



## **REMAP: remarcações urbanas na cidade mediada**

Tatiana Giovannone Travisani. USP

**RESUMO:** O artigo propõe a expressão *Remap*, com inspiração no conceito de *Remix*, como possibilidade de ser incluído nas reflexões e análises de obras artísticas que utilizem a remarcação do território urbano não somente através do âmbito geográfico, mas de outras conexões sensoriais que se possa criar através da utilização das mídias locativas. Para isso, oferece exemplos de obras atuais e apresenta três trabalhos artísticos elaborados pela autora: *Rua\_Redando\_Errabundeio*, *Otro Postal* e *Manifesto Callejero*, criados entre 2012 e 2013.

**Palavras-chave:** remap, arte em rede, mídias locativas, cidade mediada, arte urbana.

**ABSTRACT:** The paper proposes the expression *Remap*, inspired by the concept of *Remix*, like a possibility to be included in the reflections and analysis of artworks that uses the remarkings urban territory not only by geographical scope, but other sensory connections that It can be create by using locative medias. For that, it offers examples of current art projects and presents three artworks produced by the author: *Rua\_Redando\_Errabundeio*, *Otro Postal* and *Manifesto Callejero*, that were being creat between 2012 and 2013.

**Key-works:** remap, network art, locative medias, mediated city, urban art.

Nos últimos anos vimos uma transformação bastante significativa no comportamento urbano. O caminhar apressado e o deslocamento no trânsito passaram a ter um novo elemento junto ao corpo: os aparelhos celulares. Com o tempo, esses aparelhos foram deixando de ser somente um meio móvel de conversa e incorporaram outras funções: envio de mensagens de texto, registro e edição de imagens, GPS, internet 3G, jogos e mais recentemente aplicativos de toda natureza.

Nunca foi tão evidente a colocação de McLuhan de que os meios de comunicação são extensões do homem. Esses pequenos aparelhos simbolizam a co-existência de espaços paralelos, mas que cada vez se cruzam mais: o espaço da cidade e o espaço da web. Não há peso ou níveis de importância, se é real ou virtual, espaço concreto ou espaço digital, há a sobreposição que criou uma nova potência, camadas de interação, fruição e participação. São realidades vividas

simultaneamente, nas ruas e nos links. Inclusive os posicionamentos antagônicos, tais como local versus global, individual versus coletivo ou contemplativo versus interativo, já não fazem mais tanto sentido, sobretudo na arte mídia atual.

Também já não é mais relevante encarar esses aparelhos como simples aparatos. Segundo Lemos (2010), as mídias em rede atuais não podem ser pensadas como “tubos” por onde passam informações. Não como dispositivos por onde passam coisas, mas como aquilo que se faz da relação e do movimento entre as coisas/informações. Ou seja, daquilo que se cria a partir do fluxo entre as trocas e a colaboração mútua que ocorre nos espaços sociais da rede.

O termo mídias locativas surge para explicar o caráter referente ao lugar e ao que se constrói dele e sobre ele com as mídias móveis, oferecendo suporte para a compreensão da relação que foi adquirindo com o espaço:

Podemos definir mídias locativas como dispositivos, sensores e redes digitais sem fio e seus respectivos bancos de dados ‘atentos’ a lugares e contextos. Dizer que essas mídias são atentas a lugares e a contextos significa dizer que elas reagem informacionalmente aos mesmos, sendo eles compostos por pessoas, objetos e/ou informação, fixos ou em movimento. O que conta, a partir da mobilidade física e informacional (Keerman, 2006), é a relação dinâmica desses dispositivos com o lugar e as trocas informacionais daí advindas. Emergem aqui duas dimensões fundamentais da cibercultura: localização e mobilidade (LEMOS, 2009; 91).

Os conceitos definem o que se opera nos lugares e no entre-lugares através dos dispositivos mediadores. São conseqüências já cotidianas de uma comunicação e atualização permanente dos sistemas integrados.

A cidade, o espaço onde as pessoas vivem, são afetados com a atuação das mídias locativas em vários níveis. Desde o comportamento do corpo-usuário já citado, à percepção do espaço mediado por esses dispositivos e num nível mais intenso, à reação coletiva de encontro organizados nas redes sociais. Desse último exemplo podemos citar os *flash mobs*<sup>i</sup> como fenômeno (mesmo que publicitário), as manifestações populares como do 15M<sup>ii</sup> na Europa e os ativismos políticos articulados concomitantemente: na rede web e na cidade.

Nas cidades informatizadas, podemos reconhecer algumas transformações também nos serviços oferecidos à população: nos meios de transporte, comércio,

pagamento de contas, nos dados cívicos, nas câmeras de vigilância pública, entre outros. Além de digitalizados são, muitas vezes, geolocalizados. Há uma camada invisível enquanto circulamos, que mapeia o fluxo de tudo que se está passando entre as ruas.

No texto *Why do we need new interfaces to understand cities better?* (2008), Mahir Yavuz propõe a elaboração de novas interfaces que nos permitam não só compreender como visualizar melhor as cidades. Para ele os mapas ainda continuam sendo a melhor forma de representação do espaço, porém os geográficos já não suprem as informações necessárias da cidade atual. Com essas novas interfaces, poderíamos compreendê-las e transformá-las em ambientes melhores para se viver.

O mapa de Yavuz seria dividido em quatro camadas: meio físico, dados de detalhes espaciais, conjunto de dados agrupados (sociais), valores locais/regionais e manipulação em tempo real. Para o autor, essas camadas organizadas ofereceriam suporte para um mapa complexo, completo e em constante atualização, como a própria cidade. São dados já encontrados, porém não agrupados numa interface única. Um projeto que explorou algumas das potencialidades citadas por Yavuz foi o *Real Time Rome*<sup>iii</sup> (2006), realizado pelo Senseable City Lab, do MIT. Consiste num mapa de Roma via aplicativo de celular, onde é possível ver o tráfego de ônibus e taxis das ruas em tempo real.

Weissberg nos aponta à inversão de valores ocorrida, quando essas informações deixam de ser apoio e passam a ser o interesse primordial:

O território foi colonizado pelo universo informacional, que ele manifestaria, então, como simples substrato, alimento de base nutrindo o espaço informacional que tenderia a obliterá-lo. Ao invés de seguir esta via – a do recobrimento do território pelo mapa – parece-me mais interessante destacar a reterritorialização das informações, interpretar o crescimento dos S.I.G. como o indicio de uma força que compele para a espacialização da informação (WEISSBERG, 2004; 119).

E continua:

A afiliação à rede significa localização em um espaço ao mesmo tempo não geográfico e territorial. Bem o demonstram os sistemas de posicionamento por satélite (como G.P.S.), que se emancipam da geografia física, mas sempre garantindo a localização. Entretanto, com a exibição da localização, o mapa geográfico retoma seus direitos,

combinando, assim, espaço físico e espaço informacional. Neste sentido, a rede vence o território sem o subjugar (WEISSBERG, 2004; 121).

Há, desse modo, o revés dessa relação: as informações passam de um “extra”, para fazerem parte integrada do que se reconhece como cidade e como território em geral.

Vemos projetos de realidade aumentada (Azuma, 1997) na cidade com a função de potencializá-la com novos dados, tendo o suporte da rede e das mídias locativas. Como colocou Weissberg, eles combinam o espaço físico ao informacional, abordam temas como os patrimônios históricos da cidade<sup>iv</sup>, os graffitiis dispostos nas ruas<sup>v</sup>, a arte urbana sem assinatura<sup>vi</sup>, o patrimônio imaterial já destruído<sup>vii</sup>, os pontos turísticos e a memória da cidade<sup>viii</sup> e para facilitar a mobilidade urbana<sup>ix</sup>.

Por mais que o fluxo de informação não pare de ser gerado e atualizado, que o sistema urbano esteja todo conectado e simbolize a cidade atual, no meio estão as pessoas e os lugares ainda centralizando as ações realizadas, impactando e decidindo esses caminhos.

Nesse contexto podemos dizer que a vida urbana é uma rede de redes, e que o interessante é descobrir e propor as potencialidades oferecidas através da arte. A relação de arte e cidade esteve presente desde a modernidade e no período atual não é diferente, a cidade contemporânea é desafiada a se revelar através das proposições oferecidas com as mídias locativas, muitas vezes realizadas com a participação coletiva. Afinal, rede de redes se alimenta de movimento e participação.

Algumas obras contemporâneas em arte e mídia exploram essas questões propondo remarcações no território a partir de projetos abertos a participação pública em redes. Pode-se citar como exemplos alguns trabalhos já bastante reconhecidos como o *Canal\*Motoboy*<sup>x</sup> (2002), do artista espanhol Antoni Abad; *Dead Drops*<sup>xi</sup> (2010), de Aram Bartholl; *Communimage*<sup>xii</sup> (2000), do artista Johannes Gees e do coletivo Calc; *Sound Cities*<sup>xiii</sup> (desde 2001), do inglês Stanza, e intervenções urbanas como a *Você suja minha cidade, eu sujo sua cara*<sup>xiv</sup> (2012), realizada na cidade de São Paulo por meio de uma página web de construção coletiva.

Com inspiração em trabalhos como esses, se propõe o uso da expressão **Remap**, com intuito de caracterizar obras que proponham o re-mapeamento do espaço não

somente através de suas referências geográficas, como relacionadas a memória, sons, imagens e contextos urbanos específicos. *Remap* se inspira em *Remix*, pois também se apropria da intenção de oferecer novos resultados estéticos por meio de recombinações, não somente sonoro-visuais, como locativas, através de experimentações entre sentidos possíveis.

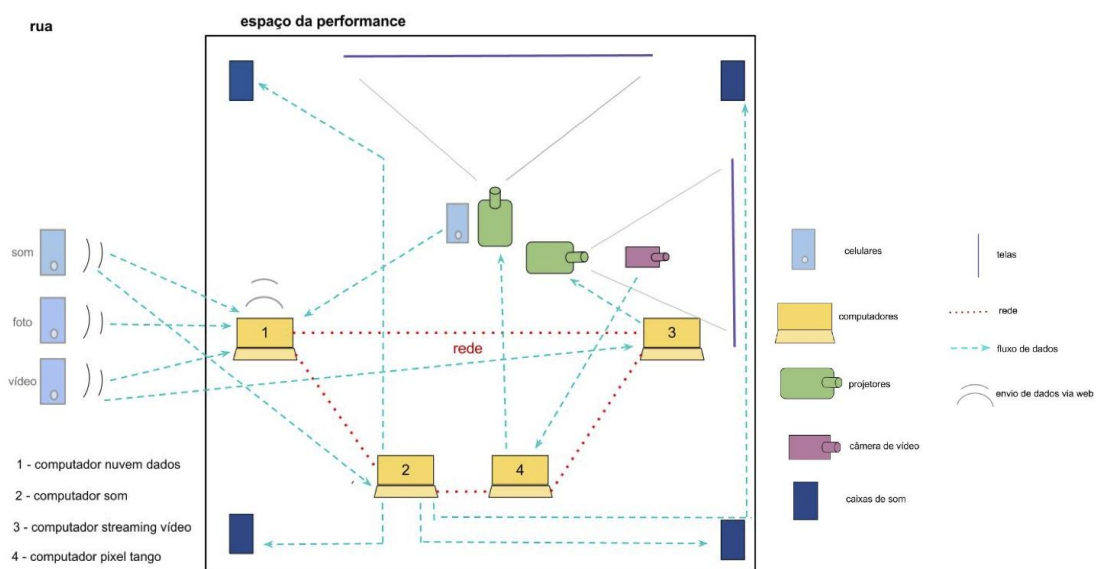
Com essas referências, foram desenvolvidas três obras autorais com propostas de *Remap* no território urbano com diferentes processos criativos e soluções estéticas: *Rua\_Redando\_Errabundeio*<sup>xv</sup>, *Otro Postal*<sup>xvi</sup> e o *Manifiesto Callejero*<sup>xvii</sup>.

***Rua\_Redando\_Errabundeio*** (2012) foi criada em parceria com o artista sonoro DeCo Nascimento na cidade de Valencia (Espanha). Partiu de uma observação feita nos condicionamentos que vínhamos adquirindo com o uso dos GPS disponíveis em dispositivos móveis. Ao entrarmos num território pouco conhecido, recorreremos aos “serviços” de geolocalização que nos oferece em trânsito as informações de rotas específicas. Esse uso freqüente acaba contribuindo para alteração de nossos mapas mentais, gerando um condicionamento no deslocamento entre os pontos de partida e chegada. Conseqüentemente, a percepção do espaço historicamente construído e simbolicamente percebido é modificada tendendo a um foco maior entre o destino de saída e o objetivo final, restringindo a observação das paisagens do trajeto.

A proposta de *Rua\_Redando\_Errabundeio* é do uso melhor aproveitado dos dispositivos e interfaces utilizados no cotidiano, para gerar uma nova representação do percurso, entre os pontos de partida e chegada. A finalidade é resgatar a memória do lugar, evocando sensações provocadas pelo espaço, sensibilizando os participantes a construírem uma nova impressão sobre o mesmo. Os dispositivos utilizados durante a experiência no espaço tem como função a captura sonoro-visual em tempo real e a demarcação do trajeto.

São dois grupos de pessoas divididos entre os que estarão no espaço expositivo e nos que ficarão na rua. A ideia é escolher um ponto de chegada final de referência na cidade ao qual se está realizando o projeto (um mercado público, um terminal central, uma praça, etc.) e tentar realizar um caminho baseado nas experiências pessoais do grupo que estará registrando a rua no momento da performance. A seleção do que é capturado, do que reconheçam como interesse para ser projetado (sonoro e visual) se dá pelo consenso entre os envolvidos. Enquanto que o grupo do

espaço expositivo interpreta o conteúdo, ao mesmo tempo que desenvolve novos resultados estéticos com esse material durante sua projeção em tempo real. O mais importante para esse grupo é a compreensão da experiência estética em si, não do uso dos aparatos e botões como função puramente experimental.



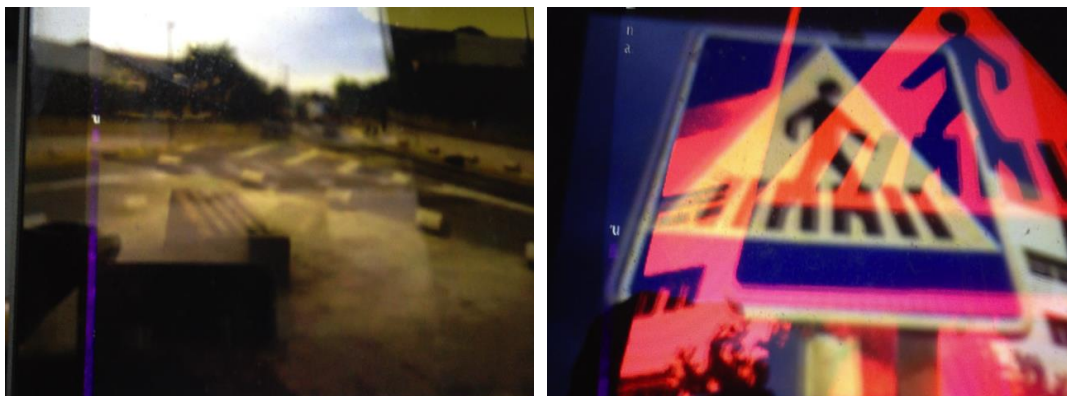
Planta baixa do projeto

A captação do percurso gera conteúdos que são enviados a uma rede, previamente criada, onde a informação é codificada, manipulada, resignificada e reproduzida para a construção de uma performance coletiva ao vivo, também difundida através da plataforma web desenvolvida para o projeto.

*Rua\_Redando\_Errabundeo* é uma ação pensada para ter no máximo 20 participantes que ao longo do trabalho são divididos em dois grupos, para atuar na captação sonoro-visual do espaço público e na manipulação dessas informações no espaço da performance.



Resultados das manipulações visuais realizadas durante uma das ações do projeto



Resultados das manipulações visuais realizadas durante uma das ações do projeto

O trabalho reflete a rede do próprio sistema tecnológico criado, e a rede dos participantes envolvidos na ação da performance. Assim como é preciso que todas as ligações internas dos equipamentos estejam bem feitas para seu funcionamento adequado, a conexão entre o grupo também precisa estar acontecendo para que haja a consciência do resultado final como objetivo comum entre todos. O produto estético é consequência da completude da rede criada: rua-participantes-sistema-espaco expositivo-web, somente com esse ciclo contínuo o trabalho se completa.

*Rua\_Redando\_Errabundeio* é um *Remap* do espaço público no espaço da performance, realizado através da rede de participação dos envolvidos na ação, selecionando seus percursos sensoriais e expondo através da re-criação do grupo.

**Otro Postal** (2012) é um trabalho que teve como principal referência o texto de Ricardo Basbaum: *Cosnciousness and Perception: The Point of Experience and the Meaning of the World We Inhabit* (2006). Nele o autor propõe a análise da consciência humana como um fenômeno cultural e a percepção como um ponto de experiência, mais que um ponto de vista. O trabalho também foi realizado na cidade de Valencia durante o período de pesquisa do doutorado sanduíche. Partindo da premissa do texto de Basbaum, foi acrescentada a vivência num novo espaço, uma postura atenta a todos os estímulos tentando elevá-los ao ponto de experiência.

Ao longo de 10 meses foram realizadas capturas de imagens e sons da cidade todos com um aparelho celular, nenhum deles relacionado aos lugares turísticos representados pelos cartões postais oficiais da cidade. Ao final foram 12 postais



selecionados e 10 paisagens sonoras. Para a sugestão do ponto de experiência, acabaram sendo simbolicamente representações fiéis da cidade, não somente da área central e pontos de interesse turísticos. Mercado público de bairro, uma das tantas hortas urbanas espalhadas, os protestos anti-crise, a lateral escondida dos edifícios, o calimocho do Jorge, a Fallera no ponto de ônibus, entre outros. O projeto também foi inspirado na arte postal iniciada nos anos 60, considerado como um movimento pioneiro explorando a arte em rede.



Postais da obra: *Mercat de Russafa e Fallera*

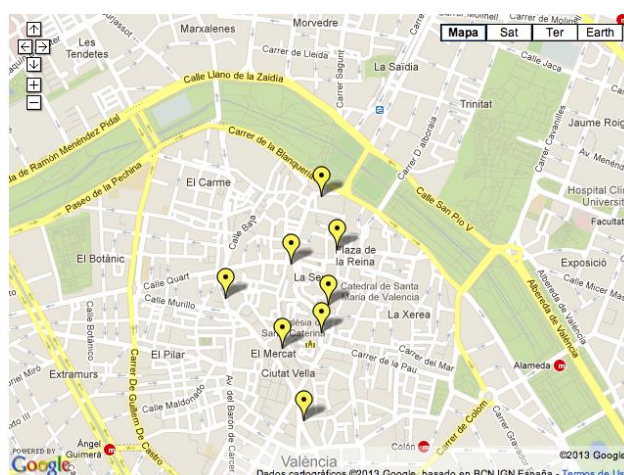


Postais da obra: *Protesto e Graffiti*

Os sons capturados foram associados aos postais que representavam cada um desses lugares. Essa paisagem sonora é parte importante do trabalho pois simboliza uma outra potência do espaço além da visual e trás aos postais outro tipo de força simbólica, no intuito de ampliar suas possibilidades interpretativas. Os sons foram inseridos na página do *Sound Cloud*<sup>xviii</sup> e depois incluídos na página web do trabalho.



Após estar com os volumes impressos e os sons capturados, a obra passou a outra etapa que consistiu numa *acción kiosquera*, o momento onde os postais foram colocados em algumas das lojas turísticas do centro da cidade misturado aos demais expostos. A intenção da ação era a de inserir os postais como parte dos demais, dividindo as mesmas prateleiras e assim oferecer aos turistas e demais clientes das lojas outras referências de Valencia. Ao todo foram 290 postais espalhados nos *kioskos*.



Mapa das lojas onde foram colocados os postais, em Valencia

Na parte traseira dos postais não havia nenhuma informação de que se tratava de um trabalho artístico, somente foi inserido um QR code da página web do projeto. Após a finalização da *acción kiosquera*, foram colados nos principais pontos turísticos os mesmo QR codes, para que passassem a ideia de serem informações extras do local, assim como algumas propostas utilizando realidade aumentada no espaço público. Sendo assim, a compreensão total do projeto somente era completa através da relação espaço urbano-espaço web.

As marcas dos postais espalhados nas lojas e as marcas em QR code coladas na cidade representam um *Remap* de uma experiência pessoal naquele espaço, apontado símbolos estéticos referentes a determinados momentos. A *acción kiosquera* também pode ser reconhecida como um ativismo propondo um novo mapa de mapas.

*Manifiesto Callejero* (2013) foi inspirado nos manifestos artísticos vanguardistas (Dadaísta, Futurista, Surrealista, Situacionista, etc.). Ao tratarem de explorar a cidade a partir do que sugeriam como alternativa, focavam atenção a elementos do

cotidiano quase imperceptíveis, provocando uma postura não esperada e até mesmo inversa àquela imposta a uma sociedade produtiva.

Para construir um manifesto baseado no tempo de agora, na cidade de agora, com os recursos de agora, era preciso integrar mensagem, linguagem e suporte para um estar poético no espaço urbano. Os manifestos do século XIX eram, em grande maioria, bastante extensos, escritos e publicados em revistas ou jornais, e com linguagem formal. Uns mais agressivos e impositivos, outros mais sutis e subjetivos, mas sempre com o intuito de marcar um novo tempo por vir.

O *Manifesto Callejero* vem para convidar os transeuntes a fruïrem as cidades de maneiras menos pretensiosas, esquecendo-se das rotas determinadas pelos GPS, desacelerando, saindo do fluxo, percebendo a rua como um campo sinestésico e tendo a cidade como uma possível ferramenta estética. Não somente através das paisagens oferecidas, mas como evoca nossa memória. São as novas deambulações, incursões, derivas, um novo *flâneur*, mas sob as configurações do cotidiano das cidades atuais.

O título de *Callejero*, vem da palavra em castellano referente a *calle* (rua) e não possui tradução literal no português. Sendo o manifesto um convite à prática, faz-se necessário pensá-lo como um texto exaltando uma atitude contínua, advinda da rua. *Callejero* também pode ser traduzido como *mapa*, o que eleva ainda mais seu sentido pela proposta do *remap* abordado.

O formato da escrita e da estrutura do texto foi aproximado ao artista de rua de hoje: deixando mensagens rápidas e contínuas, marcando o espaço de maneira repetitiva e objetiva, somente criando sentido no conjunto desse espalhamento. Por esse motivo, o manifesto é formado por frases curtas e diretas, apontadas aos habitantes ou passageiros das ruas. Ele pode ser apresentado como um texto contínuo, mas foi construído para ser divulgado por frases distribuídas em locais de passagem do espaço público, em forma de adesivos (*stickers*) com dimensões de 30x10cm em média. Inicialmente pensado às cidades de Valencia (ES) e São Paulo. Devido a isso, as frases foram escritas em castellano e português.

O *remapeamento* do *Manifesto* pelas mensagens em frase criam contexto na reunião do espalhamento, o conjunto e o sentido é formado por quem os encontra

pelos espaços públicos da cidade. As marcas dos *stickers* são aplicadas ao território e essa reunião não linear constrói o manifesto. O registro das imagens também circula nas redes sociais, permitindo que suas possibilidades de interpretação sejam ainda mais ampliadas.



*Manifesto Callejero nas ruas de Valencia e São Paulo*

Os trabalhos apresentados exploram a ideia do *Remap* nas cidades atuais, mediadas em rede, sendo rede os espaço web e o espaço urbano, a partir do contexto contemporâneo criado pelas possibilidades oferecidas pelas mídias locativas. As obras foram intencionalmente elaboradas para que seus usos e os recortes desses usos criassem seus significados.

*Remap* pode ser utilizado como referência para oferecer mais uma maneira de conceituar ou exemplificar as manifestações em arte urbana que utilizem os dispositivos móveis como principal elemento criativo, contribuindo, assim, às

reflexões no contexto da arte em rede da contemporaneidade. Assim como pode servir como mais um estímulo criativo às produções do porvir.

## NOTAS

<sup>i</sup> Flash mobs são aglomerações instantâneas de pessoas para realizar determinada ação, em geral inusitada, previamente combinada e organizada em reuniões via redes sociais online.

<sup>ii</sup> 15M, também conhecido como “movimento de los indignados”, foi um movimento civil formado em 15 de maio de 2011 para uma série de protestos políticos pacíficos realizados na Espanha, ao qual mobilizou milhões de pessoas em todo país com organização feita através das redes sociais.

<sup>iii</sup> <http://senseable.mit.edu/realtimerome/>

<sup>iv</sup> [www.mubevirtual.com.br](http://www.mubevirtual.com.br)

<sup>v</sup> <http://www.streetartview.com/>

<sup>vi</sup> <http://www.urbanartguide.com/>

<sup>vii</sup> [http://www.cabanyalarchivovivo.es/DERIVAS\\_manu.html](http://www.cabanyalarchivovivo.es/DERIVAS_manu.html)

<sup>viii</sup> <http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/you-are-here-app/home.html>

<sup>ix</sup> <http://senseable.mit.edu/rio/>

<sup>x</sup> [www.megafone.net/saopaulo](http://www.megafone.net/saopaulo)

<sup>xi</sup> [www.deaddrop.com](http://www.deaddrop.com)

<sup>xii</sup> [www.communimages.ch](http://www.communimages.ch)

<sup>xiii</sup> [www.soundcities.com](http://www.soundcities.com)

<sup>xiv</sup> <http://sujosuacara.tumblr.com>

<sup>xv</sup> <http://rua-redando-errabundeio.tumblr.com/>

<sup>xvi</sup> <http://otro-postal.tumblr.com/>

<sup>xvii</sup> <http://redes-cidades-redes.tumblr.com/>

<sup>xviii</sup> <https://soundcloud.com/otro-postal>

## REFERÊNCIAS

AZUMA, Ronald T. *A Survey of Augment Reality*. Hughes Research Laboratories, Malibu, 1997. Disponível em <http://www.cs.unc.edu/%7Eazuma/ARpresence.pdf> (último acesso jan. 2013).

BASBAUM, Sergio (2006) *Consciousness and Perception: The Point of Experience and the Meaning of the World We Inhabit*. Revista Eletrônica Informação e Cognição, v.5, n.1, p.181-203, 2006.

LEMONS, André e JOSGRILBERG, Fabio (Orgs). *Comunicação e Mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil*. Ed. UFBA, Salvador, 2009.

---

LEMOS, André. *Cidade Invisível*. 2010. IN <http://andrelemos.info/2010/08/cidade-invisivel/> (ultimo acesso jan. 2013).

WEISSBERG, Jean-Louis. *Paradoxos da teleinformática*. In, PARENTE, André (Org.) *Tramas da Rede*. Ed. Sulina, Porto Alegre, 2004.

YAVUZ, Mahir M. *Why do we need new interfaces to understand cities better?* In SOMMERER, Christa; MIGNONNEAU, Laurent & KING, Dorothée (Orgs). *Interfaces cultures: artistic aspects of interaction*. Urheberrechtlich geschütztes Material, 2008.

**Tatiana Giovannone Travisani**

Doutoranda em Artes Visuais pela ECA/USP com pesquisa intitulada *REDES e CIDADES em REDES*. Artista multimídia com especialidade em vídeo arte e mais recentemente em intervenções urbanas e ativismo. Faz parte do grupo de pesquisa Poéticas Digitais da ECA/USP.