



(DES)ORIENTAÇÃO: UMA PROPOSIÇÃO ARTÍSTICA PARA CAMINHADAS NA CIDADE

(DIS)ORIENTATION: AN ARTISTIC PROPOSITION FOR WALKS IN THE CITY

Fernando de J. de A. da Rocha¹
Universidade Federal de Pelotas
Eduarda Gonçalves²
Universidade Federal de Pelotas

RESUMO

No presente artigo abordo o processo de criação da (Des)Orientação, um filtro para Instagram que, através de setas acionadas a cada clique na tela do celular indicam direções a serem seguidas. Durante o desenvolvimento do trabalho surgiram diferentes formas de praticar esta mesma ideia, como a utilização de setas adesivas e um jogo que mistura os adesivos com ações. Como metodologia, abordo a pesquisa em artes visuais por meio de considerações de Sandra Rey (2002) e teço relações com o conceito de desvio tendo como referência o método da Internacional Situacionista, a partir de considerações e mapas de Guy Debord (2003), das proposições do artista Hélio Oiticica, assim como por meio de reflexões de Paola Berenstein Jacques (2004). Considero que as experiências geradas a partir deste trabalho possibilitaram diferentes relações com a vida urbana e seus territórios.

PALAVRAS-CHAVE

(Des)Orientação. Pesquisa em Arte. Deslocamentos. Proposição Artística.

ABSTRACT

In this article, I discuss the process of creating (Dis)Orientation, an Instagram filter that, through arrows triggered by each click on the cell phone screen, indicates directions to be followed. During the development of the work, different ways of practicing this same idea emerged, such as the use of adhesive arrows and a game that mixes the arrows with actions. As a methodology, I address research in visual arts through considerations by Sandra Rey (2002) and establish relationships with the concept of deviation, with reference to the method of the Situationist International, based on considerations and maps by Guy Debord (2003), the propositions of the artist Hélio Oiticica, as well as through reflections by Paola Berenstein

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Artes, na linha de pesquisa de Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano, no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Graduado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG) Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2155419067984933>. Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-2179-2292>

² Artista e professora associada do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas - UFPel. Bacharel em Pintura pela Universidade Federal de Pelotas (1996). Realizou o Mestrado em Artes Visuais: ênfase em poéticas visuais, pelo Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS e o doutorado, pelo mesmo Programa. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4375817269121969>. Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-5374-9638>



Jacques (2004). I consider that the experiences generated from this work have enabled different relationships with urban life and its territories.

KEYWORDS

(Dis)Orientation. Art Research. Displacements. Artistic Proposition.

Introdução

O presente artigo está vinculado à pesquisa de mestrado, que se encontra em andamento, “Território de ação: caminhadas e proposições como forma de praticar e pensar as cidades de Rio grande e Pelotas através da pesquisa em arte”, na linha de pesquisa Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano, no Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), sob orientação da Profa. Dra. Eduarda Gonçalves. O trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) e é resultado de investigações junto ao Grupo de Pesquisa Deslocamentos, Observâncias e Cartografias Contemporâneas - DESLOCC (CNPq/UFPel), sob liderança de Gonçalves.

Na presente escritura abordo as questões teóricas e práticas relacionadas ao processo de criação da proposição artística (Des)Orientação, um filtro desenvolvido para a rede social Instagram que funciona por meio de setas sobrepostas à imagem da câmera do celular do usuário. As setas indicam quatro diferentes direções: frente, retorno, direita e esquerda, e são acionadas a cada clique na tela do celular, ou seja, ao tocar na tela, a rolagem de setas para em uma das direções e, assim, direciona o participante da proposição a seguir um novo caminho (Imagem 1). A cada parada, uma nova seta deve ser acionada e, assim, um trajeto (Des)Orientado é sugerido. Durante o deslocamento, o usuário pode registrar algo do entorno que seja de seu interesse, já que o filtro utiliza a câmera do celular enquanto desorienta o participante, possibilitando o compartilhamento de registros do caminho gerado através do filtro. Sendo assim, a proposição artística (Des)Orientação possui como objetivo principal deslocar o participante por diferentes caminhos, fazendo com que o usuário deste dispositivo desvie dos trajetos pré-estabelecidos em seu cotidiano.



Imagem 1. Setas que direcionam a (Des)Orientação, 2023. Fonte: Arquivo pessoal.

Desorientar significa perder o rumo ou a direção correta. Na proposição artística aqui exposta, busco provocar uma ação que consiste em caminhar pela cidade, campo ou ambientes internos sem um percurso pré definido, e por meio de um dispositivo desorientador, o filtro de Instagram. Este dispositivo sugere a quem o aciona a perder-se em suas caminhadas através de setas aleatórias, na busca de conhecer novos percursos ou (re)conhecer percursos já conhecidos, de modo a romper a passividade com a qual vivenciamos o território.

As cidades carregam, em si, modos de ser e estar: como se locomover, quando parar, qual é a velocidade permitida, onde podemos caminhar. Nos acomodamos a vivenciar o espaço de forma engessada, a tal ponto que percorremos os nossos caminhos diários de forma automática, sem pensar sobre o território ao qual circulamos, seja no deslocamento para o trabalho ou para visitar um familiar. Utilizando algum meio de transporte ou apenas caminhando, buscamos, em geral, percorrer as ruas que já conhecemos para não correr o risco de se perder, entretanto, já estamos tão acostumados a passar pelos mesmos lugares que muitas vezes deixamos de notar a paisagem deste percurso, focados apenas no objetivo final. Nesse sentido, o trabalho artístico (Des)Orientação busca os acontecimentos inesperados, a quebra do automático, a prática da atenção e a retirada da zona de conforto como forma de trazer a atenção para o território ao nosso entorno.



Ao longo da pesquisa, a proposta (Des)Orientação teve alguns desdobramentos: além do filtro, primeira ideia desenvolvida, também foi elaborada uma versão da proposição utilizando setas adesivas, ao embaralhá-las, o participante pode tirar um adesivo a cada parada da sua caminhada, realizando o seu percurso aleatório e, ao mesmo tempo, colando as setas pelo caminho a fim de compartilhar o trajeto naquele lugar. Por fim, estas setas adesivas culminaram em um jogo, composto por algumas setas adesivas e o acréscimo de ações que devem ser realizadas durante o deslocamento de quem pratica a (Des)Orientação.

Nesta proposição, a pessoa que se envolve e participa da (Des)Orientação, seja por meio do filtro ou de suas variações, se interessa por experimentar uma forma diferente de se deslocar no território, poderá ou não seguir o indicativo das setas e por isso, não há controle sobre os resultados da interação do usuário com o dispositivo (Des)Orientação, afinal existe uma possibilidade de escolha: a pessoa, ou o grupo de pessoas, pode decidir não seguir a direção da seta, pode acionar o filtro até que o caminho a ser seguido seja do seu agrado, o que não é proibido. A escolha do ambiente a ser percorrido também cabe apenas ao participante que utiliza o filtro, pode não ser nas ruas de uma cidade, mas em ambientes internos ou em campos abertos. Além disso, apesar de idealizar o compartilhamento da experiência, entendo que isso também foge do meu controle, afinal a pessoa pode optar por não registrar e não compartilhar a sua caminhada. Nesse sentido, articulo tais situações em que o artista aceita essa falta de controle sobre o resultado com o pensamento e o processo artístico de Hélio Oiticica, em “Aspiro ao grande labirinto” (1986). A partir desta leitura, optei por utilizar o termo “participador” ao me referir ao usuário do dispositivo (Des)Orientação.

Hélio Oiticica, no livro “Aspiro ao grande labirinto” (1986), sobre a antiarte, discorre que o artista deixa de ser criador para a contemplação e transforma-se em um motivador para a criação, que só ocorre a partir da participação do “espectador”, agora considerado “participador”. Para Oiticica (1986), até mesmo a recusa da participação é importante, pois define a oportunidade de “escolha” na obra: “algo é previsto pelo artista, mas as significações emprestadas são possibilidades suscitadas pela obra não previstas, incluindo a não-participação nas suas inúmeras possibilidades também.”



(OITICICA, 1986, p.77). Dessa forma, assim como os Penetráveis (1961-1980) de Oiticica, ou o Parangolé (1964-1979), obras em que a participação era imprescindível para a existência da experiência de arte, a (Des)Orientação exige esse movimento de penetrar-se no território, percebê-lo, interagir com o labirinto da cidade, perder-se nele, desorientar-se.

A metodologia utilizada é a pesquisa em artes visuais que, conforme Sandra Rey (2002), não possui a aplicação de um método pré-estabelecido, já que o desenvolvimento da pesquisa se dá ao mesmo tempo em que o artista pesquisador constrói o seu objeto de estudo. Para Rey, “A pesquisa em artes visuais implica um trânsito ininterrupto entre prática e teoria” (2002, p.125). No âmbito da arte visual contemporânea, considero que o trabalho (Des)Orientação visa expor a experiência e o processo de produção, e não apenas a materialidade de um objeto artístico, a fim de mostrar que o processo entre a pesquisa e a prática poética é vivo, está em constante movimento.

Processo de criação da (Des)Orientação

Para desenvolver o filtro para a rede social Instagram utilizei o *Meta Spark AR Studio* (Imagem 2), programa da empresa Meta. O programa permitiu que eu pudesse programar o filtro utilizando alguns vídeos do *Youtube* como guias para a programação. Primeiro, criei as setas com o programa de design vetorial *Corel Draw*. Após exportar essas imagens no formato png., abri o arquivo no *Meta Spark AR Studio* para programar a rolagem das setas e os cliques do filtro. Assim, finalizei a primeira etapa do processo de desenvolvimento do trabalho em questão.

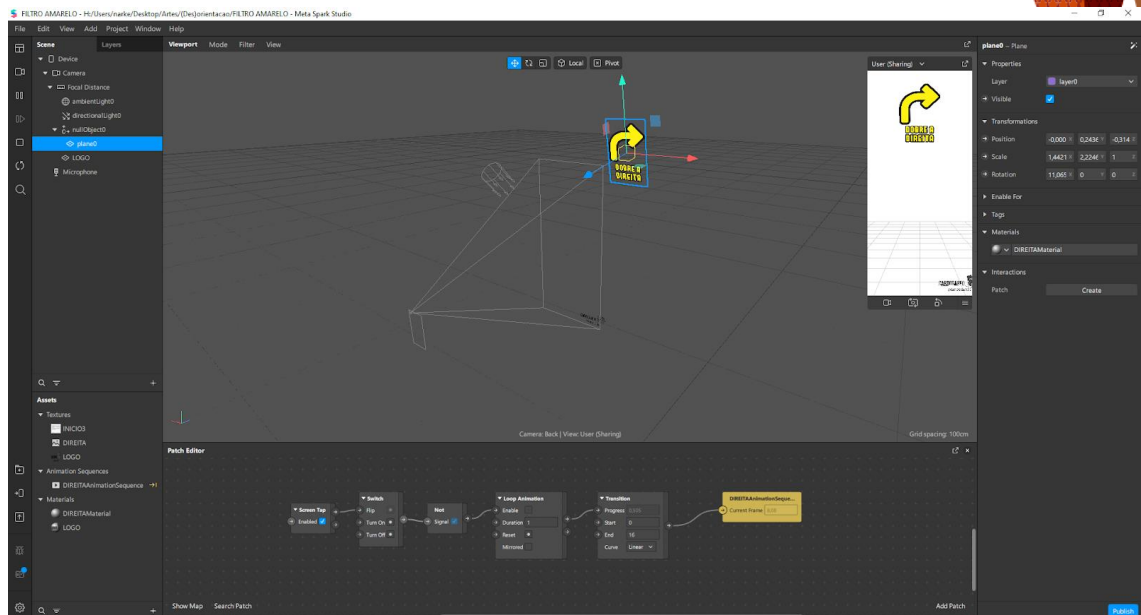


Imagem 2. Programação do filtro no programa *Meta Spark AR Studio*, 2023. Captura de tela do autor.

Vale ressaltar que a escolha da utilização das setas não foi ao acaso, afinal as setas são símbolos gráficos muito comuns na história da humanidade, os primeiros registros delas vem do fim da Era Paleolítica, aparecendo em pinturas rupestres, geralmente representando flechas ou lanças. Atualmente são comumente utilizadas para a navegação em diferentes casos, facilitando a leitura de qualquer pessoa, de forma fácil e rápida, o que podemos chamar de “*Wayfinding*”¹, uma ferramenta que facilita a leitura do meio urbano.

Atualmente, com o desenvolvimento, a complexidade e o aumento dos usuários em centros de transportes como estações de ônibus, trens, metrô, portos e aeroportos, as chamadas ferramentas de navegação tornaram-se ainda mais importantes e sofisticadas. Elas fazem a interação entre *design* e o meio urbano. Um sistema de sinalização urbano é responsável basicamente por fazer a cidade legível. (SHAKESPEAR, 2006, apud GARCIA, 2012, pg.39)

Para criar a (Des)Orientação, me aproprio desse símbolo gráfico, geralmente utilizado para direcionar as pessoas pelo caminho que desejam seguir, e transformo em um guia para o desvio. Considerei que esta era a melhor forma de me comunicar com o participante da (Des)Orientação sem muito texto ou explicações, pois já estamos acostumados a seguir setas, muitas vezes sem nem questionar o caminho que seguimos a partir da direção indicada por este símbolo. Sendo assim, considero que



utilizo as setas, assim como no fim da Era Paleolítica, como uma arma, roubando a orientação do participante, desviando-o de seus trajetos práticos.

Ao utilizar as setas como agenciadoras do desvio, teço relações com o pensamento do filósofo, escritor, cineasta e artista francês Guy Debord, conhecido agenciador de liderança da Internacional Situacionista, grupo que tinha a intenção de mudar a maneira como vivíamos e como pensávamos sobre a cidade moderna e sua urbanização que, para Debord, “(...) é a tomada do meio ambiente natural e humano pelo capitalismo que, ao desenvolver-se em sua lógica de dominação absoluta, refaz a totalidade do espaço como seu próprio cenário.” (DEBORD, 2003, p.131 e 132). Os Situacionistas buscavam romper com as convenções da arte, e a maneira como as pessoas experimentavam a cidade moderna a partir de suas críticas quanto ao consumo e a urbanização que, por sua vez, padronizou a forma como a sociedade interagia com a arte e seu próprio território. Para isso, os Situacionistas construíram situações na vida cotidiana que buscavam romper com a alienação do sujeito na cidade e “questionavam o urbanismo do Segundo império, o tráfego crescente de veículos automotores, a produção capitalista, a felicidade burguesa, a velha organização social e política.” (GONÇALVES, 2011, p.106).

As intervenções urbanas Situacionistas, para Jaques (2004), eram uma forma de fazer com que os cidadãos da cidade participassem não apenas como figurantes, mas como protagonistas das suas experiências. Nesse sentido, a espetacularidade dessas intervenções influenciava na forma como as pessoas se envolviam com o espaço da cidade:

(...) quanto mais espetacular forem as intervenções urbanísticas nos processos de revitalização urbana, menor será a participação da população nesses processos e vice-versa. Mas essa equação não é absoluta, variações na proporção de espetacularização também podem ocorrer: quanto mais passivo (menos participativo) for o espetáculo, mais a cidade se torna um cenário, e o cidadão um mero figurante; e no sentido inverso, quanto mais ativo for o espetáculo – que no limite deixa de ser um espetáculo no sentido debordiano –, mais a cidade se torna um palco e o cidadão, um ator protagonista ao invés de mero espectador. (JACQUES, 2004, p.26)

A partir deste grupo, o desvio foi desenvolvido como método. Traduzido do francês *détournement*, o desvio é um método voltado às práticas artísticas sistematizadas pela



Internacional Situacionista. O desvio, de acordo com Guy Debord e Gil Wolman (1956), é a utilização de elementos retirados de seu contexto original a fim de criar novos arranjos e combinações significativas. Nesse sentido, o *détournement*, ou desvio, me interessa enquanto prática que provoca descompassos nos modos de habitar a cidade.

Apresento aqui como exemplo uma obra de Guy Debord: *The Naked City* (1957) (Imagem 3), um mapa criado a partir da colagem de 18 recortes de espaços retirados de um mapa comum da cidade de Paris. Debord os separa e distribui esses espaços a partir dos sentidos, da afetividade e paixões dos moradores de Paris. Já as setas indicam os acessos e caminhos que conectam esses espaços de forma não administrativa, ou seja, desviando das definições de caminhos e fronteiras impostas pelas regras da urbanização. Meu interesse aqui está na utilização das setas que desorientam o mapa de Paris e ressignificam a estrutura urbana a partir da experiência, os bairros são realocados a partir da leitura subjetiva e não necessariamente arquitetônica ou prática. Assim, *The Naked City* (1957) busca representar de forma gráfica a Paris daqueles que, por sua vez, deixam-se levar pela experiência e os encontros com o território atravessado a partir da ideia de desvio.

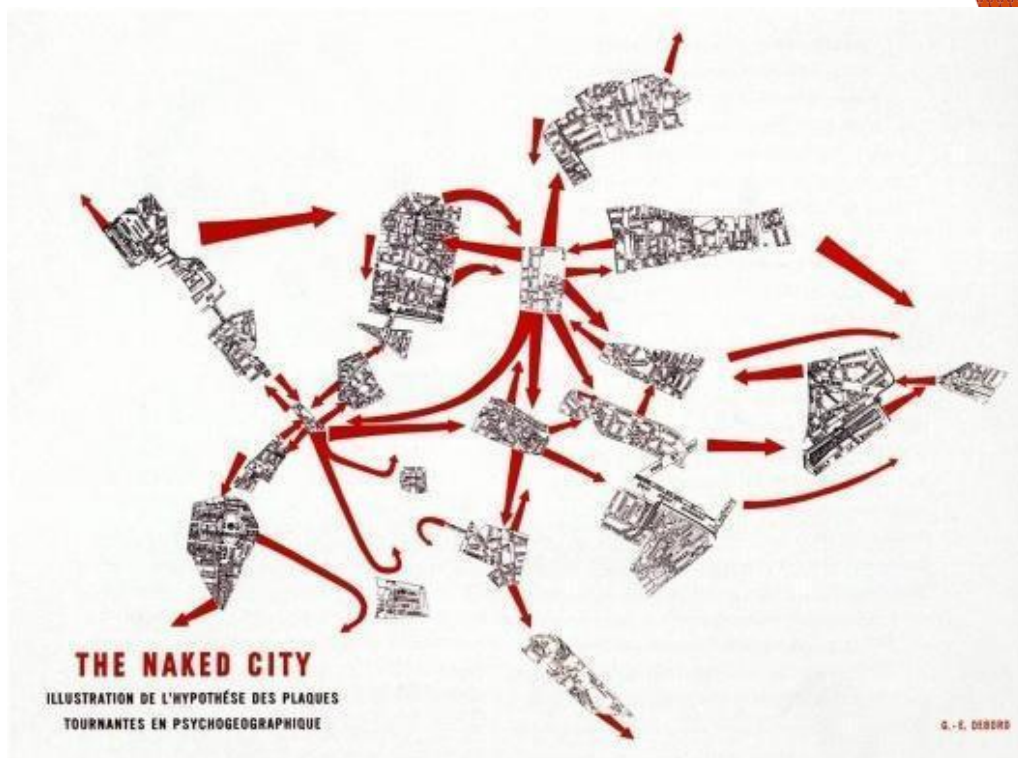


Imagem 3. *The Naked City*, 1957. Imagem divulgação.

Fonte: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/15.176/5458>

Fonte: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/15.176/5458>

Assim como em *The Naked City* (1957), onde Guy Debord utilizou setas para redistribuir o mapa de Paris e suas conexões a partir da afetividade, a (Des)Orientação também se apropria deste símbolo gráfico para (re)distribuir caminhos que podem redefinir os mapas diários, novos trajetos ganham vida a partir desta proposição, deslocamentos que são ou não gerados pela afetividade, mas que possibilitam suscitar no participante alguma relação com a descoberta ou (re)descoberta de outros territórios. A tecnologia atual de certa maneira possibilita achar atalhos para a afeição a novas rotas e encontros com ruas, casas, pessoas e a vida urbana.

Então, a partir do desenvolvimento do filtro utilizando as setas, a segunda etapa do processo de criação foi a criação de um cartaz (Imagem 4), com um design de cores fortes, na intenção de chamar a atenção das pessoas e sugerir a participação ao disponibilizar o *QR code* que ao ser capturado pela câmera do celular encaminha o leitor do cartaz direto para o filtro no Instagram. Utilizei o programa de design vetorial *Corel Draw* para criar a arte do cartaz, que tinha como intuito chamar a atenção das



peçoas que passassem por ele e, então, instruir os interessados sobre a forma de utilização do filtro a partir de um *QR code* localizado na parte inferior direita do cartaz. As instruções presentes no cartaz contam com cinco passos, que orientam a forma de utilizar o filtro. Além do cartaz divulgado de forma impressa, também divulguei através do meu perfil no Instagram, já que o filtro estava na mesma rede social, facilitando o acesso.



Imagem 4. Cartaz de divulgação da proposição (Des)Orientação, 2023. Digital, 29cm x 21cm. Design do autor.

Após o compartilhamento do trabalho recebi fotos (Imagem 5) de pessoas que realizaram a (Des)Orientação e registraram locais ou objetos que encontraram durante o percurso que o filtro indicou.



Imagem 5. Mosaico de imagens do uso do filtro (Des)Orientação, 2023. Imagens recebidas de usuários do filtro através do Whatsapp pessoal do autor.

Além da divulgação nas redes sociais e dos cartazes, tive oportunidades de apresentar a (Des)Orientação em algumas exposições como: Exposição coletiva Ocupagens, realizada em novembro de 2022 na ocupação Canto de Conexão, Centro, Pelotas/RS; Exposição coletiva Ocupagens II, realizada no dia 11 de abril de 2023 na sala 313, Bloco A - Centro de Artes/UFPEL; Exposição coletiva Em Que Onde, realizada nos dias 06, 07 e 08 de novembro de 2023, no Consulado Geral do Brasil em Rivera, no Uruguai.

Posteriormente fui convidado pela Prof^a. Dr^a. Helene Gomes Sacco para expor a (Des)Orientação na exposição coletiva PUBLIQUE!, realizada pela Universidade do



Estado de Santa Catarina, que ocorreu na galeria Jandira Lorenz, de 24 de maio a 16 de junho de 2023. Mas, por se tratar de uma exposição de impressos, pensei que meu trabalho poderia não se encaixar na proposta e esta situação fez com que um desdobramento da ideia inicial fosse desenvolvido. Assim, para levar a (Des)Orientação para os impressos, pensei em uma versão analógica do trabalho.

Inspirado na arte de *stickers*, adesivos comumente encontrados em superfícies da urbe, como placas de trânsito e postes de energia elétrica, transferei as setas do filtro para o adesivo, criando assim setas adesivas (Imagem 6) com as quatro direções: direita, esquerda, frente e retorno. Decidi que estas setas ficariam disponíveis em grandes quantidades para o participante da obra retirar o número de adesivos desejados. Ao embaralhar as setas e tirar uma a cada parada de sua caminhada no seu percurso (des)orientado, o participante também pode compartilhar o seu trajeto na cidade colando as setas nas superfícies encontradas. A partir desta variação, participei da exposição coletiva Publique!, e também da exposição coletiva Marca Página: I Festival Nelu do Livro (NeluUFPEL) (Imagem 7), feira gráfica realizada pelo Núcleo de Editora e Livraria da Universidade Federal de Pelotas no ano de 2023.



Imagem 6. (Des)Orientação em setas adesivas, 2023. Papel adesivo, 5cm x 5cm. Imagem do acervo pessoal do autor.



Imagem 7. (Des)Orientação na exposição coletiva Marca Página: I Festival Nelu do Livro, 2023. Cartaz A4 e Setas adesivas de 5cm x 5cm. Imagem do acervo pessoal do autor.

Posteriormente, desenvolvi um jogo para estas setas adesivas (Imagem 8) em que, além das setas, há também cartas de ações a serem realizadas no território durante a caminhada. O jogo da (Des)Orientação consiste em uma caixinha de 6cm x 6cm que carrega em seu interior vinte e cinco setas adesivas, dez ações e uma folha de regras para a utilização do jogo. As ações, que foram adicionadas na (Des)Orientação exclusivamente para a criação do jogo, buscam acrescentar ludicidade à proposta, afinal, geram uma quebra na caminhada solitária e silenciosa através de sugestões de ações que a pessoa pode praticar no território, algo que normalmente não faria em suas caminhadas, como por exemplo: Abrace uma árvore, finja que está perdido(a) e peça orientações a pessoa mais próxima, recolha o lixo do chão e coloque no lixo, é proibido pisar nas divisões da calçada. As ações são embaralhadas juntamente com as setas e, assim, durante a caminhada o participante pode tirar uma carta com uma nova direção, ou com uma ação que visa a interação com a paisagem e as pessoas do entorno.



Imagem 8. Jogo (Des)Orientação, 2024. Caixa de papel, ações impressas em papel, setas adesivas e lista de regras impressa em papel. Imagem do acervo pessoal do autor.

Dessa forma, as ações propostas objetivam, fazer com que a participação das pessoas nessa proposta ative uma nova forma de praticar a cidade, na qual o indivíduo deixa de ser mero espectador dos acontecimentos e torna-se um ator protagonista no palco da cidade.

Além dessas propostas, também ministrei uma oficina com o objetivo de apresentar a (Des)Orientação como jogo e proposição artística. A oficina (Des)Orientação: uma visita (des)guiada pelo acaso (Imagem 9) ocorreu no dia 8 de março de 2024, durante a semana de acolhida dos calouros das Artes Visuais na Universidade Federal do Rio Grande (FURG). A oficina ocorreu no período da manhã e teve cerca de 14 participantes. Esta oficina, como outro desdobramento do trabalho, foi uma experiência interessante porque, diferente de colocar um cartaz na rua ou em uma exposição, desta vez eu pude estar presente para apresentar a proposta e pensar coletivamente com o grupo, bem como trocar experiências e reflexões sobre a temática. Além disso, a oficina também teve um diferencial das outras (Des)Orientações realizadas: os participantes foram motivados a criar as ações do jogo que seriam realizadas no território, logo, o envolvimento e a participação das pessoas influenciaria ainda mais a sua experiência na caminhada.



Imagem 9. Oficina (Des)Orientação, 2024. Registro da oficina no Centro de Artes (FURG). Imagem do acervo pessoal do autor.

Para a divulgação da oficina, desenvolvi dois *cards* (Imagem 10) com identidades visuais que se relacionavam com todas as outras artes utilizadas durante a (Des)Orientação, e foram postados nas redes sociais e compartilhados pelo Diretório Acadêmico das Artes Visuais (FURG). Nestes *cards* informei a data, a hora e o endereço, além de explicar sobre o que seria a oficina e solicitar para que os participantes estivessem prontos para caminhar, utilizando roupas apropriadas e levando água.



Imagem 10. Oficina (Des)Orientação, 2024. Registro da oficina no Centro de Artes (FURG). Imagem do acervo pessoal do autor.



A oficina consistiu em uma apresentação inicial sobre deslocamento na arte com referências artísticas como “Paradox of Praxis 1” (1997) e “The Green Line” (2004), de Francis Alÿs, “Rape” (1969) e “Map Piece” (1964), de Yoko Ono, “This Way Brouwn” (60s), de Stanley Brouwn, “Perca Tempo” (2010), do Grupo Poro, “Nunca é Noite no Mapa” (2016) de Ernesto de Carvalho, bem como as atividades do grupo de pesquisa DESLOCC (UFPEI/CNPQ). A escolha destas referências artísticas teve como objetivo apresentar um panorama breve sobre o deslocamento e a relação com o território nas artes visuais. Após este primeiro momento, apresentei a proposição artística (Des)Orientação, mostrando o filtro, o cartaz, as setas adesivas, registros realizados durante as caminhadas e as ações do jogo. Por fim, os participantes se separaram em grupos para realizarmos em conjunto a (Des)Orientação pelo campus Carreiros da Universidade. Os grupos receberam 25 setas adesivas com as quatro direções, mas não receberam as ações, pois um dos objetivos da oficina era que os próprios participantes produzissem suas cartas de ação no território. Cada grupo elaborou cinco ações, embaralharam as cartas com as setas adesivas e partiram para praticar a (Des)Orientação.

Após analisar a organização da oficina realizada, penso que há outras possibilidades a serem exploradas e algumas estratégias que eu acrescentaria. Por exemplo, eu pretendo, em edições futuras da oficina, preparar uma pasta no *Google Drive* para os participantes colocarem os registros realizados e compartilharem suas experiências através de fotos, vídeos e relatos. Entendo que a (Des)Orientação é modificada à medida que o trabalho é colocado no mundo, quando coloco em prática as ideias e teorias da pesquisa. Portanto, não limito a possibilidade de criação a apenas um filtro ou setas adesivas, tenho certeza que outras versões da (Des)Orientação ainda podem surgir e acrescentar diferentes formas de experimentar o deslocamento em nossos territórios.

Considerações Finais

O processo de criação sofre alterações na forma de olhar para o objeto artístico, é influenciado pelos diferentes atravessamentos que surgem no decorrer da pesquisa.



Ao longo do desenvolvimento do trabalho, diferentes caminhos foram experimentados, o filtro, as setas adesivas e o jogo, variações que permitiram diferentes existências e materialidades para uma mesma proposta: romper a automatização do cotidiano e propor uma experiência de desorientação no território, de maneira que o sujeito seja capaz de olhar para o seu redor com um olhar estrangeiro, percebendo outros significados para as mesmas coisas que já foram vistas.

Sendo assim, da mesma forma que proponho que o participante reveja os seus caminhos diários, faço também esse movimento em direção ao meu trabalho, que é atualizado conforme novos contextos surgem. Estar aberto à esses atravessamentos, disposto a trazer ressignificações e novos sentidos quando necessário é importante para ampliar o olhar e o pensamento em relação ao trabalho artístico que, assim considero, nunca é fixo e imutável, pode ser sempre revisitado e editado, da mesma maneira que o público pode utilizar os dispositivos apresentados de formas inusitadas, não previstas pelo artista.

Entendo que há no cerne da arte propositiva, que envolve a participação das pessoas, uma aceitação da falta de controle do artista no resultado da obra. Afinal, é justamente essa abertura que permite a múltipla significação para um mesmo significante, que caracteriza a obra que é participativa. O olhar de cada indivíduo contribui para modificar o trabalho e, por isso, valorizo a forma como as pessoas realizam a (Des)Orientação, pois expande o meu olhar e amplia o trabalho para um outro desdobramento que eu sequer havia imaginado ou previsto.

Dessa forma, todo o tipo de resultado da participação é válido, pois o participante empresta novas significações e possibilidades para a obra, e até mesmo a ausência de participação também é um resultado. Ainda, conforme Hélio Oiticica (1986, p.22), a criação é ilimitada, é o nascente, sempre novo, e não adianta querer mentalizá-la, pois assim aprisionamos o que deve ser espontâneo e atrofiemos o movimento criativo.

Essas experiências, geradas através da arte como um ponto de encontro entre a cidade e o território com os indivíduos que nele habitam, me motivam a estar nesse



constante movimento de criação. Uma vez que as cidades e as sociedades estão em constante mudança, considero que as experiências geradas no contato com o território nos lembram de praticar e produzir novas relações com esses espaços.

Referências

DEBORD, Guy. A Sociedade do Espetáculo. Editoração, tradução do prefácio e versão para eBook: eBooksBrasil.com, 2003. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>. Acesso em Maio de 2024.

GARCIA, Graziela Gallo. Os significados da seta: análise do símbolo gráfico em sistemas de sinalização, de esquematização e de identidades visuais. São Paulo: USP, 2012. 141 p. Dissertação, Escola de Comunicação em artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-17042013-110157/en.php>. Acesso em Maio de 2024.

GONÇALVES, Eduarda. Cartogravista de céus: proposições para compartilhamentos. Porto Alegre: UFRGS, 2011. 254 p. Tese, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/31432>. Acesso em Maio de 2024.

GONÇALVES, Eduarda. Deslocamentos, observâncias e cartografias na arte contemporânea (deslocc) para uma cidade múltipla e vívida. Paralelo31, Pelotas, ed. 18, p. 178-200, jun. 2022. Disponível em: <https://revistas.ufpel.edu.br/index.php/paralelo/article/view/4771/4095>. Acesso em Maio de 2024.

JACQUES, Paola Berenstein. Espetacularização urbana contemporânea. Cadernos PPG-AU/FAUFBA, v. 2. Outubro de 2004. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/ppgau/article/view/1684>. Acesso em Maio de 2024.

OITICICA, Hélio. Aspiro ao grande labirinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1986. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6589992/mod_resource/content/1/helio-oitica-aspiro-ao-grande-labirinto.pdf. Acesso em Maio de 2024.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em Artes Visuais. In: BRITES, Blanca. TESSLER, Elida (Orgs.). O meio como ponto zero. Porto Alegre, RS: Ed. da UFRGS, 2002. P. 123-140. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/206759?locale-attribute=en>. Acesso em Maio de 2024.

Notas

¹ O atual termo *wayfinding* pode ser definido como um processo de orientação e navegação espacial; ele envolve tudo o que diz respeito à movimentação humana em espaços, seja nos ambientes físicos (cidades, parques, edifícios, etc) ou nos meios virtuais (*websites*, sistemas de localização, etc). (GARCIA, 2012, pg.39)