa.

Com origens que remontam aos movimentos Letrista e Internacional Letrista, as preocupações iniciais dos situacionistas estavam ligadas à superação de determinados paradigmas e padrões estéticos estabelecidos pelos movimentos modernistas do início do século XX, em especial o Surrealismo e o Dadaísmo. Assim, os situacionistas propunham a criação de uma forma de arte integrada à vida cotidiana, que transpusesse as fronteiras físicas e institucionais dos espaços de exposição e que fosse capaz de incentivar a participação ativa e efetiva dos públicos espectadores. Não demorou para que logo se dessem conta de que a “arte integral” a que almejavam deveria, necessariamente, estar relacionada com o espaço das cidades e da vida urbana em geral – conforme afirmava Debord (2003b, p. 55), “[a] arte integral, de que tanto se falou, só se poderá realizar no âmbito do urbanismo.”³

Contudo, ainda que houvesse no discurso dos situacionistas um claro desejo de renovação das cidades, o *Urbanismo Unitário*, termo designado para a teoria de emprego conjunto de artes e técnicas para a construção de ambientes que interligariam de forma dinâmica experiências e comportamentos humanos, não seria propriamente uma doutrina do urbanismo, mas uma crítica aos seus modelos e padrões baseados em preceitos funcionalistas. Portanto, se, inicialmente, os situacionistas sugeriam, literalmente, a construção de novas cidades, com o tempo passaram a dedicar-se mais a propostas de criação de experiências efêmeras de apropriação dos espaços urbanos através de procedimentos e técnicas diversas que deveriam ser realizadas sobre as cidades e as construções existentes. Em larga medida, essa mudança gradual no posicionamento dos situacionistas mostrava-se coerente com a ideia de que uma cidade “ideal” não poderia ser construída a partir de um modelo pré-concebido, mas, por outro lado, deveria emergir da vontade individual de cada cidadão e do coletivo.

³ Extraído do texto Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional, originalmente apresentado sob o título Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale em 1957.

Como estratégia adotada para alcançar o projeto situacionista de construção de ambientes que estimulassem a vivência e a experimentação da cidade, foi criado um procedimento ou método, a “psicogeografia”, que, segundo Debord (2003a, p. 39), seria o “estudo dos efeitos exatos do meio geográfico, conscientemente planejado ou não, que age diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos”⁴. Assim, complementa Jacques (2003, p. 23), a psicogeografia seria uma “geografia afetiva, subjetiva, que buscava cartografar diferentes ambiências psíquicas”.

Para alcançar esse propósito, os situacionistas desenvolveram uma prática ou técnica, a deriva (*dérive*). A deriva pode ser descrita como uma “técnica da passagem rápida por ambiências variadas” (I.S., 2003, p. 65), um vagar sem rumo por uma localidade, geralmente urbana, tendo como objetivo criar condições para que os estímulos sensoriais e afetivos que emanam do ambiente, suas sonoridades, aromas, formas arquitetônicas etc., possam ser sentidos intensamente pelo sujeito que pratica essa ação básica do caminhar na cidade.

Em complemento à deriva, uma outra técnica ou procedimento criada pelos situacionistas é o *détournement*⁵ (desvio). Segundo a definição formulada pelo próprio movimento Internacional Situacionista (2003, p. 66), o termo faz referência à forma abreviada da expressão “desvio de elementos estéticos pré-fabricados”. Ou seja, consiste em uma técnica de ressignificação operada através da intervenção sobre produtos culturais e midiáticos – geralmente propagandas, histórias em quadrinhos ou outras formas associadas à indústria de consumo – com vistas a distorcer, alterar e inverter o sentido da mensagem original. Uma vez que o *détournement* é uma técnica de apropriação e intervenção sobre coisas pré-fabricadas (uma operação que lembra os *readymades* de Marcel Duchamp), neste sentido, não seria propriamente um meio para produção de obras

⁴ Extraído do texto *Introdução a uma crítica da geografia urbana*, originalmente publicado sob o título *Introduction à une critique de la géographie urbaine* na revista belga *Les Lèvres Nues* #8 em setembro de 1955.

⁵ Neste texto, optamos por utilizar o termo no original “*détournement*” e não a sua tradução literal para o português, “desvio”. Contudo, conforme sugere Andrade (2003) no prefácio de *Apologia à deriva*, outros termos poderiam ser usados em seu lugar, como, por exemplo, “deformação” – talvez até mais apropriado que o primeiro. Ainda, em outras traduções é possível encontrar os termos “variação”, “distorção”, “abuso”, “inversão” etc., e mesmo formas aportuguesadas como “deturramento” e “deturcação”.

situacionistas, como música e pintura, mas, por outro lado, um modo de estimular o uso situacionista desses recursos.

Práticas situacionistas em projetos artísticos de mídias locativas

Os paralelos entre trabalhos de arte com mídias locativas e práticas situacionistas não chegam a ser novidade. Tuters e Varnelis (2006) estão entre os primeiros a estabelecerem essa relação. Em seu texto *Beyond locative media: giving shape to internet of things*, os autores afirmam que, de modo geral, os projetos artísticos com mídias locativas podem ser divididos em dois grupos: anotativos (*annotatives*) e fenomenológicos. Os primeiros integram práticas de etiquetamento (*tagging*) de conteúdos (textos, fotografias, vídeos, músicas etc.) sobre mapas digitais, realizadas com o auxílio de serviços como o Google Maps (2013)⁶, ou, ainda, através de aplicativos para dispositivos móveis, como o Foursquare (2013)⁷. A outra categoria, a dos projetos fenomenológicos, caracteriza-se pelo rastreamento do deslocamento físico do sujeito pelo território geográfico, como, por exemplo, quando utiliza-se o GPS para traçar a rota que uma pessoa realiza quando movimenta-se de uma localidade a outra. Comparativamente, descrevem os autores: “Onde os projetos anotativos procuram desmitificar, os projetos baseados em tracejado [*tracing*], geralmente, buscam fazer uso da tecnologia para estimular práticas cotidianas decadentes como caminhar ou ocupar um espaço público.”⁸ (TUTERS; VARNELIS, 2006, p. 359).

Um exemplo de projeto de mídias locativas que integra a primeira categoria – a dos projetos “anotativos” – é o Tactical Sound Garden (2013), do artista Mark Sheppard. Esse projeto, que poderia ser traduzido para o português como “jardim tático sonoro”, é uma aplicação para dispositivos móveis que possibilita “plantar” sonoridades (músicas, depoimentos, ruídos etc.) em espaços urbanos. Na medida em que vários usuários geram indexações sonoras vinculadas a uma determinada região de uma cidade, gradualmente,

⁶ Serviço de pesquisa e visualização de mapas e imagens de satélite do planeta Terra oferecido pela empresa estadunidense de tecnologia Google.

⁷ Serviço de rede social baseada no compartilhamento de informações sobre locais frequentados por seus membros.

⁸ No original: *Where annotative projects seek to demystify, tracing-based projects typically seek to use high technology to stimulate dying everyday practices such as walking or occupying public space.*

um “jardim sonoro” começa a surgir. Dessa maneira, quando qualquer pessoa munida de um dispositivo móvel com a aplicação instalada passa por uma área urbana em que sons tenham sido “plantados”, o software se encarrega de avisar e executar os conteúdos.

Outro projeto que segue proposta semelhante é o Street Museum of London (2013), desenvolvido pela agência Brothers and Sisters, de Londres. O Street Museum of London é uma aplicação para dispositivos móveis que permite a visualização de um vasto acervo de fotografias e pinturas que retratam o cotidiano da cidade de Londres ao longo de quatro séculos. As imagens podem ser acessadas através de uma interface gráfica que apresenta o mapa da cidade com as indicações dos lugares geográficos representados. Além dessa modalidade de acesso aos conteúdos, o aplicativo oferece, ainda, um modo de visualização em três dimensões (*3D view*), isto é, caso o usuário do aplicativo esteja fisicamente posicionado no lugar em que uma fotografia do acervo museológico tenha sido captada, ele pode, então, visualizá-la sobreposta à paisagem da cidade atual – o *software* habilita a visão da câmera do dispositivo móvel, sobrepondo à imagem da paisagem a fotografia histórica correspondente àquela localidade, provocando um interessante efeito de fusão entre imagens do presente e do passado.

Como exemplo da segunda categoria de projetos de mídias locativas proposta por Tuterts e Varnelis (2006) – a dos projetos fenomenológicos – citamos o projeto Serendipitor, também do artista Mark Shepard. Assim como os projetos anteriormente descritos, este também se baseia em um aplicativo para dispositivos móveis⁹ que oferece um serviço de navegação para derivas urbanas. Segundo a descrição do aplicativo encontrada no website do projeto, “Serendipitor é um aplicativo de navegação alternativo para iPhone que ajuda você a encontrar alguma coisa ao procurar por outra coisa”¹⁰ (SERENDIPITOR, 2013). Ainda, conforme informações do site, o aplicativo combina a geração de trajetos em um mapa digital com instruções para ações e movimentos que devem ser executadas pelo usuário do aplicativo – por exemplo, tirar uma fotografia de algo inusitado ou performatizar por 15 segundos a coreografia de uma música conhecida.

⁹ Disponível apenas para a plataforma iOS dos dispositivos móveis modelo iPhone e iPod, da empresa Apple.

¹⁰ No original: “*Serendipitor is an alternative navigation app for the iPhone that helps you find something by looking for something else*”.

Não por acaso, as duas categorias propostas por Tuters e Varnelis (2006) apresentam forte correspondência com as práticas de *détournement* (desvio) e *derivé* (deriva) – amplamente desenvolvidas e exploradas pelo movimento de vanguarda Internacional Situacionistas, conforme visto na seção anterior. Como forma de melhor sistematizar nossas observações sobre as relações estabelecidas entre projetos de mídias locativas e as práticas de *détournement* e deriva dos situacionistas, propomos a criação de duas categorias: *détournement tagging* (anotações desviantes) e derivas algorítmicas. Ambos os nomes foram inspirados, evidentemente, na combinação entre termos que fazem referência ao contexto das mídias locativas e às técnicas situacionistas aqui abordadas.

Détournement tagging

Para Tuters e Varnelis (2006), a categoria de projetos anotativos aproxima-se das práticas de *détournement*. Assim como as intervenções situacionistas, que tinham como intuito provocar deslocamentos de sentido sobre objetos pré-fabricados, projetos de mídias locativas que baseiam-se em práticas de anotações urbanas eletrônicas, como os já citados Tactical Sound Garden e Street Museum of London, também expressam um desejo de transformação semântica através da adição de dados informacionais aos espaços urbanos – em ambos os casos são adotadas estratégias de intervenção pontuais (a troca de um elemento de lugar, a adição de um novo texto sobre uma composição etc.) que resultam em algum tipo de mudança, deslocamento ou inversão do conceito do objeto ou lugar que sofre a ação desviante.

As diferenças entre as práticas de anotações com mídias locativas e as de *détournement* situacionista começam pelos próprios objetos escolhidos para realização das intervenções: no caso dos situacionistas, a escolha dava-se, preferencialmente, por produtos da indústria cultural (revistas em quadrinho, cartazes promocionais e propagandas, filmes, músicas etc.); já, no caso dos projetos anotativos, a intervenção é realizada sobre lugares, vias de circulação e objetos do mobiliário urbano das cidades (ruas, praças, parques, edifícios, monumentos etc.).

Curiosamente, ainda que denotando um certo tom de ironia e deboche, encontramos nesta passagem do texto situacionista *Manual para usuários do detournamento* um breve

comentário de como o *détournement* poderia ser aplicado em um nível de intervenção urbanística:

Comenta-se que em sua velhice D'Annunzio, aquele suíno pró-fascista, mantinha a proa de um barco torpedeiro em seu parque. Sem considerar seus motivos patrióticos, a ideia de tal monumento não está isenta de um certo charme. Se o deturramento fosse estendido a realizações urbanísticas, não seriam poucas as pessoas que seriam afetadas pela exata reconstrução em uma cidade de um bairro inteiro em outro. A vida nunca pode estar demasiado desorientada: o deturramento neste nível realmente a faria bela.¹¹ (DEBORD; WOLMAN, 2003, p. 137)

Por outro lado, o teor das intervenções propostas pelos situacionistas, quase sempre voltados para a crítica aos modelos modernistas da arte, da arquitetura, do urbanismo de sua época, nem sempre coincide com os de projetos com mídias locativas, que apresentam um leque mais amplo de abordagens temáticas, frequentemente, voltadas à produção de memória sobre os lugares, ao entretenimento e ao uso social dos espaços. Em larga medida, a forte relação que os vários artistas que trabalham com mídias locativas desenvolvem com empresas de tecnologia – muitas vezes atuando como patrocinadoras dos projetos – e mesmo o diálogo que alguns trabalhos estabelecem com o cinema, os jogos de videogame e outras formas de entretenimento, têm provocado comentários contundentes por parte de alguns teóricos. O argumento de base é que por trabalharem com tecnologias usadas também para o controle e para a vigilância (o GPS é o melhor exemplo), os artistas de mídias locativas deveriam ter a obrigação de realizar a crítica dessas ferramentas.¹²

Derivas algorítmicas

Para Tuters e Varnelis (2006) a técnica de deriva situacionista apresenta proximidades com a categoria de projetos fenomenológicos que fazem uso de mídias locativas, seja para fins de mapeamento dos deslocamentos de indivíduos (ou mesmo de

¹¹ Extraído do texto *Um guia para usuários do deturramento*, originalmente publicado sob o título *Mode d'emploi du détournement* na revista belga *Les Lèvres Nues* #8, em maio de 1956.

¹² A esse respeito ver o texto *Drifting through the grid* de Brian Holmes (2003).

objetos) por regiões territoriais, seja para provocar, através do ato de caminhar, experiências estéticas inusitadas.

Para Debord (2003c, p. 87), a prática da deriva estimula as pessoas a rejeitarem “os motivos de se deslocar e agir que costumam ter com os amigos, no trabalho e no lazer, para entregar-se às solicitações do terreno e das pessoas que nele venham a encontrar”. Em projetos como Serendipitor, citado anteriormente, essa vocação para praticar deslocamentos e ações sem finalidade determinada é evidente. No entanto, não se trata de um livre deslocar, sem rumo ou direção, como talvez a proposta da deriva seja comumente interpretada. Noutra sentida, trata-se, ainda, de um deslocamento e de um modo de agir orientado por um sistema ordenado (o software do aplicativo) cuja programação está voltada para a des-ordenação do comportamento daquele que seguir suas séries de orientações des-orientadoras: “siga na direção noroeste e dobre a segunda rua à esquerda. Após, caminhe em direção ao som do tráfego de automóveis e fotografe-o”, é uma das sequências de instruções dadas pelo programa ao seu usuário.

Tal como o algoritmo que comanda as funções de um software, o aplicativo Serendipitor transforma a cidade no suporte (o hardware) sobre o qual o software humano executa tarefas.

Para Tuters e Varnelis (2004), o conceito de código é central para a compreensão da estética das obras com mídias locativas: ou o código é usado para gerar uma série de instruções ao vivo, tal como propõem as orientações inusitadas de Serendipitor, ou é o próprio resultado da obra que apresenta-se na forma codificada, através de mapas que registram diferentes tipos de rastros deixados pelos ocupantes das cidades.

Ironicamente, também o conjunto da obra situacionista parece ser profundamente marcado por uma dimensão normativa que caracteriza as funções dos códigos de programação, no entanto, o “algoritmo situacionista” tinha como única orientação programar a desordem das instituições modernistas e a desorientação dos sentidos humanos tendo em vista a construção de uma nova sociedade inteiramente livre.

Considerações finais

Ao longo deste texto, nossa maior contribuição talvez tenha sido o esforço por constituir um certo olhar genealógico lançado sobre a atualidade da produção estética com mídias digitais, valorizando não o seu potencial para produzir o “novo” mas, por outro lado, sua vocação para acelerar os sobressaltos e rupturas que volta-e-meia assolam o campo da produção estética e que são responsáveis por trazer para o centro da vida cotidiana uma série de disposições formais, estéticas e performativas que despontaram em tempos passados como o resultado das atividades contestatórias protagonizadas por artistas e militantes de vanguarda.

No entanto, isso não implica afirmar que estejamos vivendo um momento em que, graças às possibilidades trazidas pelas mídias digitais, a “arte” (no sentido frankfurtiano de uma arte de alta-cultura) esteja (finalmente!) invadindo a vida comum – esta é, de fato, uma outra discussão – mas, por outro lado, estamos chamando a atenção para o surgimento acelerado de práticas cotidianas que integram, em seu funcionamento, disposições sensoriais em relação aos ambientes (da casa, da rua, dos estabelecimentos comerciais etc.) que até pouco tempo estavam sendo desenvolvidas somente por grupos de artistas que conjugam em seus trabalhos o uso de tecnologias eletrônicas e digitais.

Por fim, resta sugerir que um futuro desdobramento dessa pesquisa poderia enfocar novos pontos de encontro com o trabalho de outros artistas e movimentos que também tiveram o seu auge na mesma época em que os situacionistas. Poderíamos citar aqui os trabalhos realizados pelos membros do movimento Fluxus, as instalações de Land Art, as experimentações com cinema expandido e com vídeo, dentre outros que situavam a base de seus programas estéticos nos processos de espacialização.

Referências

- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e a história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- DEBORD, Guy. Introdução à uma crítica da geografia urbana. In: JACQUES, Paola (Org.). **Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade/Internacional Situacionista**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003a.

_____. Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional. In: JACQUES, Paola (Org.). **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade/Internacional Situacionista. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003b.

_____. Teoria da deriva. In: JACQUES, Paola (Org.). **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade/Internacional Situacionista. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003c.

DEBORD, Guy; WOLMAN, Gil. Um guia para usuários do detournamento. In: ROSAS, Ricardo; SALGADO, Marcus. **Recombinação**. Rizoma.net, 2002.

FOURSQUARE. Disponível em: <<http://foursquare.com>>. Acesso em: 5 jul. 2013.

GOOGLE. Disponível em: <<http://google.maps.com>>. Acesso em: 5 jul. 2013.

GRIFFIS, Ryan. Por uma arte contra a cartografia da vida cotidiana. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Org.). **Mediações, tecnologia e espaço público**: panorama crítico da arte em mídias móveis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

HOLMES, Brian. **Drifting through the grid**: Psychogeography and imperial infrastructure. Viena, 2003. Disponível em: <http://www.springerlin.at/dyn/heft_text.php?textid=1523&lang=en>. Acesso em: 05 jul. 2013.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA. Definições. In: JACQUES, Paola (Org.). **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade/Internacional Situacionista. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JACQUES, Paola (Org.). **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade/Internacional Situacionista. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

MANOVICH, Lev. Avant-garde as software. **Artnodes**, Los Angeles, University of California, 1999. Disponível em: <<https://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/manovich1002/manovich1002.html>>. Acesso em: 5 jul. 2013.

MUSEUM OF LONDON. Disponível em: <<http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/you-are-here-app/noflash/no-flash.html>>. Acesso em: 5 jul. 2013.

PARASKEVOPOULOU, Olga.; CHARITOS, Dimitris; RIZOPOULOS, Charalampos. Práticas artísticas basadas en la localización que desafian la noción tradicional de cartografía. **Artnodes**, Catalunya, n. 8, dez. 2008. Disponível em: <<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/issue/view/75>>. Acesso em: 4 jul. 2013.

SERENDIPITOR. Disponível em: <http://serendipitor.net/site/?page_id=2> Acesso em: 5 jul. 2013.

SHEPARD, Mark. **Serendipitor**. 2013. Disponível em: <<http://serendipitor.net/site/>>. Acesso em: 5 jul. 2013.

TACTICAL SOUND GARDEN. Disponível em: <<http://www.tacticalsoundgarden.net>>. Acesso em: 5 jul. 2013.

TUTERS, Mark; VARNELIS, Kazys. Beyond locative media: giving shape to the Internet of things. **Leonardo**. v. 39, n. 4, 2006, pp. 357-326.