

O QUE PODEM OS AGENCIAMENTOS AUDIO-VISUAIS NA DISPUTA DA PRODUÇÃO DO ESPAÇO DA PRAIA DE IRACEMA?

RAFAELA KALAFFA SERGIO E SILVA¹

Resumo

Sem a crença nos grandes relatos, a cultura ocidental pós-moderna abre-se para narrativas heterogêneas, o que nos leva aos “jogos de linguagem” (LYOTARD, 1988). Atualizando a ideia desses jogos para hoje intentamos um agenciamento de produções audiovisuais que trazem a experiência da disputa de produção do espaço na área da Praia de Iracema, onde se encontra a obra do empreendimento *Acquario Ceará*. Pensamos a produção do espaço a partir de Lefebvre. A noção de banco de dados nos serve como método ao problematizar a noção de narrativa única e linear.

Palavras-chave: Comunicação; Urbanismo; Audiovisual; Praia de Iracema; Política.

Contextualização

A contemporaneidade tem um ritmo próprio de existência. São diferentes tempos coexistindo em um mesmo espaço. Atravessamentos entre passado-presente que podem resultar em outro tempo, não necessariamente futuro. Simultaneidade como cadência desta noção de ubiquidade.

Ao mesmo tempo em que estamos socialmente presentes em redes *online* nos ambientes virtuais, nossos corpos percorrem espaços urbanos que são organizados através de diretrizes do pensamento moderno.

A função narrativa perde seus atores (*functeurs*), os grandes heróis, os grandes perigos, os grandes périplos e o grande objetivo. Ela se dispersa em nuvens de elementos de linguagem narrativos, mas também decorativos, prescritos, descritivos etc., cada um veiculando consigo validades pragmáticas *sui generis*. Cada um de nós vive em muitas destas encruzilhadas. Não formamos combinações de linguagem necessariamente estáveis, e as propriedades destas por nós formadas não são necessariamente comunicáveis. (LYOTARD, 1988, p. xvi)

Lyotard, entre outros tantos, nomeou as sociedades ocidentais desenvolvidas de “pósmodernas”, expressão utilizada pela sociologia americana para descrever “a cultura após as transformações ocorridas em relação à crise dos grandes relatos e que afetaram as regras dos jogos da ciência, da literatura e das artes no final do século XIX.” (MARINHO, p.1). Sem a crença nos grandes relatos, a cultura ocidental pós-moderna abre-se para narrativas heterogêneas, o que nos leva aos “jogos de linguagem”.

¹ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo da UFBA. Orientadora: Thais Bhanthumchinda Portela. E-mail: kalaffa@gmail.com.

Produção do Espaço, Urbanismo e produção de imagem-audiovisual

O pensamento de Henri Lefebvre sobre a produção do espaço, elucidado por Schmid (2012), é construído a partir da dialética alemã em que o autor relaciona pensamentos de Hegel, Marx e Nietzsche. Lefebvre faz críticas a Hegel ao discordar de sua dialética restrita aos conceitos, limitada ao pensamento. Com isso, junto às leituras de Marx, ele mobiliza o pensamento da escola alemã e direciona para o processo material da produção social. Outra discordância que o autor aponta em Hegel é a ideia do “devir fechado”, que empreende a não “liberação do homem porque tende a dominar a prática e desse modo alia-se com o poder, até mesmo tornando-se o próprio poder” (SCHMID, 2012, p.94).

A obra de Lefebvre busca motivação para entender o devir aberto nos pensamentos de Nietzsche. Esta costura lefevbriana dos três pensadores alemães ficará conhecida como dialética tridimensional. “(...) A figura dialética fundamental na obra de Lefebvre pode ser compreendida como a contradição entre pensamento social e ação social, suplementada pelo terceiro fator do ato criativo e poético” (SCHMID, 2012, p.95).

Ao investigar o conceito de linguagem, Lefebvre afirma, a partir de Nietzsche, que verdade é “uma arma móvel, de metáforas, metonímias, antromorfismos, em resumo, uma soma de relações humanas que têm sido poética e retoricamente intensificadas (...)” (NIETZSCHE apud SCHMID, 2012, p.97). Portanto, para Lefebvre, linguagem é construção social e política, o que faz dela um espaço de disputa de discurso.

[Produção do espaço em Lefebvre: individual e social; em movimento - interação]

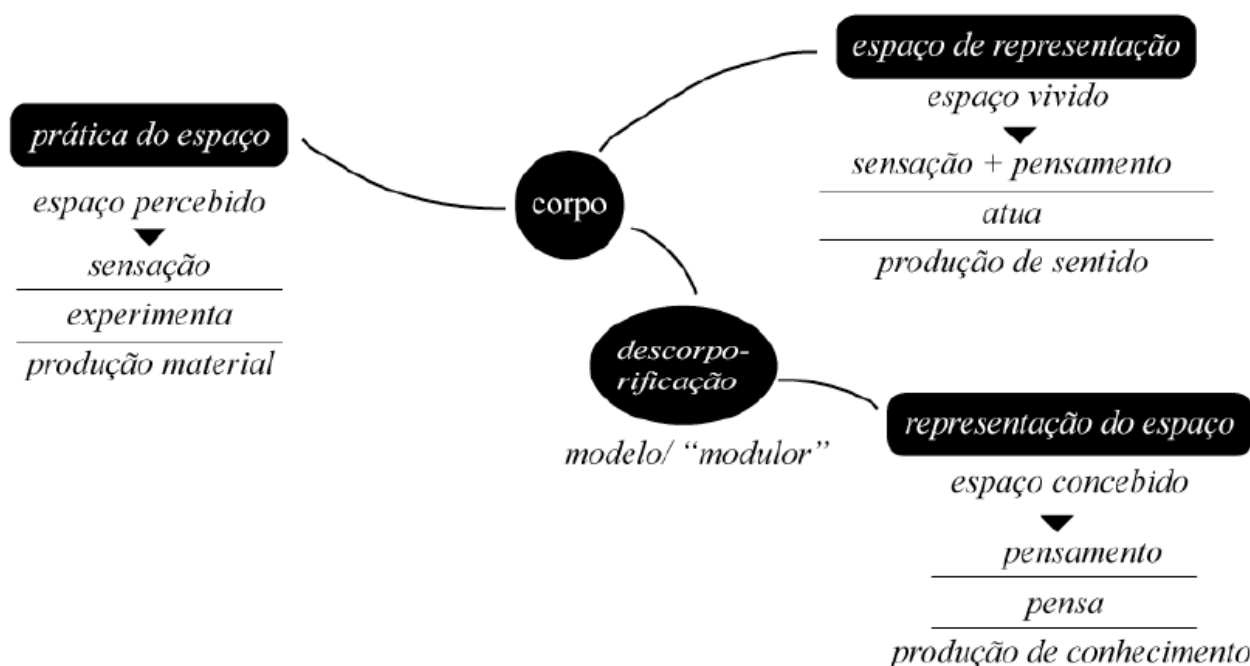


Figura 1: Diagrama que nos ajuda a pensar o pensamento tridimensional da produção do espaço em Lefebvre.

A partir da escola francesa da fenomenologia², Lefebvre pensa o espaço percebido enquanto aquele que a apreensão do espaço se dará pelos sentidos do corpo. Schmid (2012) aponta essa percepção como componente constituinte de toda prática social. Mas a percepção só acontecerá a partir da concepção deste espaço em pensamento, exercício psíquico de “junção de elementos para formar um “todo” que é então considerado ou designado como espaço [presumindo assim] um ato de pensamento que é ligado à produção do conhecimento” (SCHMID, 2012, p. 14). Enquanto que o espaço vivido é a atuação deste corpo que percebe e concebe o espaço.

Neste ponto, Lefebvre é inequívoco: o vivido, a experiência prática, não se deixa exaurir pela análise teórica. Sempre permanece um excedente, um remanescente, o indizível, o que não é passível de análise apesar de ser o mais valioso resíduo, que só pode ser expresso por meio de meios artísticos. (SCHMID, 2012, p.14)

O urbanismo moderno, enquanto disciplina produtora de espaços nas cidades, emerge com a criação da “Carta de Atenas”, criada durante o IV Congresso Internacional de Arquitetura Moderna (CIAM) que ocorreu na cidade de Atenas em 1933 com o tema “cidade funcional”. A versão final da carta foi escrita pelo arquiteto Le Corbusier, seguidor dos pensamentos de Frederick Taylor, engenheiro americano que inventou os princípios da administração científica.

Assim, a influência modernista na construção do urbano foi caracterizada pelo viés tecnocrático, centralizador, autoritário. A lógica deste pensamento focava nas investigações em relação ao crescimento desordenado, reprodução da força de trabalho, equipamentos de consumo coletivo, movimentos sociais urbanos, racionalização do uso do solo.

O encontro do CIAM IX (1953), na cidade de Aix-en-Provence - França, foi marcado pela dissolução do congresso. Em meados de 1956, um grupo conhecido como Team X, organizou-se como CIAM X, com a perspectiva de uma revisão crítica do pensamento moderno e suas atuações urbanísticas. No decorrer dos anos, as críticas à lógica da cidade funcional foram crescendo e na década de 70 surgiu o conceito do pós-modernismo.

Com o avanço do pensamento pós-moderno, alguns planejadores urbanos voltaram os olhos para a administração empresarial, motivados pelos desdobramentos econômicos neoliberais e influenciados pelos discursos de Le Corbusier. Diferente da valorização da unidade de produção que o modernismo buscou no taylorismo, estes novos planejadores urbanos buscaram, na gestão de negócios, possíveis pistas para pensar a “nova questão urbana” (VAINER, 1999).

Em síntese, pode-se afirmar que, transformada em um objeto a ser vendido e comprado, tal como a constrói o discurso do planejamento estratégico, a cidade não é apenas uma mercadoria, mas também, e sobretudo, uma mercadoria de luxo, destinada a um grupo de elite de potenciais compradores: capital internacional, “visitantes e usuários solváveis” (VAINER, 1999, p.83)

A lógica do Planejamento Estratégico busca nos conhecimentos do marketing empresarial formas de comercialização das cidades. Para ser vendida, a cidade precisa ser apresentada, precisa

2 Cujo os maiores expositores são Merleau Ponty e Bachelard.

ter sua imagem exposta em um mercado competitivo. Assim, levando em consideração esse fazer-cidade-mercadoria, o planejamento urbano não existe separado da produção de imagem dessa cidade planejada.

Esta forma de pensar traz à tona a questão central do projeto: pensar a imagem, em um recorte de obras audiovisuais, como espaço de disputa da produção do espaço da Praia de Iracema.

Vale ressaltar a importância do uso da expressão audiovisual, ao invés de vídeo/cinema. O termo audiovisual reúne diferentes meios de comunicação que estimulam os sentidos da audição e da visão simultaneamente.

As experimentações com as tecnologias audiovisuais recebem novas interpretações, sendo algumas muito próximas ao entendimento de Machado (1992/1993). Na compreensão deste autor, o audiovisual procura uma linguagem própria e com isso deixa de ser apenas um modo de registro, um recurso pedagógico ou de documentação. Desse modo, o processo de produção de significados encontra um dispositivo com características da contemporaneidade, inovando através do que se poderia chamar de uma linguagem de vídeo.

Assim, pensar o vídeo como composição de uma parte sonora (áudio) e outra visual exercita a ideia de que aquele produto passa por uma montagem, levando ao congelamento em corte do vídeo.

A partir daqui, iremos adotar a expressão áudio-visual (com hífen), para nos ajudar a pensar estes componentes separadamente. Nos vocabulários dos técnicos em linguagem áudio-visual, “corte” seria uma escolha de montagem (justaposição da parte visual com/ sem presença de som) eleita pelo(s) realizador(es) do vídeo, bem como “linha do tempo” seria o espaço em que acontece esse “corte”.

Com isso, para a pesquisa, entende-se como “corte” as escolhas “tecnoestéticas” (Simondon, 1998) que firmam/congelam quais sons e fotografia constituirão o vídeo em uma linha do tempo. Olivieri (2007), a partir do pensamento sobre imagem-tempo (Deleuze), elucida o regime cristalino como aquele que “faz o movimento e o espaço resultarem do tempo, que pode então fluir livremente em sua forma não cronológica, o tempo como potência do devir, da metamorfose, ou do “falso”, servindo à repetição diferente” (OLIVIERI, 2017, p.34).

Problematização

As metrópoles brasileiras estão sob o feitiço dos grandes projetos ou decalques das cidades globais. Mais do que construir uma cidade, o fazer-urbanismo considera os parâmetros mercantis em sua atuação. Para a cidade estar na competição global, é preciso construir uma forte imagem dela. Com isso, a comunicação tem um importante papel na produção do espaço.

Segundo Portela (2007), podemos pensar o projeto *Acquario Ceará* como um instrumento de “culturalização” do espaço urbano de Fortaleza, levando em consideração a “roupagem” do turismo que este empreendimento carrega.

Seguidores dessa nova modelagem pós-moderna de “culturalização” dos es-

paços urbanos, num fluxo de conhecimento que sempre inicia-se nos países centrais para os periféricos, os capitais empreendedores de cada uma destas cidades passaram a apoiar a produção destes instrumentos que legitimavam suas intervenções empreendedoras, principalmente depois de descobrirem o quanto o trato com a cultura é lucrativo para os negócios e portanto valorizado no *ranking* global da competitividade. (PORTELA, 2007).

A partir desse panorama, a pesquisa concentra seu olhar na Praia de Iracema. Espaço de Fortaleza onde se encontra o megaempreendimento *Acquário Fortaleza*, comunidade Poço da Draga, Praia de Iracema, Ponte Velha, o estaleiro, Pavilhão, os moradores do Poço, usuários da praia e turistas.

Se, para investigar o urbanismo, buscamos agenciamentos áudio-visuais como método, é por entender que em ambos os campos existem forças hegemônicas em suas atuações, espécie de ficções que são narradas repetidamente, articuladas em diferentes setores da vida, trabalhando assim para a naturalização da vida-consumo.

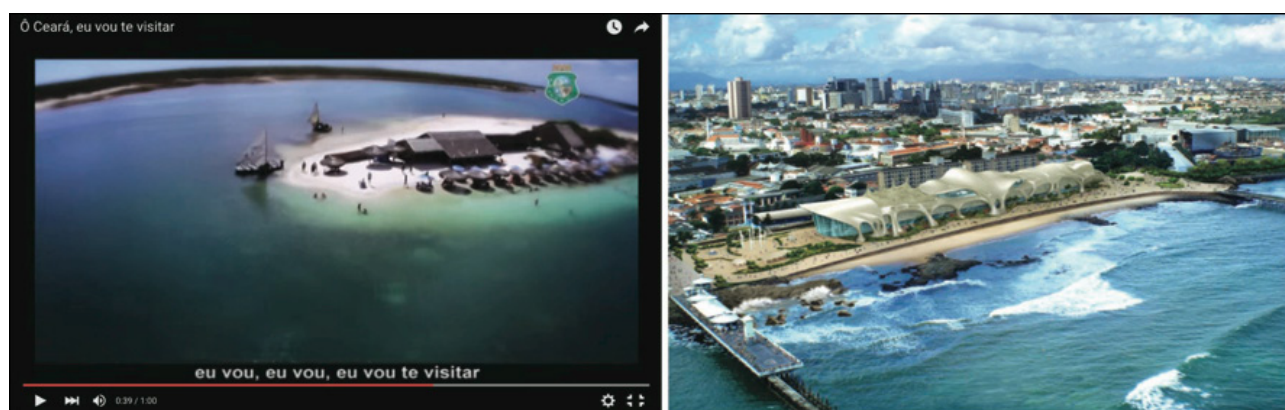


Figura 2: À esquerda um *frame* do vídeo “Ô Ceará, eu vou te visitar” do canal do Youtube do Governo do Estado do Ceará, à direita simulação 3D do “Acquário Fortaleza”.

Desse modo, muitas das palavras e imagens narram uma perda e uma impotência, isto é, exatamente o contrário daquilo que elas prodigalizam. Os belos programas de uma “nova sociedade” substituem habilmente a ação que mudaria nossa sociedade pela miragem dos discursos. As ideologias revolucionárias compensam o déficit do valor ou a privação do poder. A religião-ficção, a revolução-ficção, o erotismo-ficção ou a droga-ficção instalam na ficção o objeto que eles mostram e, como em um espelho, proporcionam apenas a imagem invertida da felicidade cujas estrelas eles multiplicam na paisagem urbana.” (CERTEAU, p. 44, 2012)

Como sociedade contemporânea, somos consumidores de cidades, de imagens de cidade, ao mesmo tempo em que produzimos cidades e imagens de cidade.

Destacamos o vídeo Fort Acquário, disparador da pesquisa e que faz parte do nosso levantamento videográfico. Sabemos que parte dos realizadores deste vídeo fizeram parte de dois espaços de formação em audiovisual que aconteceram/acontecem na cidade de Fortaleza: Alpendre Casa das Artes e Vila das Artes. A tabela abaixo elenca alguns dos espaços que oferecem cursos de formação

em audiovisual na cidade de Fortaleza-CE e que trabalham com linguagens heterogêneas de produção de imagens audiovisuais.

Nome	Ano de Atuação	Formato/Financiamento
Alpendre Casa das Artes	1999-2012	ONG – editais
Instituto Dragão do Mar de Arte e Indústria Audiovisual (IDM)	1996	Estado do Ceará
Vila das Artes	2008	Prefeitura de Fortaleza + editais
Escola Porto Iracema das Artes	2013 – em funcionamento	Instituto Dragão do Mar de Arte
ALDEIA (Agência de Desenvolvimento Cultural, Educomunicação, Infoinclusão e Audiovisual)	2004	ONG/Editais

Para além de pensar o audiovisual como um meio de registro nas disputas de cidade ou métodos de apreensão destas disputas, o que pode a aprendizagem da linguagem audiovisual nas disputas da produção do espaço da Praia de Iracema? A aprendizagem audiovisual nos tornar conscientes dos instrumentos políticos que estão por de trás de cada imagem consumida/produzida da Praia de Iracema e sobre a Praia de Iracema pode nos mobilizar como produtores de espaço da cidade?

Pistas metodológicas

Pensamos os vídeos como objetos técnicos abertos (SIMONDON, 1989) a fim de entender que seus componentes áudio-visuais, ao mesmo tempo que compõem um corte, também fazem parte de um banco de dados.

Segundo Arantes (2014), o banco de dados funciona como um dispositivo que nos ajuda a problematizar a noção de narrativa única e linear. Com isso, ao termos o banco de dados como método de análise dos agenciamentos de vídeos sobre a Praia de Iracema, podemos compor de outras maneiras os componentes áudio-visuais e, com isso, outras possíveis narrativas podem existir.

A partir do banco de palavras e da seleção dos vídeos, serão analisados os discursos que existem no encontro dos componentes áudio-visuais dos vídeos e que disputam essa área de afetação da Praia de Iracema.

Sendo assim, se estas questões são também de seu interesse, convido-o a assistir “Fort Acquario”³ através do link disponibilizado no rodapé desta página. Este é um vídeo que nos chega como um disparador para pensarmos como um plano de composição, existindo enquanto narrativa, advém de um banco de dados.

Análise da montagem como desvelamento dos discursos

“Fort Acquario” é um curta-metragem de 6:31 minutos que começa em fundo preto sem áudio.

3 Fort Acquario disponível em <<https://vimeo.com/153083040>>

Aos poucos, os créditos iniciais começam a aparecer sob este fundo e junto um som ambiente, escutamos vozes e o barulho do mar. Passado 38 segundos, entra um texto que diz: “A cidade é mistério. Atrás da aparência, e sob a transparência, empreendimentos são tramados e potências ocultas atuam junto com o poder ostensivo da riqueza. O urbano tem um lado repressivo.”

O áudio ambiente, com conversas e mar, some e surge então uma voz empossada, ainda em fundo preto, o que ajuda a trazer esta fala⁴ para a sensação de primeiro plano.

Eu acho que vai ser sensacional. A Praia de Iracema merecia a muito tempo, é uma área histórica de Fortaleza. O que está sendo feito hoje em dia é uma maldade. É hmm, talvez para usar um termo leve né. É uma iniquidade que aconteça aquilo, mas para ser revitalizado, esse aquário é a melhor resposta. Este tipo de solução já foi aplicado com sucesso em diversas áreas do planeta. O de Lisboa é a mesma coisa, era uma área degradada. O de Los Angeles também era uma área degradada. Isso já aconteceu em diversos locais, onde você instala equipamentos de primeira linha e você atrai que público? O público familiar. **[01:28] – fundo preto some e começa a sequência de fotos** Então você resgata a praia de Iracema, traz de volta as famílias, não só os de fora, como os Fortalezenses e deixa que a fortaleza **(gaguejo)** **[01:38]** Praia de Iracema Forta **(gaguejo)** floresça novamente. Esse é o tip **(gaguejo)** dono do mar que vai existir. Nós temos aqui é uma aula de geografia interativa, um globo de holograma **[01:46]** onde você vai poder entender as correntes marítimas. As fossas abissais, é uma aula de geografia de última geração. Aqui **[01:54]** nós estamos falando **(gaguejo)** falando sobre teatro, cinemas 4D, onde explicamos lendas marinhas, onde esse é o cinema 4D que fala sobre a criação da terra. Aqui **[02:02]** nós tamos falando **(gaguejo)** falando sobre a pesca. Aqui dentro a gente fala da parte da navegação, nós falamos ainda sobre a parte de água, mares, **[02:08]** tudo porque é importante. Seguinte, mas do que um aquário, ele é um centro oceânico. **[02:13]** Ele exprime a relação entre a humanidade e os oceanos. Então são três simuladores de última geração e é importante dizer, quando a gente fala de última geração, **[02:22]** são os da Disney, são os melhores da **(gaguejo)** da Disney são os de terceira geração. Esses são de oitava. São iguais os da Boing. **[02:30]** É pra valer. Aqui você vai entrar no subterrâneos do aquário, onde você vai entrar nos submarinos e fazer uma viagem, **[02:36]** simular o virtual ao fundo do oceano. É fantástico. Os filmes estão sendo feitos todos em hollywood. **[02:43]** São filmes proprietários feitos especificamente para isso aqui, encaixados para o simulador e o simulador está sendo feito para caber aqui. Não é produto de prateleira, está sendo feito especificamente para o Acquario Ceará. **[02:53]** Olha como as pessoas passam no túnel. Você tem um túnel onde você chega **(embolado)** a ficar envolvido até 360° de vidro. Que é vidro acrílico. Esse painéis informam **[03:02]** para as pessoas o que elas estão vendo. Esse peixe é assim, aquele peixe que você tá olhadoe é assado. Ele tem um sistema que chama radiômetro que capta um peixe e **[03:10]** **(embolado)** esse peixe

4 Fizemos a decupagem desta fala como uma meio de desvelamento dos discursos que estão envolvidos neste plano de composição. Usamos [--] para pontuar alterações na montagem; mudança de fotos, alguma inserção/edição de áudio. Usamos (--) para pontuar momentos em que o personagem que fala gagueja ou tem uma fala “embolada”.

é o peixe tal. E aí a pessoa sabe exatamente o que tá olhando, pra não ficar o seguinte “ó que bonitinho”. Não. Esse é o peixe tal que tô **(embolado)**. [03:20] Cê tá vendo aqueles mergulhadores, aquilo é de verdade, aquilo vai acontecer, e óbvio **(embolado)** em pequenos grupos vai ser permitido o mergulho dentro do aquário. Você vai poder mergulhar com espécies marinhas de alto mar. É fantástico. [03:31] E vai ser ver e ser visto. As pessoas vão ver você mergulhando. Aqui é a parte do tanque dos tubarões. Você vai ter todos os tipos de tubarão, lixa, o tigre, martelo passando assim do seu lado. É uma experiência única [03:42]. E até falando sobre vazamento, porque é importante. Por exemplo, o de Dubai, coisa de um ano e meio vazou. Vazou por que? [03:52] É isso que o governador quis evitar. Lá foram diversas empresas, cada um fez a sua partezinha, e uma determinada viga de concreto arriou em cima do acrílico. [04:00] Cê pode imaginar dentro de um shopping (risos). Tá certo? Então começou a vazar **(embolado)** mas não rompeu [04:08] Então foi consertado. É muito resistente. A possibilidade de vazar é nula. **(começa o glitch)** Nula. Realm **(gaguejo)** Pra ser revitalizado, [04:14] esse aquário é a melhor resposta. Então você resgata a Praia de Iracema, traz de volta as famílias [04:18] e deixa que Fortalez **(gaguejo)** Praia de Iracema [04:21] floresça novamente. Então é uma luta [04:24] longa. Existem grandes pessoas que lutam a muito tempo para que aquilo seja e tenha um devido valor. Eu acho que agora vai. **(acaba a fala e começa uma música)** >> Quando a luz do milênio chegar. Um novo sol no céu vai brilhar. A paz guiará os planetas. O amor então reinará. Está nascendo a nova era de aquários Era de aquários Aquários Aquários. Harmonia entre os homens. Tempo de felicidade. De bom senso e de bondade. Isso é tudo que é preciso. Pra que a terra então se torne. Um sonhado paraíso. Aquários. Aquários. Aquários. Aquários.⁵

Dos efeitos de edição: (gaguejos) (embolado) (glitch)

O curta-metragem passa por uma transição narrativa ao sair da sequência de fotos e da voz off do personagem que fala sobre o projeto Acquario Ceará. Essa mudança acontece com a aparição da maquete virtual do projeto Acquario Ceará feita pela empresa Imagic. Antes da imagem da maquete aparecer na íntegra, uma espécie de ruído visual, conhecido como efeito *glitch*, começa a invadir a última foto. Este efeito é acompanhado de um som de “rufos de tambores” numa crescente até explodir com a chegada da voz da Xuxa cantando a música “Aquarius”. Esta escolha estética causa um estranhamento na montagem, criando assim uma demarcação.

Na decupagem que nos foi apresentada em alguns tópicos anterior, sinalizamos parênteses com as palavras gaguejos ou embolado. Na cartela dos créditos finais, após os nomes dos realizadores do vídeo, aparece três links de vídeos com o seguinte título “Sons e Imagens retirados do youtube”. O primeiro link refere-se a uma entrevista do arquiteto Leonardo Fontenele para o programa “Barão em Iracema”⁶.

5 Transcrição do áudio do vídeo Fort Acquário.

6 O link pode ser encontrado na Videografia no final do texto.

A fala do arquiteto na entrevista não tem a mesma sequência apresentada no vídeo “Fort Acquario”. É a partir da edição deste áudio, pertencente ao que chamamos de banco de dados, que os realizadores do curta-metragem puderam dar outros sentidos para esta fala. Ao editarem uma parte da fala com outra, nem sempre o resultado parecia com uma fala natural. Entendemos aqui esta dificuldade de edição como uma opção estética assumida pela equipe. O personagem que fala sobre a grandiosidade deste empreendimento arquitetônico ora gagueja, ora embola a fala, o que traz para o vídeo uma sensação de insegurança. Novamente um estranhamento.

Da legitimação dos projetos de requalificação: o reconhecimento da crise

A nova fórmula de pensar o urbano tem como foco a competitividade urbana. Arantes (2000) expôs a fórmula estadunidense que articula a parceria entre setor público e iniciativa privada, buscando “alavancar” investimentos privados com os fundos públicos. O formato de investimento criado nos países centrais são trazidos como modelo para os países periféricos. Um dos métodos usados para legitimar as obras a serem feitos nesta lógica começa pela instauração da sensação de crise na cidade.

O que está sendo feito hoje em dia é uma maldade. É hmm, talvez para usar um termo leve né. É uma iniquidade que aconteça aquilo, mas para ser revitalizado, este aquário é a melhor resposta. Este tipo de solução já foi aplicado com sucesso em diversas áreas do planeta. O de Lisboa é a mesma coisa, também era uma área degradada. O de Los Angeles também era uma área degradada. Isso já aconteceu em diversos locais, onde você instala equipamentos de primeira linha e você atrai que público? O público familiar. [] Então você resgata a praia de Iracema, traz de volta as famílias, não só os de fora, como os Fortalezenses e deixa que Fortale (**gaguejo**) Praia de Iracema floresça novamente.⁷

Em todas as cidades o projeto de transformação urbana é a somatória de três fatores: a) a sensação da crise aguda pela conscientização da globalização da economia; b) a negociação entre os atores urbanos, públicos e privados e a geração de liderança local (política e cívica); c) a vontade conjunta e o consenso político para que a cidade dê um salto adiante, tanto do ponto de vista físico como econômico, social e cultural (CASTELLS & BORJA, 196: 156 apud VAINER, 2000)

Todo o momento, a fala do personagem tenta exaltar a grandiosidade do megaempreendimento. As comparações feitas com a Disney, por exemplo, referenciam esse empreendimento como um grande atrativo para consumo. Quando ele fala “não só os de fora”, ele refere-se aos que Vainer (2000) vai chamar de “visitantes e usuários solváveis”. E ao longo do seu discurso podemos notar as diversas camadas deste usuário-consumidor, como no momento em que ele fala “e é pra ver e ser visto”, referindo-se ao mergulho como uma das atividades pretendidas que poderão ser realizadas no

⁷ Trecho do áudio do curta-metragem “Fort-Acquario” editada a partir da entrevista de Leonardo Fontenele – arquiteto responsável pelo projeto Acquario Ceará e proprietário da empresa de arquitetura Imagic! – para o programa “Barão em Iracema”.

aquário.

Em uma contra-narrativa do discurso do planejamento estratégico existente no áudio de Fort Acquário, os realizadores trazem com as fotos praticantes do mar, da praia e da faixa de orla. Não estamos aqui falando da ausência de consumo das fotos. Percebemos vários produtos ali: bicicletas, pranchas de surf, bebidas, comida, roupas. Mas, diferente do que o arquiteto descreve, a prática deste espaço da Praia de Iracema se dá nos encontros que acontecem no espaço público.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Otilia, VAINER, Carlos, MARICATO, Ermínia. **A cidade do pensamento único: desmanchando consensos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

ARANTES, Priscila. Imagem e mídia como forma de pensamento: narrativas múltiplas, cinema e banco de dados. In: Gonçalves, Osmar (org). **Narrativas Sensoriais – Ensaios sobre cinema e arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014. P. 185-195.

CERTEAU, Michel de. **A cultura no plural**; tradução de Enid Abreu Dobránszky. 7ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

GUATARRI, Félix; DELEUZE, Gilles. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol. 1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

LEFEBVRE, Henri. **A produção do espaço**. Trad. Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins. 2006. Disponível em: <http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/arq_interface/1a_aula/A_producao_do_espaco.pdf>. Acesso em 20 de abril de 2016.

LYOTARD, Jean François. **Condição pós-moderna**. 3. ed. Rio de Janeiro: J Olympio, 1988. 123p. Tradução Ricardo Corrêa Barbosa.

MARINHO, Cristiane. **Lyotard e a pós-modernidade**. Revista Labor. UFC. Acessado em 25/05/2016. Disponível em <http://www.revistalabor.ufc.br/Artigo/volume1/CRISTIANE_MARINHO.pdf>.

OLIVIERI, Silvana Lamenha Lins. **Quando o cinema vira urbanismo: o documentário como ferramenta de abordagem da cidade**. Salvador, 2007. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal da Bahia.

PIRES, Eloiza Gurgel. A experiência audiovisual nos espaços educativos: possíveis interseções entre educação e comunicação. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.36, n.1, p. 281-295, jan./abr. 2010.

PORTELA, Thais de Bhanthumchinda. **O urbanismo e o candomblé: sobre a cultura e produção do espaço urbano contemporâneo**. 329f. Tese de doutorado - Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano e Regional da Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ, Rio de Janeiro, 2007.

SCHMID, C. **A teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre: em direção a uma dialética tridimensional**. GEOUSP: espaço e tempo, São Paulo, v. 32, p. 89-109, 2012.

SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier, 1989.

_____. Sobre a técnico-estética: carta a Jacques Derrida. Em: ARAÚJO, Hermetes Reis (org.). **Tecnociência e cultura: ensaios sobre o presente**. São Paulo: Estação da Liberdade, 1998.

Videografia⁸

⁸ Levantamento de vídeos assistidos e mencionados no texto que foram agenciados e participaram da composição do vídeo

Acquário - Fortaleza Ceará – Brazil. Brasil, 9', 2009, Realização: Imagic. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JuO98b0MnOA>>, acesso em: 14 de setembro de 2016.

Sec. da Cultura e Acquario de Fortaleza pt.02. Brasil, 11', 2011, Produção: Programa Barão de Iracema. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dmVUKZOshLA>. Acesso em: 14 de setembro de 2016.

Fort Acquário. Brasil, 7', 2016. Realização: Pedro Diógenes, Fotos: Victor de Melo, Montagem: Victor Furtado, Finalização de imagem: Zack Chinaski, Edição de Som e Mixagem: Lucas Coelho. Disponível em: <<https://vimeo.com/153083040>>, acesso em: 14 de setembro de 2016.

Xuxa --- Aquarius (Abertura do Xuxa Park/2000). Brasil, 5', 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=r0dcGnqIXxg>>, acesso em: 14 de setembro de 2016.