

Algoritmos performativos de deriva: o caminhar como prática estética em aplicações para dispositivos móveis¹

Tiago Ricciardi Correa Lopes²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Resumo

Numa época em que são raros os momentos nos quais paramos para observar com atenção os detalhes dos trajetos que percorremos em nossas jornadas cotidianas, surgem aplicações para dispositivos móveis que propõem justamente o contrário: contemplar, intervir, perder-se no corpo das cidades. A nosso ver, tais aplicações enunciam o movimento de caminhada como um gesto deliberadamente estético. Interessa, portanto, compreender como o deslocamento pelo espaço é capaz de produzir experiências que colocam em diálogo o território urbano, a performance corporal e os softwares executados em dispositivos móveis. Como isso é feito? Com que propósito? Com quais propostas estéticas se filiam e com quais outras estabelecem rupturas? São estas as principais questões que norteiam o nosso percurso ao longo do texto.

Palavras-chave

deriva; situacionismo; mídias locativas; performance; algoritmo

Introdução

Curiosamente, a acelerada e intensa penetração de recursos tecnológicos informacionais no campo das artes e da comunicação ocorrida na virada para o século XXI – sobretudo em decorrência do surgimento do vídeo digital, dos computadores, da internet e mais recentemente dos dispositivos móveis – ao contrário de ter provocado uma ruptura com as estéticas do século XX, intensificaram ainda mais algumas das propostas que já vinham sendo amplamente exploradas e difundidas pelos artistas do passado, dentre as quais se destacam as estratégias de ocupação e uso do espaço com o corpo, de modo a produzir novas formas de entendimento sobre a arquitetura e a geografia dos territórios urbanos. Tais práticas são encontradas nas ações urbanas realizadas por movimentos de vanguarda como os dadaístas, os surrealistas e os situacionistas, mas também nas performances de artistas como Richard Long, Vito Acconci e Yoko Ono.

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura do XIV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado entre 02 e 09 de

² Doutor em Ciências da Comunicação pela UNISINOS. Professor dos cursos de graduação em Comunicação Digital, Jogos Digitais, Publicidade e Propaganda, Realização Audiovisual da UNISINOS – e-mail: tiagorclopes@gmail.com.

Recentemente começaram a surgir diversas aplicações para dispositivos que, a nosso ver, enunciam o movimento de caminhada como um gesto deliberadamente estético. São aplicações que propõem novas formas de relação com o meio urbano, que convidam o corpo a interagir com a arquitetura, com os parques e praças, com o fluxo de automóveis e pedestres, com os sons e aromas das cidades. Como isso é feito? Com que propósito? Com quais tendências estéticas se filiam e com quais outras estabelecem rupturas? São estas as principais questões que norteiam o nosso percurso ao longo das páginas que seguem. Para tanto, propomos um levantamento genealógico sobre diferentes estratégias adotadas por artistas que demonstraram preocupação especial com a ideia de emprego consciente do ato de caminhada como instrumento fenomenológico de conhecimento e de interpretação simbólica dos territórios.

Em termos gerais, tomamos como ponto de partida a ideia simples de um corpo (físico ou virtual, tanto faz) que se desloca por um espaço qualquer, observando as diferentes formas que este gesto pode assumir, desde a deambulação livre até o caminhar algoritmicamente orientado, para então avançarmos sobre as possibilidades estéticas, narrativas e performáticas que surgem quando o gesto de caminhada se efetua em diálogo com tecnologias computacionais móveis.

Ainda que a caminhada não produza, em princípio, uma alteração física sobre o espaço percorrido, implica, assim mesmo, em uma transformação do lugar e de seus significados. Para Careri (2003), a simples variação das percepções corporais decorrentes da travessia do espaço constitui já uma forma de transformação da paisagem que, ainda que não deixe sinais tangíveis, modifica culturalmente o significado do espaço e, em consequência, o espaço em si. Por certo, uma das formas mais conhecidas de exploração do espaço (do espaço urbano mas também do espaço informacional) é a *deriva*, um conceito que já foi extensamente praticado e teorizado em diferentes contextos, sobretudo pelos integrantes do movimento de vanguarda do século XX batizado como Internacional Situacionista. A deriva constitui, portanto, o nosso ponto de referência a partir do qual avançaremos em direção a diferentes práticas exploração e conhecimento dos territórios urbanos através do simples gesto de caminhada.

Apontamentos genealógicos do caminhar como prática estética

Em seu livro *Walkscapes: walking as an aesthetic practice*, Francesco Careri (2003) analisa diversas culturas e movimentos artísticos que demonstraram preocupação especial

com a ideia de emprego consciente do ato de caminhada como instrumento fenomenológico de conhecimento e de interpretação simbólica dos territórios. A genealogia da prática de caminhada proposta por Careri remonta ao Egito e à Grécia antiga e percorre um longo caminho até alcançar movimentos de vanguarda como o Dadaísmo, Surrealismo e o Situacionismo. Em todas as suas variações, o deslocamento do corpo pelo espaço traz à tona um mesmo elemento: o desejo de constituir o ato de caminhar como gesto estético.

Ao longo da história, o ato de deslocamento espacial do corpo, principalmente através do gesto de caminhada, frequentemente esteve associado a práticas sagradas e religiosas, no entanto, é a partir do século XX que a caminhada passa a se distanciar mais dos temas narrativos literários e do contexto religioso para adquirir o estatuto de ato estético levado a cabo por diversos movimentos de vanguarda cultural. Nos anos 1920, foram os dadaístas os primeiros a formularem um programa de desorientação no espaço urbano, organizando, em Paris, excursões urbanas aos lugares mais banais da cidade. Segundo Careri (2003), as excursões urbanas dadaístas marcam a primeira vez em que deliberadamente os lugares consagrados e reputados de exposição artística eram preteridos pelos artistas. Em 4 de abril de 1921, os então membros do movimento Dada, realizaram uma visita ao pequeno jardim que ficava em frente à igreja de Saint-Julien-le-Pauvre, em Paris. Apesar de ter sido um evento discreto e sem grandes repercussões à época, seria este o marco inicial de uma sequência de ações artísticas que deixavam as salas de exposição para se alojarem a céu aberto nas ruas da cidade.

Para Careri (2003), a visita dadaísta ao jardim da igreja de Saint-Julien-le-Pauvre marcava a passagem de um contexto de reflexão sobre o tema do *movimento* (então em voga sobretudo na arte do Futurismo) para a sua materialização efetiva na forma de ações que tomavam o ambiente urbano como cenário. Assim, os dadaístas contrapunham à representação da cidade do futuro, presente em obras de pintura e escultura dos futuristas, a ideia de habitar e percorrer a cidade da banalidade. Para Careri (2003, p. 73, tradução nossa):

A cidade dadaísta é uma cidade da banalidade que abandonou todas as utopias hipertecnológicas do Futurismo. A frequentação e as visitas a lugares insípidos representou para os dadaístas um modo concreto de alcançar a dessacralização total da arte com o fim de chegar à união da arte com a vida, do sublime com o cotidiano.³

³ No original, em inglês: The Dada city is a city of the banal that has abandoned all hypertechnological utopias of Futurism. The frequentation and visiting of insipid places represented, for the Dadaists, a concrete way of

Se em 1917 Duchamp havia declarado o edifício Woolworth, localizado em Nova York, como um primeiro objeto arquitetônico *readymade*, os dadaístas, ao organizarem uma visita ao jardim da igreja de Saint-Julien-le-Pauvre estavam propondo o primeiro *readymade urbano* da história da arte, produzido através de uma operação simbólica que atribuía valor estético a um *lugar* em vez de a um objeto. (CARERI, 2003). Esta seria a primeira vez que um *lugar* era colocado em primeiro plano sem que para isso o artista tivesse de representá-lo através de algum tipo de suporte material (pintura, filme, fotografia, escultura, cenografia) ou tivesse de intervir diretamente sobre ele (fosse através da instalação de objetos ou ornamentos, fosse deixando marcas físicas no espaço ou extraindo elementos do local visado pela ação artística).

A errância no espaço urbano evocada pela visita dadaísta ao pequeno jardim da igreja Saint-Julien-le-Pauvre serviu de base para um conjunto de ações de intervenção sobre o espaço urbano realizadas por outro movimento artístico: o Surrealismo. Em 1924, alguns membros do grupo dadaísta de Paris organizaram um passeio a uma região rural na periferia da cidade. Nesta ocasião, o grupo descobria no andar um ativador do inconsciente, “uma espécie de escritura automática no espaço real capaz de revelar as zonas inconscientes do espaço e as memórias represadas da cidade”⁴. (CARERI, 2003, p. 22, tradução nossa). Mais tarde, alguns membros do movimento dadaísta que estiveram nesse passeio, dentre os quais se encontrava Breton, foram os responsáveis pela fundação do Surrealismo.

Os surrealistas buscaram superar o dadaísmo desviando o foco de suas ações do caráter francamente niilista para o terreno da psicologia, em que exploravam o potencial do inconsciente ativados pela via da arte. Com Breton, Aragon e Picabia, dentre outros, os surrealistas promoviam caminhadas que podiam durar até muitos dias e que tinham como objetivo promover estados perceptivos em que as fronteiras entre a vida consciente e o sonho se tornassem cada vez mais difusas, estabelecendo franca oposição à racionalidade cartesiana. Conforme Arantes (2010, p. 79):

A cidade dos surrealistas não revela um espaço regrado e seguro como as cidades de Platão e Descartes; não é metáfora das certezas e verdades prometidas pelos ideais da Razão, mas um espaço prenhe de sonhos, desejos, cruzamentos insólitos, imagens dialéticas, ambiguidades e

arriving at the total secularization of art, so as to achieve a union between art and life, the sublime and the quotidian.

⁴ No original, em inglês: a sort of automatic writing in real space, capable of revealing the unconscious zones of space, the repressed memories of the city.

passagens que devem ser decifradas. A cidade dos surrealistas revela espaços que, tais como os sonhos, trazem encruzilhadas, trechos contraditórios que se misturam, produzindo, muitas vezes, curtos-circuitos iluminadores (iluminação profana). Seus meandros e ruelas não descrevem e não são fruto de um arquiteto engenhoso, mas da vivência daqueles que, assim como *Le paysan de Paris*, ousam caminhar por outras bifurcações que não aquelas impostas pela razão instrumentalista.

A contribuição dos surrealistas no que se refere ao uso do gesto de caminhada como ação estética se deu, portanto, no terreno da criação de uma estratégia de liberação dos fluxos inconscientes do território percorrido.

Contudo, foram os situacionistas que, ao atualizarem as deambulações surrealistas através da teoria e da prática da deriva, alçaram o gesto de caminhar a um novo patamar de transformação simbólica do território urbano.

Os situacionistas propunham uma 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. Inicialmente, como proposta para que uma integração total entre a arte e a vida cotidiana nos centros urbanos fosse plenamente atingida, os situacionistas sugeriam literalmente a construção de novas cidades, contudo, com o passar do tempo, passaram a se dedicar mais a propostas de criação de experiências efêmeras – ou situações – de apropriação dos espaços urbanos através de procedimentos e técnicas diversas que deveriam ser realizadas sobre as cidades e as construções existentes.

A *psicogeografia* surge então como uma abordagem metodológica desenvolvida pelos situacionistas voltada à compreensão dos efeitos dos ambientes urbanos sobre o comportamento afetivo dos indivíduos. Segundo Jaques (2003, p. 23), a psicogeografia seria uma “geografia afetiva, subjetiva, que buscava cartografar diferentes ambiências psíquicas”. Dentre os procedimentos adotados pelos situacionistas em seus estudos psicogeográficos tornaram-se famosas as técnicas de deriva experimental. As derivas consistem em estratégias de deslocamento pelo espaço com a finalidade de criar condições para que estímulos sensoriais e afetivos que emanam do ambiente – sonoridades, aromas, formas arquitetônicas – possam ser sentidos intensamente pelo sujeito que caminha pela cidade. Nesse sentido, a deriva se configura como uma técnica experimental para construção de novos comportamentos e novas formas de habitar a cidade que se opõe às maneiras tradicionais de utilização do espaço urbano, tais como o passeio turístico, de lazer

ou terapêutico, o deslocamento para o trabalho, o uso do espaço para exercícios físicos e práticas esportivas, dentre outras.

Além de se configurar como uma forma de ação no espaço, a deriva é também um meio experimental de conhecimento do espaço que se difere de outros procedimentos, como a leitura de fotos aéreas e de mapas e o estudo de estatísticas, de gráficos ou de resultados de pesquisas sociológicas, os quais não apresentam a dimensão ativa e direta próprios da experiência empírica proporcionada pelas técnicas de deriva.

Algoritmos performativos de deriva

Talvez a principal diferença entre a proposta de atribuição de valor estético ao ato de caminhada formulada pelos situacionistas e a dos surrealistas (e de certo modo também a dos seus antecessores, os dadaístas) é que enquanto os surrealistas se esforçavam para buscar um descolamento do cotidiano pela via da deambulação, incentivando o mergulho nas profundezas do inconsciente, os situacionistas se voltavam para a ação transformadora do ambiente urbano. Para eles o *sublime* não deveria ser buscado fora do mundo cotidiano, mas, diferentemente, segundo Careri (2003, p. 94, tradução nossa), era “a própria realidade que deveria se transformar em algo maravilhoso”⁵. Portanto, diferentemente da deambulação surrealista, que baseava-se fortemente na imprevisibilidade do acaso, a deriva situacionista, apesar de dar continuidade à proposta de leitura subjetiva da cidade iniciada pelos surrealistas, em larga medida propunha sua superação ao transformar o ato de caminhada em um método objetivo de exploração da cidade a partir do qual aquele que realiza a deriva detém o controle dos meios e dos comportamentos adotados durante a sua prática. Ainda que o acaso seja aceito como parte fundamental da experiência, a técnica de deriva não se baseia somente nele, posto que estabelece determinadas *regras e parâmetros* para acontecer: desde o raio de abrangência da região explorada durante a deriva, o número de participantes, os pontos de acesso ao território, a duração da prática, dentre outros balizadores.

Portanto, todo o programa situacionista se diferencia da proposta surrealista por estabelecer a centralidade das *regras* como parte fundamental da experiência de compreensão e ação sobre o território das cidades (ainda que tais “regras” estivessem vinculadas, por vezes, à formulação de procedimentos subversivos, estabelecidos em oposição a certos padrões sociais, culturais e institucionais os quais os situacionistas

⁵ No original, em inglês: [...] reality itself had to become marvelous.

buscavam desestabilizar com suas situações construídas).

Além dos dadaístas, surrealistas e situacionistas, ao longo do século XX outros artistas também propuseram estratégias de orientação e regulação do gesto de caminhada pelo espaço da cidade com vistas à criação de experiências estéticas. Na performance *Following Piece*, de Vito Acconci, realizada em Nova York, em 1969, o artista selecionava uma pessoa qualquer que estivesse passando na rua e começava a segui-la até que ela entrasse em algum lugar no qual ele não pudesse entrar (como na residência de alguém ou em um táxi). O ato de seguir poderia durar de alguns poucos minutos a muitas horas – por exemplo, se a pessoa seguida resolvesse entrar em um cinema ou em um restaurante, Acconci também deveria entrar no lugar e esperá-la até que continuasse seguindo o seu trajeto até o final.

Ao estabelecer certas “regras” para a performance – seguir uma pessoa qualquer que estivesse passando pela rua até que ela entrasse em algum lugar inacessível ao artista – *Following Piece* atualiza a estratégia de utilização de limitadores para definir o percurso de deslocamento do corpo do artista pelo espaço. A questão principal, contudo, é observarmos que as regras impostas por Acconci em sua performance visavam unicamente garantir que o percurso estabelecido não seria proposto pelo artista, isto é, garantir que o corpo do artista estivesse livre de quaisquer influências subjetivas (conscientes ou inconscientes) que viessem a orientar o ato de deslocamento espacial – afinal de contas, não há como prever o comportamento da pessoa seguida e, nesse sentido, seguir alguém na rua acaba se tornando um dispositivo bastante eficiente de desorientação espacial.

Conforme vimos, mesmo os situacionistas ao realizarem as psicogeografias através das técnicas de deriva não o faziam de forma totalmente aleatória, mas buscavam produzir estratégias que os conduzissem a uma espécie de desorientação programada: por exemplo, utilizar um mapa de uma cidade para tentar se localizar em outra, ou procurar encontrar uma rota em meio à cidade utilizando apenas o sentido do olfato ou da audição. Em um trecho do texto *Teoria da deriva*, Debord (2003b) propõe um exercício de deriva baseado no conceito de “encontro possível”: aquele que realiza a deriva deve ser convidado (por alguém que esteja responsável por organizar a deriva) a comparecer em uma hora e lugar determinados para, talvez, encontrar alguém. A incerteza em relação à efetividade ou não do encontro é o elemento responsável por despertar e aguçar os sentidos daquele que aceita participar da deriva: sua atenção ao ambiente (desconhecido) e à passagem de outras

peças pelo lugar deve ser redobrada, afinal de contas, qualquer um que por ali passar representa uma possibilidade do encontro acontecer.

Utilizando estratégias semelhantes de deslocamento do olhar para as cidades, artistas integrantes do grupo Fluxus também produziram peças para performances minimalistas que orientavam comportamentos imprevisíveis no espaço urbano. Citemos aqui, na íntegra, a obra intitulada *Peça de mapa (map piece)*⁶, de Yoko Ono (2009, p. 126), publicada originalmente em 1964:

PEÇA DE MAPA

Desenhe um mapa imaginário.

Marque um ponto no mapa aonde deseja ir.

Caminhe por uma rua verdadeira segundo seu mapa.

Se não existe rua onde deveria haver segundo o mapa,
faça uma colocando de lado os obstáculos.

Quando alcançar a meta, pergunte o nome da cidade
e dê flores à primeira pessoa que encontrar.

O mapa deve ser seguido exatamente,
ou o evento deverá ser totalmente abandonado.

Peça aos amigos que escrevam mapas.

Dê mapas aos amigos.

Os mapas (inventados, alterados, trocados, etc.) são também empregados pelos situacionistas em seus estudos psicogeográficos, tal como relata Debord (2003a) em uma passagem do texto *Introdução a uma crítica da geografia urbana*, quando menciona uma experiência vivida por um amigo que utilizou um mapa de Londres para “localizar-se” nas ruas da cidade de Hartz, na Alemanha.

Outro artista que também fazia uso de expedientes para estabelecer regras e parâmetros de orientação de seu comportamento sobre o território foi Richard Long, um dos integrantes do movimento artístico que ficou conhecido como *Land Art*. Nas obras de Long o mapa se mostra como um importante elemento de orientação do corpo do artista no espaço. A exemplo do poema *Map Piece* de Yoko Ono, em algumas das obras de Long o mapa precede ao próprio espaço geográfico nele representado, servindo como um suporte a partir do qual figuras são desenhadas e depois percorridas pelo artista no território: em *A Six-Day Walk Over Roads, Lanes and Double Tracks Inside a Six-Mile-Wide Circle Centered on The Giant Centered of Cerne Abbas*, de 1975, Long desenha um imenso círculo no mapa, centralizado logo acima da região em que se encontra gravada no solo a

⁶ Convém destacar o duplo sentido que a palavra “peça” assume aqui, operando tanto no sentido de “peça teatral” quanto também de fragmento, pedaço, como sugere, por exemplo, a expressão *piece of cake* (pedaço de torta).

figura primitiva de proporções gigantescas conhecida como o *Grande Gigante de Abbas*, e em seguida percorre todas estradas e caminhos vicinais encontrados dentro do referido perímetro. Dessa maneira, Long atualiza uma primitiva técnica de criação de desenhos sobre o solo que só podem ser vistos por completo a grandes alturas.

Em comum, as instruções e regras (sejam tais instruções verbais, icônicas ou de outra natureza) presentes em todas as propostas de exploração espacial através do deslocamento do corpo descritas até aqui atualizam o que poderíamos chamar de *funções algorítmicas* – num sentido muito próximo à noção de algoritmo proposta por Lévy (1998, p. 66), em *A máquina universo*, como “uma sequência finita e ordenada de operações perfeitamente definidas num conjunto circunscrito de objetos, com o intuito de chegar a um resultado num número finito de passos” – as quais são responsáveis por modelar o comportamento do artista em relação ao ambiente quando ele executa com seu corpo as ações inscritas nestes programas.

Conforme veremos agora, a criação de algoritmos conceituais de exploração espacial constitui a base de boa parte dos trabalhos de mídias locativas, a diferença, contudo, é que, ao serem transportados para o domínio dos meios digitais, tais algoritmos oferecem possibilidades para expandir e amplificar as propostas de desorientação espacial e ativação dos fluxos inconscientes do meio urbano desenvolvidas pelos artistas e movimentos de vanguarda do século XX.

Algoritmos performativos de deriva em contextos computacionais

.walk é um projeto orientado por um algoritmo performativo de deriva. Realizado em 2004, na Holanda, por Wilfried Houjebek, *.walk* torna explícita a relação do código com a performance de deslocamento do corpo pelo espaço. Seu “funcionamento” é inteiramente baseado na execução de algoritmos computacionais para psicogeografias urbanas.

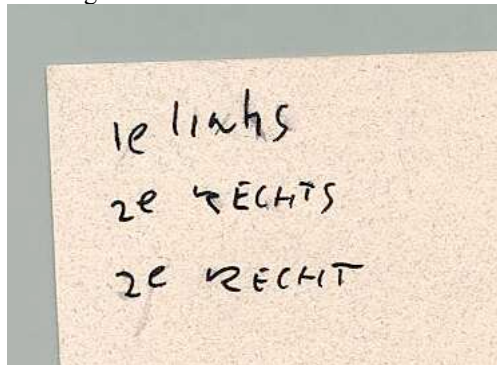
O algoritmo de *.walk* contém as seguintes instruções: primeira à esquerda, segunda à direita, segunda à direita, repetir. Em linguagem computacional, o algoritmo é escrito assim:

```
// Classic.walk  
  
Repeat  
{  
  1 st street left  
  2 nd street right
```

2 nd street left
 }

Contudo, trata-se de um projeto totalmente “analógico”, no sentido de que não faz uso de mídias computacionais nem em seu processo de produção e nem na forma como os participantes interagem com ele. Em vez de ser armazenado na memória de um hardware computacional, o algoritmo é registrado em folhas de papel (Figura 1). Para “executá-lo”, os participantes devem caminhar pelas ruas da cidade seguindo suas instruções.

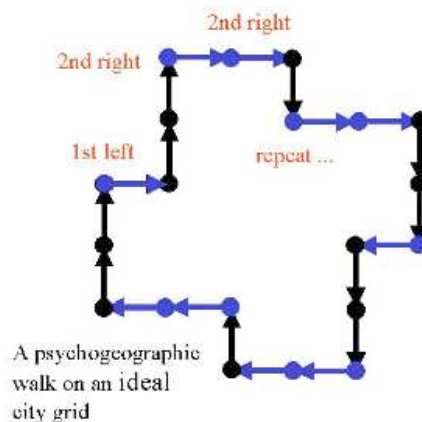
Figura 1 – Algoritmo *.walk* anotado em uma folha de papel



Fonte: A Psychogeographic Expedition. Disponível em: <<http://kazil.home.xs4all.nl/psychog01.html>>. Acesso em: 27 de novembro de 2013.

Numa cidade cujas quadras tenham todas o mesmo tamanho e estejam dispostas em perfeito alinhamento, o percurso tende a repetir-se (Figura 2).

Figura 2 – Algoritmo performativo de deriva



Fonte: A Psychogeographic Expedition. Disponível em: <<http://kazil.home.xs4all.nl/psychog01.html>>. Acesso em: 27 de novembro de 2013.

Entretanto, como são raras as cidades que apresentam esse tipo de configuração, na prática, o participante dificilmente passa pelos mesmo lugares, conforme é possível observar na Figura 3.

Figura 3 – Registro do algoritmo performativo de deriva



Fonte: A Psychogeographic Expedition. Disponível em: <<http://kazil.home.xs4all.nl/psychog01.html>>. Acesso em: 27 de novembro de 2013.

Tal como o algoritmo que comanda as funções de um software, em termos metafóricos *.walk* transforma a cidade num “hardware” sobre o qual um “software” psicogeográfico é executado através de um “processador” humano.

Ao propor a atualização da prática de psicogeografia situacionista através de uma técnica de deriva baseada em um algoritmo computacional, Wilfried Houjebek gera uma estreita relação entre o código e a performance do corpo, tornando explícito um tipo de comportamento que de certa maneira estamos acostumados a seguir diariamente, embora raramente paremos para observar criticamente como isso acontece. Toda vez que interagimos com o sistema de um caixa eletrônico bancário e seguimos as suas instruções (coloque o cartão, espere até o chip ser validado, retire o cartão, escolha uma opção, insira sua senha etc.), estamos obedecendo a um algoritmo. Toda vez que jogamos um jogo de videogame, nossa performance é inteiramente mediada por funções algorítmicas. Toda vez que, para chegar a um endereço, seguimos as instruções de navegação de uma aplicação de GPS, é também a um algoritmo que nossas ações estão condicionadas. Dessa maneira, a nosso ver, um projeto performático como *.walk* propõe um exercício de expansão e de reflexão crítica sobre os novos regimes sensoriais que se desenvolvem através de nossa interação com sistemas algorítmicos: se boa parte das nossas ações cotidianas é mediada por comandos algorítmicos, por que não gerar algoritmos que estimulem comportamentos lúdicos, performáticos e imprevisíveis nos espaços urbanos?

Assim como *.walk*, outros projetos artísticos estimulam performances urbanas baseadas nos princípios das psicogeografias situacionistas. Poderíamos dizer que, invariavelmente, todos eles seguem um mesmo padrão de *algoritmo performativo*, quase

sempre voltado para formas de desorientação espacial nos espaços urbanos.

Indo nessa direção, o aplicativo para dispositivos móveis⁷ *Serendipitor*, concebido pelo artista Mark Shepard, atualiza estratégias de exploração espacial semelhantes àquelas propostas pelos situacionistas. No site do projeto⁸, encontramos a seguinte informação: “Serendipitor é um aplicativo de navegação alternativo para iPhone que ajuda você a encontrar algo ao procurar por outra coisa”⁹ (SHEPARD, 2013, s/p, tradução nossa). 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.

Em projetos como *Serendipitor* a vocação para praticar deslocamentos e ações sem finalidade determinada é evidente. No entanto, não se trata de um livre deslocar sem rumo. Noutro sentido, trata-se de um deslocamento e de um modo de agir orientado por um sistema ordenado (o software do aplicativo) cuja programação está voltada para a desordenação do comportamento daquele que seguir suas séries de instruções: “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. Neste projeto, não há uma “história” a ser contada, mas, antes, uma experiência *performativa* do corpo com o algoritmo que resulta em ações pontuais no espaço com pouco ou nenhum nexos causal entre si, as quais são responsáveis por atualizar algumas das formas culturais antinarrativas mais célebres das vanguardas artísticas do século XX, como aquelas presentes nos *happenings* e nas vertentes teatrais que primavam pela participação do público – como nas peças de Brecht ou de Augusto Boal.

Outro projeto que oferece uma experiência baseada em um algoritmo performativo de deriva é o álbum *n* do músico argentino Jorge Drexler. Trata-se, na verdade, de um aplicativo para dispositivos móveis (smartphones e *tablets*), desenvolvido em parceria com a Samsung, em 2012.¹⁰ *n* apresenta três canções, as quais podem ser rearranjadas conforme a vontade do usuário, seguindo certas dinâmicas de interação oferecidas em cada caso.¹¹ Em

⁷ Disponível apenas para aparelhos equipados com a plataforma iOS, da empresa Apple.

⁸ Disponível em: <http://serendipitor.net/site/?page_id=2>. Acesso em: 05 de julho de 2013.

⁹ No original, em inglês: Serendipitor is an alternative navigation app for the iPhone that helps you find something by looking for something else.

¹⁰ Disponível para download em: <<https://itunes.apple.com/br/app/n-jorge-drexler/id589029116?mt=8>>. Acesso em: 16 de dezembro de 2013.

¹¹ Muito apropriadamente, no menu do referido aplicativo, os produtores se referem a tais tipos de canções como *aplicanções* – ou *aplicaciones*, no original, em espanhol.

uma delas, intitulada *Madera de deriva*, o usuário deve se deslocar pelo espaço geográfico a fim de desbloquear os instrumentos da canção: por exemplo, para agregar um novo grupo de instrumentos (de um total de 12 possibilidades), ele deve se deslocar 300 metros numa determinada direção. O único elemento sonoro que já vem desbloqueado é a voz de Drexler. Através dela, escutamos a letra da música, que fala sobre como a vida, assim como a deriva, molda quem nós somos através de caminhos incertos.

Em n uma relação de ordem performática é estabelecida entre o algoritmo de deriva, a experiência estética (neste caso musical) e o deslocamento do corpo pela cidade. Uma instância incide diretamente sobre a outra: ao deslocar-se pela cidade, o usuário do aplicativo aciona um módulo musical, que, por sua vez, libera outras possibilidades de deslocamento pela cidade e assim sucessivamente. Pode ser que o trajeto planejado pelo usuário para aquele momento de sua rotina não corresponda àquele demandado pelo aplicativo para liberar este ou aquele instrumento e, neste caso, ele, o usuário, terá de escolher entre seguir as ordens do algoritmo ou interromper a experiência. De todo modo, seja qual for a escolha, para além da simples experiência de ouvir uma canção em um dispositivo móvel, o aplicativo oferece outra alternativa de arranjo entre o ato de escuta e o ato de deslocamento do corpo pela geografia das metrópoles. No limite, poderíamos sugerir que, assim como as capas dos álbuns e os videoclipes complementam a experiência musical no âmbito da imagem, um aplicativo como n pode complementar o significado de uma canção ao “expandi-la” para o âmbito da performance em espaços urbanos.

Considerações finais

Para Tuters e Varnelis (2006), o conceito de *código* (algoritmo) 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* e *Madera de deriva*, ou é o próprio resultado da obra que se apresenta na forma codificada, através de mapas que registram diferentes tipos de rastros deixados pelos ocupantes das cidades. De todo modo, ao longo deste texto buscamos estabelecer algumas relações entre aplicações para dispositivos móveis voltadas a práticas contemporâneas de deriva e o caráter algorítmico que subjaz nas obras de diversos artistas que demonstraram preocupação especial com a ideia de emprego consciente do ato de caminhada como instrumento fenomenológico de conhecimento e de interpretação simbólica dos territórios.

Ainda que haja diferenças marcantes entre as práticas de caminhada realizadas por cada um dos grupos e artistas referidos ao longo deste texto, é possível ainda assim afirmarmos que em todos eles o ato de deslocamento do corpo pelo território sugere a transformação do espaço em paisagem¹². Se nos tempos atuais o caminhar foi quase que inteiramente substituído pelos transportes a motor, sendo frequentemente negligenciado por arquitetos e urbanistas, ainda assim há poetas, artistas e filósofos que encontram no primitivo ato de caminhada uma prática poderosa para dar a ver certas dimensões do cotidiano que permanecem invisíveis aos olhos habitados do homem contemporâneo.

O que todas essas referidas práticas de caminhada têm em comum é a ideia de que as estradas, as ruas, o passeio público, bem como todos e quaisquer tipos de caminhos, não são meros meios de passagem entre um lugar e outro, mas são, acima de tudo, lugares em si. Isso significa que ao caminhante urbano que adota o andar como prática artística, isto é, como meio produtor de experiência estética, é necessário estar atento ao caminho – algo que, nos dias de hoje, em que estamos sempre com os olhos voltados ao futuro (o que devo fazer quando chegar “lá”?), é extremamente custoso de se alcançar. Daí também se origina a proposta de formulação de um conceito de caminhada como prática estética, a partir do qual evidencia-se o poder revelador que reside no ato de deslocar-se com atenção por uma ambiência, pondo em movimento todo o corpo – o corpo individual, certamente, mas também o corpo todo de uma sociedade – com a finalidade de transformar o olhar numa sonda através da qual o espírito transforma o espaço em paisagem e, no limite, em obra de arte.

Referências bibliográficas

ARANTES, Priscila. Cartografias líquidas: a cidade como escrita ou a escrita da cidade. In: **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Org.). São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

CARERI, Francesco. **Walkscapes: walking as an aesthetic practice**. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2003.

DEBORD, Guy. Introdução a 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.

¹² O termo “paisagem” é utilizado aqui no mesmo sentido proposto por Careri (2002), como referência ao ato de transformação do espaço, seja esta transformação física ou simbólica.

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

LÉVY, Pierre. **A máquina universo**: criação cognição e cultura informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

ONO, Yoko. **Grapefruit**: o livro de instruções e desenhos de Yoko Ono. Belo Horizonte, 2009. Tradução de Giovanna Martins e Mariana de Matos Moreira Barbosa.

SHEPARD, Mark. **Serendipitor**. 2013. Disponível em: <<http://serendipitor.net/site/>>
Acesso em: 05 de julho de 2013.

TUTERS, Mark; VARNELIS, Kazys. Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things. **Leonardo**. vol. 39, n.º 4, 2006, p. 357-326.