



Realidades autônomas temporárias

Compartilhe: [f](#) | [t](#)

PROGRAMAÇÃO

HISTÓRIAS DAS CIDADES

SOBRE O CIRCUITO

CONHEÇA O SESC

IMPrensa

busca...

Acompanhe nossas redes



Plan IX. Fazem 20 anos que olhei pro céu e vi este disco-voador se deslocando calmamente. Autor do objeto: Fábio Yamaji. Autor do marcador: Gustavo Athayde. Abra o site do projeto no navegador do celular [jandig.ar](#) clique em autorizar a câmera e mire no marcador (imagem acima).

Quem se aproxima dos cubos brancos e pretos do projeto **Jandig** pode estranhar, a princípio. O que fazem essas figuras nada usuais, essas imagens estáticas?

Por meio das exposições públicas do Jandig, **VJ pixel** e seus colaboradores criam arte e exposições fazendo uso de realidade aumentada. Mais que isso, os artistas envolvidos no projeto criam dinâmicas efêmeras, mas potentes, assim como sementes e também como se propõe ser o **Circuito Sesc de Artes**. Nesse sentido, assim como os festivais, essa é uma “experiência de pico” se comparada ao padrão “normal” de consciência e experiência. Como tal, não podem acontecer todos os dias ou não seriam extraordinários, parafraseando **Hakim Bey**, que diria ainda “mas tais momentos de intensidade moldam e dão sentido a toda uma vida. O Xamã retorna [...] mas algo mudou, trocas e integrações ocorreram – foi feita uma diferença”.

Bey é o teórico libertário por trás do conceito de **TAZ** (*Temporary Autonomous Zone*, em inglês) ou **Zona Autônoma Temporária**, que permeia o projeto Jandig, e em seu livro de mesmo título (publicado em copyleft e que pode ser baixado [aqui](#)) afirma:

“... na verdade, deliberadamente procurei não definir o que é a TAZ – circundo o assunto, lançando alguns fachos exploratórios. No final, a TAZ é quase autoexplicativa. Se o termo entrasse em uso seria compreendido sem dificuldades... compreendido em ação.”

A TAZ se levanta e se dissolve para se re-fazer em outro lugar e outro momento, antes de ser apreendida. Portanto, as definições ficam na sugestão de leitura do próprio livro.

O artista baiano VJ pixel, que trabalha com arte digital desde 2002 e faz parte da produtora *memeLab – laboratório de mídias instáveis* – e da organização britânica ZU-UK, é idealizador do projeto que nasceu em 2011 a partir de um chamamento, dentro do **Garoa Hacker Clube** – pioneiro hackerspace brasileiro, em São Paulo –, com uma proposta de colaboração, de trazer gente para trabalhar junto em cima de **realidade aumentada**. Depois de muita pesquisa, se chegou à ideia de desenvolver um software livre para o projeto. Os artistas que colaboram, todos eles produzem material com licença **Creative Commons**. Princípios de tecnologias livres, código aberto, autonomia e cooperação permeiam a iniciativa.

Os cubos trazem imagens (marcadores de realidade aumentada). Com um celular ou tablet em mãos, qualquer um pode acessar o [software do Jandig](#) e apontar a câmera para as imagens. Ao serem reconhecidos, esses marcadores disparam a apresentação de animações na tela do dispositivo – e encantam ao borrar a margem que separa (o que nos acostumamos a chamar de) “realidade” daquilo que passamos a enxergar como simulação.

As imagens e animações estão à disposição para cópia e modificações, livres para serem disseminadas e transformadas por aí, tudo disponível no [site do projeto](#). Você também pode entrar no site pelo celular e ler os marcadores disponíveis usando outra tela (o celular de um amigo ou o computador) divirta-se!

Texto: Michelle Magrini e Danny Abensur

Vídeo: Danny Abensur

Ilustração: Projeto Jandig

POSTS RELACIONADOS



Onde a dor se esconde?

25/04/2019



12 cãesinhos que deram show no Circuito

18/04/2019



Desenhando a cidade

17/04/2019

