

MÍDIAS LOCATIVAS E CARTOGRAFIA URBANA NO PROJETO MEDIACITY

Hermes Renato Hildebrand/UNICAMP/Brasil

Andréia Machado Oliveira/UFSM/Brasil

Efraín Foglia/UVIC/Espanha

Resumo

Os discursos narrativos coletivos e colaborativos, com foco na preservação do patrimônio imaterial e na ativação dos espaços invisíveis através das mídias locativas, propõem a transformação do território e suas implicações políticas, sociais e tecnológicas no tecido urbano, tendo como eixo ações criativas e atualizações da memória de forma dinâmica a partir das práticas artísticas contemporâneas. Estas ações permitem a construção de cartografias e mapeamentos dos territórios urbanos, artísticos, culturais e sociais. Nosso foco de análise recairá sobre o **Projeto MediaCity** que vem realizando vários eventos com mídias locativas aplicado ao espaço digital público. Mais particularmente, analisamos a instalação artística interativa **aircity: arte#ocupaSM**, abordando-se aspectos sociais, culturais e artísticos da comunidade da Vila Belga. **airCity:arte#ocupaSM** explora as possibilidades de elaboração de narrativas nos espaços de intervenção física e virtual envolvendo o uso das redes sociais, mídias locativas, redes sem fio, áudio, imagens e ferramentas de localização virtuais de forma articulada através das linguagens e sistemas de programação. Durante a realização do projeto, por um lado, percebeu-se a potencia da arte de explicitar relações sociais que acabam sendo naturalizados pelo tempo; mas, por outro lado, o desafio de ativar em nível social outros modos relacionais, interligando o âmbito artístico e social. Nas dinâmicas sociais e no uso das mídias locativas, que convergem e hibridizam-se, vamos identificar conceitos importantes que as caracterizam: a interatividade, a ubiquidade, a liquidez dos espaços de representação, desterritorialização dos lugares que se reconfiguram nos espaços urbanos, reais e virtuais. Caminhar, navegar, transitar e deslocar-se entre as mediações, interfaces, processos e fluxos parece ser um dos paradigmas enfrentados pelas artes hoje frente às cartografias urbanas.

Palavras-chave: cartografia urbana, instalação interativa, mídias locativas, narrativas artísticas e sociais.

Abstract

Collective and collaborative narrative discourses, focusing on the preservation of intangible heritage and the activation of invisible spaces through locative media, put forward the transformation of territory and its political, social and technological implications through changes to urban texture. These discourses propose creative actions and actualize memory dynamically by way of contemporary artistic practices. The actions themselves provide the premises for a cartography and for the mapping of urban, artistic, cultural and social territories. We focus our analysis on the **MediaCity Project** and the creation of events around the use of locative media applied to digital public space. Specifically, we examine the functioning of the interactive installation **airCity:arte#ocupaSM** within the Vila Belga community and its social, cultural and artistic repercussions. **airCity:arte#ocupaSM** explores the possibilities of narratives created by interventions in virtual and physical space involving the use of social media, locative media, wireless networks, audio, images and virtual localization tools in a coordinated manner through programming languages and systems. During the realization of the project, we were able to come to terms with two aspects of artistic interactivity: on the one hand, the power of art to explain social relations that end up naturalized by time; and on the other, the challenge of activating modes of relation at the social level in the linkage of art and its social aspects. Within the social dynamic and the use of locative media--in their convergence and their hybridization--we identify important concepts which characterize the relation: interactivity, ubiquity, the liquidity of spaces of representation and the reconfiguration of deterritorializations of real and virtual urban spaces. As such, walking, navigating, transiting and

traveling among mediations, interfaces, processes and flows are creating the new paradigms facing the arts in urban cartographies.

Keywords: *urban cartography, interactive installation, locative media, artistic and social narratives.*

O presente trabalho direciona-se aos discursos narrativos coletivos e colaborativos, com foco na preservação do patrimônio imaterial e na ativação dos espaços invisíveis através das mídias locativas. Propõem a transformação do território e suas implicações políticas, sociais e tecnológicas no tecido urbano, tendo como eixo uma ação criativa e atualização da memória de forma dinâmica a partir das práticas artísticas contemporâneas. Estas ações permitem a construção de cartografias e mapeamentos dos territórios urbanos, artísticos, culturais e sociais pelas redes sociais. Elas envolvem a construção de nossas subjetividades e senso de coletividade, como também, interferem nas nossas noções de tempo e espacialidade.

Nosso foco de análise recairá sobre o **Projeto MediaCity** que vem realizando vários eventos com mídias locativas (telefone celular) aplicado ao espaço digital público. Mais particularmente, a instalação artística interativa **aircity: arte#ocupaSM** que foi desenvolvido por Andréia Oliveira Machado, Daniel Paz e Hermes Renato Hildebrand, (pesquisadores e artistas brasileiros) e Efraín Foglia e Jordí Sala (pesquisadores e artistas espanhóis), como parte do Evento Internacional de Arte e Intervenção Urbana **arte#ocupaSM**, e que aborda aspectos sociais, culturais e artísticos da comunidade da Vila Belga.

Tal instalação aconteceu na cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul – Brasil, em 2012, no Prédio da Administração Central da Viação Férrea de Vila Belga e no ciberespaço através da internet e das redes sem fio – *wifi*. **AirCity:arte#ocupaSM** explora as possibilidades de elaboração de narrativas nos espaços de intervenção físico e virtual envolvendo o uso das redes sociais, mídias locativas, redes sem fio, áudio, imagens e ferramentas de localização virtuais de forma articulada através das linguagens e sistemas de programação.

A proposta subdivide-se em dois núcleos de desenvolvimento: espaço expositivo interno no prédio onde funcionou a Administração Central da Companhia Ferroviária da Vila Belga e no espaço público urbano físico e virtual com visões diferenciadas, porém complementares.

Projeto MediaCity

O projeto **MediaCity**, desenvolvido por Efraín Foglia e Jordí Sala, conta com dispositivos tecnológicos que têm como prioridade a ativação de narrativas que envolvem a cidadania e que geram navegações específicas através do uso do espaço digital. Eles utilizam a plataforma computacional e de rede “*mobilitylab*” que foca a interação digital e investigação crítica com base na mobilidade e ubiquidade contemporânea.

Tal projeto oferece possibilidades poéticas intrínsecas e subjetivas, sendo a interação proposta como uma ação complexa num ambiente líquido de modo a criar um espaço amplificado, construído a partir de dados e dispositivos físicos e digitais. Como enfatiza o antropólogo Manuel Delgado, o lugar que chamamos de espaço

público é assim uma extensão material do que, em realidade, entendemos como ideologia (DELGADO, 2011).

Estes sistemas tecnológicos podem ser visualizados através de instalações e o público pode ativar diferentes áreas de sons e imagens ao explorar locais físicos e mapeados virtuais realizados pelo sistema computacional desenvolvido para ambientes internos e externos. Algumas versões desta proposta já foram produzidas em contextos diferentes, porém, a versatilidade das aplicações é uma característica deste sistema que inseri-se na perspectiva das tecnologias computacionais informativas, comunicacionais e locativas com interação em rede que transformam as paisagens sonoras, visuais e perceptivas dos territórios em suas dimensões espaciais e territoriais.

O uso das tecnologias digitais e locativas altera os nossos paradigmas de percepção, particularmente nas artes, e com repercussões profundas nas formas de vida, modos de aprender, subjetividades, corpos e psiquismo. As mídias emergentes e locativas, dotadas de dispositivos e recursos de geolocalização, agregam conteúdo digital a uma localidade, a um território, servindo para monitoramento, mapeamento, localização, anotação, construção de territórios e atualização de narrativas e memórias.

Pessoas, lugares e objetos passam a dialogar com estes dispositivos e interfaces móveis enviando, coletando e processando dados a partir de uma estreita relação entre informação, localização e mobilidade. Também destacamos outra interface importante para estes projetos que envolvem a mobilidade, são os “nós móveis” que se destacam por serem dispositivos de transmissão de dados de modo livre (sem uso da internet) e que utilizam infraestruturas de telecomunicações *wifi*.

O sistema vem sendo desenvolvido e aperfeiçoado com as seguintes características: a) trabalha com vários canais de áudio; b) funciona com mídias móveis e locativas: *tablets* e celulares; c) funciona com plataformas Apple iOS (*iPhone*, *iPad*, *iTouch*) d) os áudios e imagens reproduzem-se de forma randômica por arquivos e através de pastas; e) as imagens podem ser realizadas a partir de arquivos fotográficos, vídeos e com realidade aumentada. Tecnicamente o sistema incorpora dois elementos pensados para o espaço público: o GPS (que amplifica as possibilidades de localização) e a navegação com os corpos sem telefones. A interface “nó móvel”, que foi citado anteriormente, é uma estação de transmissão livre (não necessita da rede internet), uma infraestrutura de telecomunicações sem fio. Este dispositivo pode ser usado no ambiente urbano e permite a implementação de uma malha digital que se constrói através de redes comunitárias.

O projeto faz parte de um processo de pesquisa que explora as possibilidades de ação no espaço digital público através de transmissões alternativas sem o uso das redes institucionais. É uma unidade de transmissão independente que funciona através de uma rede construída com uma finalidade específica, adaptada a cada proposta.

Na proposta **AirCity:arte#ocupaSM** modelou-se uma sala do Prédio da Administração da Ferrovia que, em si representa a Vila Belga, a partir das necessidades e narrativas sociais, culturais, políticas e artísticas estabelecidas pelo trabalho. A

produção artística, em sua poética, problematiza questões sobre territorialidade, cidadania, memória e cartografia.

AirCity:arte#ocupaSM

A proposta **AirCity:arte#ocupaSM** é uma instalação interativa que ocorreu no Prédio da Administração Central da Viação Férrea de Vila Belga, Rua Manoel Ribas, na cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul – Brasil, em 2012; bem como foi realizada no ciberespaço através da internet e de redes sem fio – *wifi*, construídas, especialmente, para a realização do Evento **arte#ocupaSM** (<http://arteocupasm.wordpress.com>).

O trabalho prevê a “ocupação” da Vila Belga que é patrimônio histórico e está em desuso desde 1997, quando a Companhia Férrea foi privatizada. A Vila foi construída de 1901 a 1903 para ser moradia dos funcionários da companhia belga "*Compagnie Auxiliare des Chamins de Fer au Brésil*". A “ocupação” apropriou-se do espaço físico e virtual do Prédio, sendo desenvolvida através de redes e conexões organizadas, especialmente, para o evento. Utilizaram-se as redes sociais, redes digitais sem fios - *wifi*, internet e conexões através de celulares. Todas elas intervêm no espaço urbano, envolvendo sistemas computacionais que ativam dispositivos sonoros e imagéticos de forma a articular contextos significantes sobre objetividades e subjetividades da Vila Belga.



Figura 1 – Vila Belga/SM/RS/BR

O grupo de pesquisadores e artistas envolvidos com **AirCity:art#ocupaSM** propõem novas possibilidades de significação a partir das relações possíveis entre narrativas, espacialidades, temporalidades e territorialidades urbanas, tendo como principais aspectos:

1. O som é ativado em tempo real a partir de um banco de dados disponível no sistema computacional local da instalação e acionado via *streaming* de sons¹.
2. A possibilidade de uma navegação específica através de uma interface emergente: dispositivos móveis.
3. A interligação das redes digitais locais e sem fio e da rede global (Internet).

O núcleo expositivo interno foi apresentado em ambientes de rede *wifi* com dispositivos computacionais fixos e móveis expostos no prédio da Administração Férrea. Na sala central do prédio estavam localizados três computadores com narrativas verbais e sonoras realizadas com a comunidade da Vila Belga que de algum modo vivenciaram a efetuação da Estação Férrea; um computador que recebi sons em tempo real da Espanha a partir da captação realizado por Jordi Sordi; um computador que projetava o sistema de som e ativava as mídias locativas; dois celulares com os quais o público interagiu com os sons e o espaço físico.



Figura 2 – Instalação Interativa **AirCity:art#ocupaSM**, 2012

O espaço vazio do prédio é ativado através das linguagens e sistemas de programação Pure Data (PD), Android e Processing. O espaço sistêmico é mediado pela rede internet, *wifi* e por dispositivos móveis (celulares, *smartphone* e *iphone*) que se apresentam não marcados e se materializam digitalmente expandindo-se com a participação das pessoas. A relação entre interator e interface sempre se apresentou como física, agora estamos ativando o espaço sem elementos ou diretivas físicas pré-definidas, uma vez que os dispositivos móveis tornam-se inseparáveis de nossos corpos e, talvez, as mídias locativas: celulares e tablets sejam as interfaces mais

¹ *Streaming* é um formato de distribuição de dados em redes virtuais através de pacotes. Ela é frequentemente utilizada para distribuir conteúdo sonoro e visual através da Internet. As informações não são arquivadas nos computadores que recebem os dados (*stream*) e, em geral, reproduzem as informações à medida que chega ao usuário. Isso permite o uso de vídeos e sons com direitos autorais, na Internet, sem que se viole estes direitos.

simples que geram nossa percepção do espaço, pois são ubíquas. Elas acontecem através de ações intuitivas e de experiências de criação de nossos próprios mapas mentais.

As etapas de desenvolvimento desta proposta ocorreram a partir de caminhadas pela Vila Belga com a captação de sons e imagens, realização de entrevistas com os moradores e antigos funcionários da estação férrea, edição do material de vídeo, imagem e som; programação para o desenvolvimento do AirCity para o prédio Administrativo “ocupado”; realização da instalação interativa no referido prédio; e construção do website www.hrenatoh.net/aircity/ a partir do material selecionado.

Cartografias Urbanas

Caminhar, navegar, transitar e deslocar-se entre as mediações, interfaces, processos e fluxos parece ser um dos paradigmas enfrentados pelas artes hoje. Os modos de fazer artístico, pensado pelas redes, apropriam-se do “espaço-tempo” e transformam territórios e lugares interferindo em questões estéticas, políticas, sociais e tecnológicas, no nosso caso, relativas ao contexto urbano. O objeto artístico digital não tem forma fixa, ele deve buscar meios de se fazer enquanto objeto através das tecnologias digitais. A nova dimensão estética da produção artística contemporânea dá ênfase aos fluxos e não mais às formas, cedendo lugar ao aleatório, efêmero e transitório (COSTA, 1995).

Os espaços de representação topológicos, diante das redes, permite a geração de relacionamentos múltiplos e imprevisíveis quando atuam nos territórios e lugares significantes. Neste sentido, durante a realização do projeto **airCity:arte#ocupaSM**, por um lado, percebeu-se a potencia da arte de explicitar relações sociais que acabam sendo naturalizados pelo tempo; mas, por outro lado, o desafio de ativar em nível social outros modos relacionais que conjugam arte e vida.

Na fase das entrevistas e coleta dos elementos para **airCity:arte#ocupaSM**, percorremos as ruas, casas, trajetos e memórias da Vila Belga, realizando entrevistas, captando imagens e sons. O movimento de conservação do patrimônio de tal lugar na cidade de Santa Maria não se restringe aos espaços físicos e de seus prédios. Quando se atenta para uma edificação, faz-se necessário visualizar, além da arquitetura, os traçados das plantas dos movimentos, das velocidades e lentidões, dos humores, da luminosidade, dos passos, das memórias, das lembranças, do imaginário que habita aquele lugar. Plantas que recortam os espaços da Vila Belga, bem como do Prédio Administrativo e da Estação Ferroviária, cartografando tempos vividos.

Pensando a arte no âmbito do múltiplo, do imprevisível e dos fluxos, podemos fazer uma ligação com a arte-cartografia, referida por Deleuze. Segundo o autor, a arte

é feita de trajetos e devires, por isso faz mapas, extensivos e intensivos. Há sempre uma trajetória na obra de arte [...] E como os trajetos não são reais, assim como os devires não são imaginários, na sua reunião existe algo único que só pertence à arte [...] À arte-arqueologia, que se funda nos milênios para atingir o imemorial, opõe-se uma arte-cartografia, que repousa sobre as coisas do esquecimento e os lugares de passagem. (Deleuze, 1997, p.78).

Entende-se que o urbano se constitui de plantas precisas, medidas e definidas; bem como plantas imprevistas, nevoadas e obscuras que estão sempre em transformação. Tais plantas remetem ao conceito de planos - platôs – concebido por Deleuze e Guattari (1992). Os planos, como a própria palavra define, constituem superfícies, territórios e lugares e são constituídos pelas forças, pelas virtualidades que concernem ao que acontece e que, em determinados momentos, configuram-se em materialidades, gerando formas e imaterialidades da memória. É preciso mapear, cartografar os modos em que se configuram estes territórios, lugares e planos, uma vez que aludem as diversas maneiras de se habitar. As entrevistas, fotografias e filmagens da Vila Belga foram realizadas no sentido de cartografar aquele território a partir dos trajetos percorridos pelos seus moradores e das memórias atualizadas no presente.

Cartografar implica em recuperar e desencadear processos de desterritorialização em que se perde a noção de uma origem e, por isso, se prende a modelos lógicos e abstratos mais livres e com poucas possibilidades estruturais. Exige outro olhar sobre as paisagens, se traça mapas de intensidades onde o próprio gesto compõe e decompõe territórios, onde a arte se faz presente em outras formas de afectos. Cartografar tornando visíveis as linhas que configuram as formas, os contornos, suas tramas e tessituras, seus encontros, seus agenciamentos, seus jogos e estratégias. Para isso, esta fragmentação se dá nos detalhes, nas sutilezas das práticas cotidianas, produzindo ressonâncias minoritárias, menores, mas não com menos efeitos (OLIVEIRA, 2006, p. 20). Como os relatos do cheiro do café da Cooperativa, o som do trem e do sino, as presenças e ausências dos gestos, os encontros e desencontros narrados pelos moradores.

Reportando-se às histórias contadas pelos moradores da Vila Belga, pode-se remeter a Foucault sobre as práticas, quando ele coloca que:

deve-se entender, com isso, práticas refletidas e voluntárias através das quais os homens não somente se fixam regras de conduta, como também procuram se transformar, modificar-se em seu ser singular e fazer de sua vida uma obra que seja portadora de certos valores estéticos e responda a certos critérios de estilo (1984, p.14).

Os moradores, de diferentes gerações, expressam o estilo de vida que se tinha naquele território urbano, formado pelas ações cotidianas que seus corpos ativavam. Não corpos subjugados para apenas responder regras de conduta, mas, ao contrário, corpos que produziam e construía suas regras de modo singular a partir das engrenagens do trem, ou seja, constituía como uma comunidade produtiva de valores, de bens de consumo que lhe garantiam qualidade de vida em nível de saúde, educação, moradia e lazer. Ainda, através da Cooperativa e do Sindicato, formulavam regras de conduta de modo coletivo, produzindo um estilo de vida daquele lugar.

Mapear e cartografar nesta “ocupação” artística deu-se no sentido de se atualizar os trajetos da cidade, não se direcionando a um passado esquecido, mas ativando o potencial do presente, uma vez que tais memórias continuam pulsantes e ativas no território. As narrativas visuais, falas e depoimentos dos moradores da Vila Belga, de algum modo, constroem este lugar na cidade, no lugar físico do sistema AirCity e o no lugar atualizado na Internet.

Tais materiais áudios-visuais são um meio de conhecimento sobre a realidade investigada, bem como a produção de narrativas da mesma. Não se pretendia fotografar ou filmar *o* lugar, mas *no* lugar alguns instantes do cotidiano. Espera-se tecer uma conversa com as imagens a fim de desconstruir o primeiro olhar e acrescentar outro discurso narrativo a partir de outro meio comunicativo através dos dispositivos móveis.

Observamos na interação do público com a obra, na instalação interativa, que ocorria não apenas um acesso às informações objetivas dos relatos, mas um processo que subjetivação ao escutar frases e sons que habitam o imaginário daquele lugar. Como, por exemplo, a frase “uma vez ferroviário, sempre ferroviário”, que repetia ao se acionar o sistema móvel, citava a presença ativa dos ferroviários, mesmo que ausentes no presente ocasionada pela privatização e demissão dos mesmos. O som do apito do trem e do telégrafo que impregnavam o espaço da sala do prédio Administrativo, trazendo a presença de um maquinário que movia a vida da comunidade profissionalmente e socialmente.

O prédio, as casas e as lembranças são lugares que, simultaneamente, nos habitam e os habitamos. Ao objetivá-los, também nos subjetivamos. A Vila Belga ao ser objetivada nas memórias dos seus moradores constitui-se por marcas subjetivadas, principalmente, no plano inconsciente. Vivencia-se uma experiência estética de construção de mundos, ao mesmo tempo, objetiva e subjetiva.

Portanto, os diversos modos como os elementos das narrativas se conectam e se relacionam na percepção dos sujeitos constituem os trajetos como experiência vivida que ultrapassam o plano das estruturas espaço-temporais vigentes. Os territórios são mutáveis em suas composições dependendo das contingências. Há um engano quando aceitamos que os trajetos estão dados, que os seguimos de forma indiferente, que não somos atingidos por eles e que não criamos novos trajetos sobre os mesmos. Conforme Deleuze afirma, os trajetos determinam e são determinados por subjetividades, “o trajeto se confunde não só com a subjetividade dos que percorrem um meio, mas com a subjetividade do próprio meio, uma vez que este se reflete naqueles que o percorrem” (1997, p. 73). As vontades e necessidades dos trajetos e de quem por eles circulam, vão mapeando o território em sua multiplicidade (OLIVEIRA, 2006). As histórias contadas sobre e na Vila Belga revelam particularidades de trajetos diferenciados por cada morador, trajetos urbanos cartografados pela arte.

Contudo, mesmo apontando tais potencialidades cartográficas, trazemos para finalização desse artigo um aspecto observado e indesejado referente a interação comunidade e obra. Constatamos, por um lado, que ocorreu a interação do público com a obra de modo envolvente; entretanto, por outro lado, notamos que a interação ainda ficou circunscrita ao âmbito artístico e acadêmico, estando presente uma minoria da comunidade entrevistada e convidada a participar do evento. Procuramos ampliar esse espaço e tempo de interação via e construção do website www.hrenatoh.net/aircity/ que continua disponível para atualizações e acessos.

Sobre o espaço físico da instalação interativa, mesmo que o prédio onde se realizou a instalação seja dentro da Vila Belga, espaço conhecido e frequentado no passado, tornou-se um espaço desconhecido quando direcionado para a arte. O espaço expositivo fazia parte do espaço urbano, todavia durante a “ocupação” do

prédio ele se configurou como um espaço da arte com seu público restrito. As pessoas que se mostraram ativas no processo de construção da obra, optaram por observar a distância sua implementação. Tal fato provocou certa inquietação do grupo que desenvolveu a instalação, questionando como ativar essa arte-cartografia que visa aproximar o social e a arte? Como trazer a comunidade para o âmbito artístico? Como promover um espaço co-autoral da obra? Questões que se explicitaram nesse fazer artístico e que permanecem abertas para serem consideradas em propostas futuras.

Referências

COSTA, M. *O sublime tecnológico*, São Paulo: Experimento, 1995.

DELEUZE, G. *Crítica e Clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DELGADO, M. *El espacio público como ideología*, Madrid: Editorial Los Libros de la Catarat, 2011.

FOUCAULT, M. *História da Sexualidade 2: o uso dos prazeres*, Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984.

OLIVEIRA, A. M. *Um Olhar Sobre O Invisível: o Duplo Cognição E Criação No Território-Escola*. Dissertação no curso de Psicologia Social e Institucional. Porto Alegre: PSICO – UFRGS, 2006.

OLIVEIRA, A. M., FONSECA, T. M. G. Os devires do território-escola: trajetos, agenciamentos e suas múltiplas paisagens. In: *Educação e Realidade*, v.31, p.135 - 153, 2006.

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer à assistência e suporte da IMS Steering Committee; ao apoio à pesquisa da FAPERGS/Brasil; à colaboração dos membros do gpc – InterArTec: Suyan Souto Neves, Tatiana Palma Guerche, Marcos Cichelero e Benjamin Marins Costa pela colaboração na captação de sons e imagens, realização de entrevistas e edição desses materiais.