

DO ESPAÇO URBANO AO CIBERESPAÇO: uma poética digital¹

Claudia Loch

Nara Cristina Santos

A pesquisa “do Espaço Urbano ao Ciberespaço: uma Poética Digital” é desenvolvida no Mestrado PPGART-UFSM, a partir de três conceitos do universo da Arte e Tecnologia: hibridação, ciberespaço e labirinto, recorrendo às reflexões respectivamente de Edmond Couchot, Perre Lévy e Lúcia Leão. Primeiramente é apresentada uma aproximação dos conceitos utilizados, e depois a pesquisa poética e seus resultados, a qual trata do desenvolvimento de projetos artísticos a partir de uma estrutura de hipertexto, recorrendo assim ao conceito de labirinto por proporcionar um acesso não linear ao conteúdo. A investigação refere-se à hibridação, pois se insere no campo da tecnologia digital, o que torna possível sua disponibilização na WWW e as relações proporcionadas pelo ciberespaço.

A escolha deste universo de pesquisa possui princípio norteador na necessidade de continuidade da pesquisa poética desenvolvida ao longo do curso Bacharelado em Artes Visuais/UFSM, que teve seu início relacionando-se apenas com o espaço urbano, onde paulatinamente foram inseridos questionamentos referentes às poéticas digitais. O trabalho em andamento hoje no Mestrado em Artes Visuais/UFSM, prevê uma passagem do espaço urbano ao ciberespaço, delimitando e construindo relações que sejam próprias a este último, mantendo uma ligação com o espaço urbano, utilizando suas imagens como metáforas visuais para explorar o conceito de labirinto. A personagem “Entidade” está sendo utilizada como ponto de diálogo e passagem entre estes dois espaços. Em intervenções no espaço urbano, são feitos desenhos desta personagem, e cada fotografia-registro torna-se um fotograma de um processo de animação que se instaura no ciberespaço. Ela remete ao conceito de hibridação, sendo um ser humano com cabeça de animal, fazendo alusão também ao conceito de labirinto em referência ao Minotauro presente na mitologia grega. Neste artigo, apresentam-se algumas considerações do percurso inicial de pesquisa.

Do espaço urbano ao ciberespaço, uma poética digital

Em 2004 inicia-se a pesquisa poética “Cidade: Ponto de Partida e Chegada para a Criação Artística” no curso Bacharel em Artes Visuais/UFSM, onde o espaço² urbano é utilizado a partir da apropriação de imagens e da execução de intervenções³ urbanas⁴, desenhos feitos com tinta acrílica em paredes ou tapumes inseridos neste espaço. A utilização da denominação espaço urbano, indica o ponto de vista do indivíduo inserido nele, visualizando,

¹ Artigo apresentado no II Simpósio nacional da ABCiber Associação brasileira de pesquisadores em cibercultura, realizado na PUC Pontifícia universidade católica, São Paulo em 2008. Este artigo está presente nos anais do evento.

² Pode significar (HOUAISS, 2007) uma extensão limitada em uma, duas ou três dimensões e, a partir do campo da física, corresponde à característica geométrica de um universo no qual ocorrem fenômenos físicos e que permite a extensão destes fenômenos em direções mutuamente ortogonais. Porém, contrariando esta significação, espaço também indica uma extensão ideal, sem limites, que contém todas as extensões finitas e todos os corpos ou objetos existentes ou possíveis.

³ A palavra intervenção tem origem na palavra latina *intervenire* 'estar entre, sobrevir; entrometer-se, intervir, meter-se de permeio. O pospositivo *-vir*, do verbo latino *venire* indica 'vir, chegar, abordar, agredir, atacar, avançar'.

⁴ O antepositivo *espac-* do latim *spatium*, *í* 'espaço livre, extensão'; é utilizado em todas as épocas. Ernout e Meillet (in Houaiss) cogitam a cognação desta família com as de *patè*, 'estar aberto, estar exposto ou acessível', sendo que a cognação latina inclui: *patulus*, donde *propatulus* significa 'em público, à vista de todos, em lugar descoberto, na rua'. A partir desta possibilidade, percebe-se um parentesco que, de certa maneira, liga as duas palavras espaço urbano.

portanto, o espaço de fora, de trânsito, desenhado pelas construções privadas inacessíveis internamente ao olhar coletivo. Pesavento (1997) indica que a rua é a imagem mais forte da urbe, e caracteriza-a como espaço plurifuncional, onde os mais variados fatos ocorrem; do comércio à circulação, do ponto de encontro ao local de desfile. O espaço urbano é público, característica que privilegia as diversas expressões humanas, incluindo as manifestações artísticas.

Nas palavras de Nazário (2005), a urbe tem sido desde longa data, campo privilegiado para investigações poéticas nas artes visuais e, antes mesmo, na literatura. Ela foi e continua sendo fonte de inspiração. Peixoto (2004) afirma que os espaços urbanos são as paisagens contemporâneas. Ele indica que a pintura de paisagem apareceu recentemente na história da arte (século XIX), trazendo novas reflexões para a pintura a partir de sua experiência com as nuvens, que problematiza a perspectiva, transformando o esquema da visão para uma justaposição de planos heterogêneos, influenciando assim toda a história da pintura moderna. Ele indica que agora, as regras da arte se transformam novamente em decorrência das paisagens, sendo o espaço urbano a paisagem contemporânea. A partir dela, ele afirma que a função da arte é construir imagens deste espaço que sejam novas, que passem a fazer parte da própria paisagem, sendo que as intervenções urbanas se adequam a este objetivo. A sua execução, assim como a intervenção finalizada, fazem parte deste espaço, que se caracteriza pela transformação em fluxo constante.

Sua característica agressiva deve ser considerada ao tratarmos de intervenção⁵ urbana, pois ela se coloca no espaço com o objetivo de modificá-lo, influir sobre seu desenvolvimento. O espaço urbano, em sua grande maioria é formado por vias de trânsito. As intervenções dispostas nestes locais visam despertar as percepções amortecidas dos passantes, requalificando estes espaços como regiões de apropriação. Elas podem concretizar-se como um apego, de longa duração, a lugares específicos ou como novos modos de organização social e simbólica. Roncayolo (1990, apud NAZÁRIO, 2005), afirma que, se por um lado, pode ser expressão de “posse”, por outro, pode significar assenhoramento como “direito de uso”, instaurando novos modos de competência social.

Nazário discorre sobre a diferença de ritmos que pode ser observada entre espaço urbano e museu. No museu, o qualificativo é o da permanência, a duração almeja a eternidade, ultrapassando o presente, enquanto a urbe mistura os ritmos, as referências da instabilidade e da duração. O espaço urbano caracteriza-se pela fragmentação, indeterminação, pluralismo, diversidade, complexidade, e é permeado pelo sentido do fugidio, do efêmero, do fragmentário e do contingente. Como as intervenções passam a fazer parte do espaço urbano desde o momento de sua execução, estas características também se referem a elas, pois não há como separá-las deste espaço, situação que apresenta uma oposição à autonomia das obras de arte do período moderno.

A tecnologia digital também traz novos paradigmas em relação aos critérios relacionados às poéticas artísticas, e atualmente ela vem sendo cada vez mais utilizada pelos artistas. Estas pesquisas são importantes, pois proporcionam reflexões sobre as novidades trazidas pela tecnologia informática ao campo das imagens. Na pesquisa em questão, os questionamentos referentes às poéticas digitais foram paulatinamente inseridos, através de experimentações utilizando projeções, desenhos digitalizados e impressos e fotografias digitais modificadas na impressão. No último semestre de graduação (2007) havia sido desenvolvido um arquivo digital composto de fotografias, vídeos e desenhos digitalizados, cujo acúmulo foi possível graças à utilização de uma linguagem algorítmica como denominador comum.

⁵ A palavra intervenção tem origem na palavra latina *intervenire* 'estar entre, sobrevir; entrometer-se, intervir, meter-se de permeio. O pospositivo *-vir*, do verbo latino *venire* indica 'vir, chegar, abordar, agredir, atacar, avançar'.

Santaella (2003) traça um panorama histórico da hibridação nas artes que culmina com a hibridação digital. Ela indica a instauração do código digital como o principal motivo para a ocorrência da hibridação, que ela caracteriza como acúmulo de linguagens, polissemia das mídias, e o define como um denominador comum para realizar traduções integrando as mídias analógicas anteriormente separadas. Ela afirma que a mistura de meios tecnológicos transformou as hibridações das mais diversas ordens em um princípio constitutivo da arte tecnológica, incorporando-se na sua própria essência de linguagem. Esta característica apresenta novas possibilidades ao campo da arte. Como se constata no arquivo digital, linguagens que possuem grandes diferenças como o desenho e o vídeo, passam a ter a mesma natureza estrutural, e podem vir a integrar um mesmo projeto artístico. No arquivo digital, fotografia, desenho e vídeo não se fundem em uma mesma imagem e não apresentam sobreposições. As linguagens são percebidas uma após a outra, situação que produz grandes contrastes no desenrolar do tempo, reafirmando desta maneira suas diferenças.

As imagens digitais são um mosaico ordenado de pontos, onde o *pixel* é um permutador entre imagem e número. Segundo Couchot, estas características lançam as técnicas de figuração numa lógica em total ruptura com a lógica subjacente à imagem gerada até então pelos procedimentos óticos, pois a imagem está sempre em movimento de auto-geração, a partir da hibridação de um computador eletrônico e algo como uma tela para visualização. Os arquivos digitais (2007) constituem-se de: vídeos feitos a partir de filmadora digital, fotografias feitas a partir de câmera fotográfica digital e desenhos digitalizados – através de mediação com fotografia digital, operação que, segundo Couchot (2003), *tecnicamente* anula qualquer relação direta com uma realidade preexistente. A reunião destes elementos pode ser visualizada através de uma tela ou projeção, feita por um projetor multimídia, ligado a um computador. Pode-se constatar então que é pertinente, em relação a este trabalho, utilizar o conceito de hibridação relacionado às formas constitutivas da imagem. A tecnologia digital também torna possível a disponibilização de projetos artísticos na WWW e as relações proporcionadas pelo ciberespaço. A seqüência da pesquisa decorre deste objetivo. Em 2008, no PPGART/Mestrado-UFSM está sendo realizada esta passagem, “Do Espaço Urbano ao Ciberespaço: Uma Poética Digital”, através da personagem “Entidade”, que se estabelece como um ponto de diálogo.

A construção da personagem “Entidade” se iniciou em 2004, quando um poema de Ferlinguetti (1984) exerceu influência na pesquisa. Em “Cachorro”, o autor estabelece uma analogia entre cachorros e transeuntes a partir do ato de perambular pelas ruas observando os elementos encontrados, de modo similar aos *flanqueurs*, apresentando, por fim, uma estreita ligação entre os transeuntes e o espaço urbano. A partir desta analogia, apresentam-se outras reflexões. O ser humano, assim como o cachorro, é um animal coletivo. Esta característica define a urbe, que possui conseqüentemente como sua imagem mais forte o espaço público. Posteriormente da verificação visualizada entre o cachorro e o transeunte, desenvolve-se uma figura híbrida da união destes dois elementos, porém, ocorre também o interesse por outros animais urbanos em decorrência de observação. Forma-se, portanto, um sujeito híbrido com corpo humano e cabeça de animal. Esta figura foi desenvolvida para a produção de uma identidade visual precisa, unificando, de certa maneira, as intervenções espalhadas pela urbe. Esta unificação possibilita, de maneira conjunta, a construção de sentido das intervenções urbanas separadas espacialmente. Em 2008 a personagem passa a ser utilizada e é nomeada “Entidade”. Ela é utilizada como ponto de diálogo e passagem entre o espaço urbano e o ciberespaço. Isto se dá a partir do seguinte processo: em intervenções no espaço urbano, são feitos desenhos desta personagem, e cada fotografia-registro torna-se um fotograma de um processo de animação que se instaura no ciberespaço, inserida em uma estrutura de hipertexto.

Imagens são superfícies que pretendem representar algo que se encontra no espaço e no tempo, através da abstração de duas das quatro dimensões espaço-temporais (FLUSSER,

1998). A Entidade, quando se encontra no espaço urbano (figura 1), é formada por tinta, madeira, concreto ou metal em seu suporte, que é modificado pela ação das intempéries, deteriorando-se com o passar do tempo. Ela se espalha pelo espaço urbano, onde cada uma das pinturas é um vestígio de seu movimento, e mistura-se a ele, pois suas imagens relacionam-se com movimento de trânsito necessário para sua visualização. O transeunte se depara com a Entidade durante um percurso, encontrando seus fragmentos em diferentes locais e temporalidades. Portanto, a Entidade possui três das quatro dimensões espaço-temporais. Desta maneira, ela inclina-se do campo das imagens em direção ao campo da realidade, porém, a seqüência de seus movimentos é encontrada em desordem, pois ela permanece indeterminada, fugidia e efêmera. Em seu segundo momento, no ciberespaço, a junção dos registros das imagens da Entidade se apresenta no espaço virtual. Cada pintura finalizada corresponde a uma fotografia digital de registro, sendo que cada uma delas torna-se um frame da animação que se instaura no espaço virtual, onde seu movimento emerge claramente, de maneira linear e ordenada. No enquadramento do registro fotográfico, permanece também o registro do local em que ela foi desenvolvida em seu primeiro momento, indicando sua situação precedente. Neste espaço seu movimento pode ser facilmente percebido, porém ela está mais informacional do que nunca, sua natureza agora é digital.



Figura 1 – Registro de intervenção urbana

A disponibilização de projetos artísticos na WWW e as relações proporcionadas pelo ciberespaço⁶ trazem profundas mudanças para a arte. Lévy definiu em 1999 o ciberespaço como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (1999, p. 92), e seu pensamento permanece atual, demonstrando desta maneira sua relevância. Nesse espaço de comunicação ao qual ele se refere, inserem-se também as pessoas que participam dessa conexão, assim como todo espaço que emerge desta inter-conectividade. Esta conexão transmite informações provenientes de fontes digitais, que ele apresenta como a condicionante de suas principais características,

⁶ A palavra ciberespaço (HOUAISS), utilizada no campo da cibernética, se refere ao espaço das comunicações por redes de computação, e sua origem remete à palavra inglesa *cyberspace*, formada pela junção da palavra *cybernetic* 'cibernético', mais a palavra *space* 'espaço'. Cibernética é a ciência que tem por objeto o estudo comparativo dos sistemas e mecanismos de controle automático, regulação e comunicação nos seres vivos e nas máquinas.

definindo seu “caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo [...]” (p. 93). Em “Entidade nº2”, estas características definem a experiência do indivíduo em contato com o projeto. Este reage em tempo real à medida que o interator acessa os hiperlinks, propondo surpresas nestes movimentos. O indivíduo se depara com diferentes imagens, vídeos e animações, em um percurso que se desenvolve em um ritmo proposto pelo interator. Esta característica apresenta um progresso da pesquisa poética em relação aos arquivos digitais.

Ciberespaço

Santaella (2007) indica que o ciberespaço é o espaço informacional das conexões de computadores que representam o conceito de rede, e no qual a geografia física não tem relevância. O interator não tem idéia do caminho que a informação percorre, entre servidores e roteadores. No momento em que clica, a informação aparece instantaneamente na sua tela. Estas duas características referentes ao ciberespaço, o encurtamento das distâncias e a rapidez das operações, são apontadas por Harvey (1995) entre outros motivos pelos quais os indivíduos fazem parte do ciberespaço. Eles o integram para comunicar e trocar informações em grupo, pela eficácia da comodidade das redes, para fazer investigação, por obrigação profissional, para ter acesso a pessoas-recurso e ao enquadramento em grupos de utilizadores que têm como objetivo a familiarização, e a aprendizagem informática. Eles também o utilizam para ter um melhor sentido da presença, para favorecer os laços sociais e a amizade, para obter um apoio moral, e também quando é a única rede disponível utilizada por todos os membros do grupo do qual o indivíduo faz parte.

Através do ciberespaço, as pessoas atualmente se comunicam diariamente, com seu banco ou com seus amigos, fazem compras, solicitam serviços. Estas são algumas entre suas diversas utilidades cotidianas, que podem se desenvolver a partir de qualquer lugar do mundo, para qualquer lugar do mundo. Porém estas utilizações fazem parte de um contexto ampliado, e Santaella apresenta uma hipótese de que a navegação interativa no ciberespaço envolve transformações perceptivo-cognitivas por parte de um novo tipo de leitor, que ela denomina “leitor imersivo” (p.37). Este “navega entre nós e nexos construindo roteiros não lineares, não sequenciais”. O interator desenvolve um itinerário não linear em “Entidade nº2”, que se insere em um roteiro único no ciberespaço, agregando-o ao caminho anterior e posterior ao projeto. Isto ocorre, pois, “Entidade nº2” faz parte deste hipertexto, que engloba todas as informações que flutuam no ciberespaço. Lévy (1996) indica o hipertexto como um texto único. Ele é a forma de apresentação de informações em um monitor de vídeo, na qual algum elemento é destacado e, quando acionado, provoca a exibição de um novo hipertexto com informações relativas ao referido elemento.

As características do ciberespaço talvez venham a apresentar grandes transformações para o campo da arte. Lévy (1998) afirma que a emergência do ciberespaço suscita o desenvolvimento de novas espécies de arte, “ignorando a separação entre emissão e recepção, composição e interpretação” (p. 107). André Lemos (in MARTINS e SILVA, 1999) afirma que a arte inserida no ciberespaço procura levar ao extremo o potencial comunicativo e interativo desta estrutura rizomática e híbrida. “O potencial do ciberespaço para abrigar as artes eletrônicas é enorme. O caráter aberto, interativo e não-hierarquizado do ciberespaço permite que ele seja um espaço por excelência da arte [...]” (p. 240). Deparamo-nos, portanto, com as novas e ampliadas possibilidades que o ciberespaço propõe. A produção poética deve ser realizada tendo em vista estas novas potencialidades, que vem tornar a arte dinâmica, interativa, e mais criativa coletivamente. Lévy (2000) também pontua que a palavra ciberespaço foi empregada pela primeira vez pelo autor de ficção científica William Gibson, em 1984, no romance *Neuromancer*, onde designa o universo das redes digitais como lugar de encontros, aventuras e novas regulações econômicas e sociais. Este conceito emerge, portanto,

juntamente com a construção do imaginário acerca destas novas relações que se estabelecem no cotidiano, apresentando a subjetividade inseparável destes eventos, as indagações, necessidades e visões acerca do presente, passado e futuro. Esta característica da palavra ciberespaço indica sua potencialidade para o desenvolvimento de poéticas diversas.

Segundo Lévy (1998), com o ciberespaço podem se originar linguagens inéditas, possibilidades que casam de maneira interessante com a arte contemporânea. Lévy indica estas novas relações que regem o ciberespaço. Primeiramente, as mensagens giram em torno dos receptores, modo inverso do que ocorre com os meios de comunicação de massa. Isto ocorre em “Entidade nº2”, pois os indivíduos podem interagir com o projeto artístico a qualquer momento e em qualquer lugar, através de um computador que esteja conectado na rede da WWW. Outra característica do ciberespaço apontada por Lévy é a distribuição sem fronteiras da informação, em um fluxo constante de mudanças, o que torna natural que o esforço criador desloque-se delas para dispositivos, processos, meios. “Entidade nº2” também está flutuando neste fluxo, integrado ao ciberespaço. Outra particularidade apontada por Lévy é que a distinção estabelecida entre produtores e espectadores confunde-se em proveito de um continuum de leitura-escrita. Isto pode ser notado em “Entidade nº2” através de sua característica de labirinto, onde cada página contém bifurcações, proporcionadas por links, que oferecem um acesso não linear ao conteúdo, possibilitando que cada usuário desenvolva um percurso distinto.

O projeto “Entidade nº2” apresenta conexões entre suas características. Ele estrutura-se como um labirinto, pois os links presentes em cada página oferecem o acesso não linear ao conteúdo, e a partir deste percurso o visitante poderá encontrar a Entidade. Ela é a correspondente do Minotauro, pois como ele, ela é uma figura híbrida de humano e animal, fazendo alusão ao labirinto Cretense. Outra conexão ocorre quando imagens da urbe são utilizadas como metáfora para o conceito de labirinto. Interagindo com o site, o indivíduo tem a impressão de estar trafegando pela urbe, característica sublinhada pelos sons. O labirinto cretense foi construído para aprisionar o monstro, porém no labirinto da Entidade percebe-se um paradoxo, ela está no espaço urbano, o espaço de fora, o espaço da liberdade.

Ciberespaço como espaço labiríntico

O ciberespaço é um labirinto do tipo rizomático, sendo que um rizoma é conectável em várias direções de seus pontos, onde cada um constitui um centro. Assim se estrutura a WWW, assinala Lucia Leão (2002). A palavra labirinto é correspondente a estrutura, um conjunto que forma uma complicada rede de elementos. Segundo Leão, labirintos são imagens que perduram na história da humanidade há milênios, e ela os define como signos de complexidades. Eles podem ser originários tanto de construções humanas como da própria natureza, ao exemplo das conchas ou do ouvido humano. Ela indica que possuem vários sentidos que se transformam no tempo e em culturas diversas, e dentre as construções humanas, os labirintos se apresentam de inúmeras formas.

O labirinto que propõe um especial interesse a esta pesquisa é o cretense que se transforma em prisão do monstruoso Minotauro. Leão aponta que, segundo a mitologia grega, este era devorador de carne humana, nascido de um cruzamento de uma mulher e um touro. A mulher era esposa de Minos, que o colocou no labirinto para escondê-lo por motivo de grande vergonha. O indivíduo que experiencia este labirinto, possui dois problemas para solucionar: achar a saída e vencer o Minotauro. Contudo, Leão indica que a imagem dos labirintos não se constitui apenas de pesadelos. Para exemplificar este apontamento, ela cita o labirinto de Versalhes (construído por J. Hardouin-Mansart para o rei Luís XIV), que tinha como objetivo divertir o visitante. A “Entidade nº2” apresenta um paradoxo, pois faz alusão à experiência de pesadelo do labirinto Cretense, oferecendo um trajeto calmo. Nele ocorrem algumas surpresas, relacionadas às linguagens utilizadas e ao encontro com a personagem. Esta parece

se integrar ao percurso, dando a sensação ao indivíduo que ela também pode trafegar, tanto pelo hipertexto, quanto pela urbe apresentada. O espaço urbano também pode ser visto sob a ótica do labirinto, pois apresenta encruzilhadas em seus trajetos. Leão assinala que a associação entre labirinto e fortalezas de cidades é ancestral e cita o imaginário mítico, onde Dédalo é o construtor tanto do labirinto, quanto do palácio cretense, como também de todas as cidades sagradas.

Leão apresenta três autores da Antiguidade que trabalham com o tema do labirinto. Virgílio (70-19 a.C.), Ovídio (43 a.C-17 d.C) e Plínio (23-79 d.C). Para eles o labirinto é uma estrutura ambígua e complexa que incorpora paradoxos, sendo uma afirmação de contradições. Como Deleuze já afirmou em sua “1ª série de paradoxos: do puro devir” “Alice não cresce sem ficar menor e inversamente” (1974, p.1 apud Leão, 1999 p.25). Leão (1999) afirma que a experiência com a WWW é desta forma paradoxal, onde o limitado e o ilimitado se confundem, em relação à intensa profusão de informações que é disponibilizada. Por este e outros motivos, Leão (2002) aponta que a busca de um conceito geral para labirinto não é possível. Existem diversos exemplos de labirintos, como no caso em que o peregrino não enfrenta dúvida, pois são unicursais. O outro tipo, mais conhecido, e que é de interesse a esta pesquisa, é o labirinto com bifurcações, dos quais Leão cita sua utilização em muitos trabalhos artísticos em hipermídia, que possuem como estímulo poético a arte de perder-se.

Pierre Musso (in PARENTE, 2004) associa brevemente a palavra labirinto à idéia de rede, ressaltando, porém, que a palavra rede (*réseau*) surgiu na língua francesa apenas no século XII. Ele indica sua origem na palavra latina *retiolus*, diminutivo de *retis*, e do francês *réseil*, que designa redes de caça ou pesca, ou tecido. Segundo o dicionário Houaiss, rede significa um conjunto de pontos que se comunicam entre si. No campo da informática, denomina o sistema constituído pela interligação de dois ou mais computadores e seus periféricos, com o objetivo de comunicação, compartilhamento e intercâmbio de dados. Seu uso no sentido absoluto denomina a própria internet, a rede de computadores dispersos por todo o planeta que trocam dados e mensagens utilizando um protocolo comum. Musso propõe a seguinte definição do conceito: “a rede é uma estrutura de interconexão instável, composta de elementos em interação, e cuja variabilidade obedece a alguma regra de funcionamento” (p.31). Ele afirma que este conceito “recobre três níveis misturados de significações: em meu ser, ela é uma estrutura de interconexão instável e transitória; em sua relação com um sistema complexo, ela é uma estrutura escondida cuja dinâmica supõe-se explicar o funcionamento do sistema visível” (p.32). A rede remete ao ciberespaço proposto por Lévy. Podemos perceber, que os conceitos de hibridação, ciberespaço, rede, e labirinto apresentam-se interconectados, conexão que se apresenta também em forma de poética nesta pesquisa.

No decorrer da pesquisa, iniciada no primeiro semestre de 2008, já foram realizadas 23 intervenções urbanas. Entre estas, algumas foram selecionadas para compor o projeto artístico “Entidade nº2”, que foi exposto na sala Cláudio Carriconde-UFSM, na exposição coletiva “Híbridos de Nós Mesmos”, no período de 25 a 29 de agosto e permanece disponível na internet através do endereço www.claudialoch.com.br. Este projeto apresenta-se a partir de uma estrutura de hipertexto, onde cada página possui fotografias de paisagens urbanas e links. Alguns, de fácil visualização, oferecem um trajeto linear, enquanto outros ocasionam saltos no percurso. Durante este “trajeto”, o indivíduo pode encontrar a Entidade movendo-se na tela, tendo a sensação de que ela também pode percorrer estes lugares. Vídeos do processo de execução das intervenções urbanas também são disponibilizados nesta estrutura. Fotografias do processo de desenvolvimento de “Entidade nº2” foram expostos no MASM (Museu de Arte de Santa Maria) na exposição coletiva “Narrativas contemporâneas: imagens, lugares, hibridismos” no período de 27 de agosto a 13 de outubro. O próximo projeto artístico prevê desenhos vetorizados ao invés de fotografias digitais, alguns dos quais foram expostos no

Espaço Cultural CESMA, na exposição individual “Do Espaço Urbano ao Ciberespaço: Uma Poética Digital”, permanecendo do dia 15 de setembro ao dia 11 de outubro.

Referências bibliográficas

- BARROS, Ana e SANTAELA, Lúcia (orgs.). **Mídia e artes**, os desafios da arte no início do século XXI. São Paulo: Unimarco, 2001.
- COUCHOT, Edmond in: Parente, André. **Imagem máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte. Da fotografia à realidade virtual**. POA: Ed. UFRGS, 2003.
- DOMINGUES, Diana; VENTURELLI, Suzete (org.). **Criação e poéticas digitais**. Caxias do Sul: Educs, 2005.
- HILLIS, Ren. **Sensações digitais**, espaço, identidade e corporificação da realidade virtual. São Leopoldo: Unisinos, 2005.
- HOUAISS, A. (Ed.). **Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa**. Editora Objetiva Ltda, 2007.
- LEÃO, Lucia (org.). **Derivas: cartografias do ciberespaço**. São Paulo: Annablume, 2004.
- LEÃO, Lúcia (org.). **Interlab**, labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- LEÃO, Lucia. **A estética do labirinto**. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2002.
- LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia**, arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- LÉVY, Pierre. **A conexão planetária**, o mercado, o ciberespaço, a consciência. São Paulo: Ed. 34, 2001.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência Coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998.
- LÉVY, Pierre. **A máquina universo**, criação, cognição e cultura informática. São Paulo: Artmed, 1987.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**, o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- Luiz Nazario: **A cidade imaginária**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado. **Para navegar no século 21**, tecnologias do imaginário e cibercultura. Porto Alegre, 1999.
- PARENTE, André. **Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- PARENTE, André. **Redes Sensoriais**, arte, ciência, tecnologia. Rio de Janeiro: Contracapa, 2003.
- PEIXOTO, Nelson Brissac: **Paisagens urbanas**. São Paulo, SENAC, 2004.
- PESAVENTO, Sandra J. e Souza, Célia F. **Imagens urbanas: os diversos olhares na formação do imaginário urbano**. POA: Ed. Da UFRGS, 1997.
- PLAZA, Júlio & TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: Poéticas Digitais**. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.
- SANTOS, Nara Cristina. **Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital**. Tese de Doutorado UFRGS, 2004.
- VIRILIO, Paulo. **A máquina de visão, do fotograma à videografia, holografia e infografia**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.