



**IMEDIAÇÕES-CIDADE DE FORTALEZA: PROCESSO, INTERVENÇÃO E PROCEDIMENTO**  
**IMMEDIATIONS FORTALEZA-CITY: PROCESS, INTERVENTION AND PROCEDURE**

Claudia Marinho / UFC  
Cesar Baio / UFC  
Cecilia Andrade / UFC

**RESUMO**

Imediações é uma proposta intervenção urbana que utiliza mídias móveis para produção de um diálogo transversal entre artistas, habitantes da cidade de Fortaleza. Parte de uma reflexão sobre o fazer arte como estratégia de intervenção a partir da modelização da cidade pelo viés de poéticas e práticas cotidianas que descrevem as intervenções urbanas como forma de vinculação entre concepções de cidade e procedimentos artísticos. Seu processo iniciou com a coleta de narrativas dos moradores deste bairro visado pela especulação imobiliária e obras turísticas. Esses áudios foram enviados para uma rede de artistas, que traduziram as histórias em desenhos, posteriormente animados por profissionais e alunos de audiovisual. As histórias e animações retornaram ao bairro por meio de *stickers* e Realidade Aumentada. Este artigo vai abordar o processo de produção desse trabalho e sua potência como procedimento de criação de redes e de engajamento.

**PALAVRAS-CHAVE**

“realidade aumentada”; “mídias móveis”; “cidade”; “narrativas”.

**ABSTRACT**

Imediações is a proposed urban intervention that uses mobile media to produce a transversal dialogue between artists, inhabitants of the city of fortitude. Part of a reflection about art as intervention strategy from the modeling of the city through the bias of poetics and everyday practices that describe the urban interventions as a way of linking between city conceptions and artistic procedures. Its process began with the collection of narratives of the residents of this neighborhood targeted by real estate speculation and tourist works. These audios were sent to a network of artists, who translated the stories into drawings, later animated by audiovisual professionals and students. The stories and animations returned to the neighborhood through stickers and Augmented Reality. This article will address the process of producing this work and its power as a networking and engagement procedure.

**KEYWORDS**

"Augmented reality"; "Mobile media"; "City"; "Narratives".

## **Apresentação**

Imediações é um projeto de intervenção urbana que pode ser aplicado em diferentes cidades e contextos. Seu objetivo é produzir redes capazes de ocupar territórios físicos e informacionais da cidade, colocando em discussão temas importantes sobre reformas urbanas. A proposta é caracterizada por um conjunto de processos, intervenções e procedimentos que geram intervenções artísticas, visando relacionar as atuais configurações simbólicas e espaciais da cidade – diferentes histórias, memórias e imaginários. O objetivo do projeto é propor modos de tecer relações nos espaços da cidade, para refletir sobre uma topologia estética (GRAHAM, 1993), que discuta os enfrentamentos entre sociabilidades, memórias, temporalidades e urbanidades.

Ainda que coloque em questão a memória do espaço urbano e o patrimônio histórico, o Projeto Imediações não propõe uma abordagem memorialista, conservadora ou passadista. Antes disso investe em uma poética que explora estratégias de criação de redes e de engajamento coletivo, ao mesmo tempo em que instaura uma discussão sobre formas de produção (apropriação) de espaços da (na) cidade.

As narrativas e a comunicação ubíqua são mecanismos sobre os quais o Projeto Imediações se ancora para pensar intervenção urbana a partir de uma proposta de contra-uso dos sistemas de sinalização urbana e do espaço informacional da cidade.

A comunicação do boca-a-boca, os santinhos tipográficos, distribuídos em locais públicos e os anúncios afixados nos botecos, padarias, orelhões e postes, são meios não previstos pelos protocolos de comunicação dos projetos de reforma urbana. No entanto, são forças discursivas, intensivas e intermitentes que parecem flexibilizar os espaços esquadrihados pelas reformas urbanas<sup>1</sup>.

## **PROCESSO**

Como ponto de partida, identificamos uma cartografia da cidade de Fortaleza que revela contraposições entre as muitas cidades dentro da cidade e que se faz pela sobreposição de tessituras urbanas bastante dissonantes, das quais ressaltamos pelo menos duas: aquelas tramadas pela cidade competitiva, moderna, incluída no circuito da economia nacional e mundial, especializada nos

ANDRADE, Cecília; BAILO, Cesar; MARINHO, Claudia. Imediações-cidade de Fortaleza: processo, intervenção e procedimento. In Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 26o, 2017, Campinas. *Anais do 26o Encontro da Anpap*. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017. p.4052-4064.

condomínios fechados, flats, hotéis de luxo, shopping centers, torres empresariais; e aquela tramada por uma cidade informal, ligada à economia local e de sobrevivência, com tipologias arquitetônicas tradicionais, disseminadas nos interstícios do urbano, nos espaços periféricos e nas áreas de risco.

Este cenário de desigualdade vem sendo forjado paulatinamente a pouco mais de um século<sup>2</sup>, como efeito das diversas reformas pelas quais passou a cidade ao longo deste período, mas tomou contornos mais precisos, a partir da década de 1990, quando Fortaleza entra na competição pelos investimentos destinados às cidades globais<sup>3</sup>. Neste contexto os termos revitalização, renovação, requalificação e reabilitação urbana passam a ser empregados para justificar ideologicamente uma homogeneização mercadológica dos espaços urbanos, que colocou em condição de precariedade simbólica<sup>4</sup> um vasto repertório de poéticas, histórias e práticas sociais.

A eleição de Tasso Jereissati para o governo do Estado é um fator importante para compreender o efeito das reformas nas relações com a cidade. Concebido como “Governo das Mudanças” e associado aos setores empresariais, a gestão de Jereissati, como afirma ACCIOLY (2008), promove alterações e mudanças na estrutura tradicional do poder e de gestão da coisa pública, para uma inserção positiva da imagem do Ceará no cenário nacional. Cumprindo os protocolos da concorrência inter-cidades (de escalas global, nacional e regional), Fortaleza, assim como outras capitais brasileiras, interessada em atrair investimentos privados, engajou-se nos processos de reforma para trazer para a cidade as melhores oportunidades de negócios. (UZZO, 2009).

Em termos de sociabilidades o que resultou foi uma cidade que pode ser descrita como uma verdadeira máquina de produzir “não existência” (SILVA, 2002). Na sociologia de SILVA (2002), “a não existência é produzida sempre que uma certa entidade é desqualificada e considerada invisível, não inteligível ou descartável” (SILVA, 2002, p.37); trazendo como consequência o desperdício de processos e diversidades sociais e culturais.

O autor fundamenta esta noção como sendo consequência da adoção de uma única forma de racionalidade, para pensar as relações sociais, definidas por ele, como Razão Indolente. A ideia de totalidade, subjacente à esta forma de razão, traria como marca o descarte de outros tipos de racionalidade, que não cabem nos modelos por ela propostos, servindo portanto, apenas como matéria-prima para reafirmar suas decisões, serve também para reafirmar a suposta prevalência de um dos lados de uma dicotomia hierárquica. Identificamos nas dinâmicas e decisões que guiaram as requalificações e reformas pelas quais passou Fortaleza, a atualização desta forma de Racionalidade Indolente<sup>5</sup>, quando foram sequestradas as experiências, vivências, imagens e imaginários da cidade em favorecimento do projeto de uma *city marketing*, tal como na proposta de “globalização da boemia” tal como aponta BEZERRA (2008).

As intervenções urbanas realizadas pelo Projeto Imediações querem relativizar os termos revitalização, renovação, requalificação e reabilitação, para identificar (produzir) uma cartografia dos espaços da cidade fora do esquadramento mercadológico; uma cartografia produzida pelos movimentos, trajetos e ocorrências, sobretudo, para discutir o existente e o não existente (SILVA, 2010) como dinâmicas urbanas que permitem ou não a emergência e a permanência de sociabilidades, saberes, memórias e outros tipos de razão que não as hegemônicas.

### **INTERVENÇÃO**

Serres coloca a questão: “Como encontrar pontos de referência no mundo global, que tem se formado e parece substituir o antigo, bem classificado em diferentes espaços?” (SERRES, 1995, p.12)

Como o autor já anuncia em sua pergunta, as respostas por ele oferecidas assentam-se na constatação de que uma concepção clássica de espaço – euclidiano – já não seria mais suficiente para lidar com um mundo em constante transformação. Recorre, portanto, aos pressupostos da topologia para lidar com as experiências multidirecionais e intensivas que definem viver nas grandes cidades. A metrificação dos lugares, a quantificação das distâncias e a

delimitação de fronteiras precisas, são modelos que impossibilitam a construção de territórios urbanos nos espaços contemporâneos. Em contraposição, o autor sugere os modelos flexíveis de espaço:

Uma preguiça relativa as matemáticas nos leva a pensar que o espaço, em geometria, está associado a uma métrica, ou ainda a uma medição em geral. Bergson e Heidegger repetem com prazer este absurdo e arrastam seus acólitos, sem observar que ao seu redor, os topólogos, como de costume, antes dos sábios, artistas como Maupassant, souberam como pintar a área circundante e sua vizinhança sem qualquer necessidade de valorizar a distância ou quantidade para medi-las. (SERRES, 1995, p.68)

No contexto da arte, a ideia de espaço flexível é encampada por GRAHAM, quando, ao visitar uma exposição de artistas minimalistas, depara-se com uma escultura produzida por Bruce Nauman – uma composição feita por tiras de borracha redobradas. Segundo BRUYN (2006), a ideia de espaço flexível de Dan Graham trás a noção de topologia como argumento da crítica de arte.

Em lugar da noção rígida da geometria euclidiana (como na escultura "mínima"), este trabalho transforma o meio (borracha) em um meio (mídia) que transmite sua formação material. A transformação contínua da imagem, como geometria de "folha de borracha" correlaciona-se com o ato de apreensão do objeto material pelo movimento do olho e do corpo com o campo visual do espectador (ele se insere no processo de transformação da forma, embora em uma taxa de mudança muito mais lenta) que se desloca em uma topologia de expansão, contração ou distorção. (GRAHAM, p. 42)

Segundo GRAHAM, pelo viés desta escultura, Nauman parece questionar uma poética arquitetural que a arte minimalista no período parecia ainda reivindicar – marcada ainda pelas contraposições entre espaço-objeto, objeto-corpo, corpo-espaço – na medida em que, ao aproximar as forças das leis da gravidade e as forças artísticas, aloca, em um espaço comum, espectador e obra. Oferece um conceito de topologia para pensar a produção de arte, propondo um jogo verbal sobre a diferença entre informação e in-formação, para confrontar, respectivamente, uma organização estática do espaço – preenchida por dados quantificáveis e esquadrinháveis – e uma outra que parece investir em um processo de dispersão espacial e semântica – como proposto por Nauman.

O topólogo considera os mesmos objetos que os geômetras, no entanto de modo distinto: ele não fixa as distâncias de ângulos, nem sequer a vinculação de pontos. Para topologia um círculo é equivalente a uma elipse, uma esfera não se distingue de um ponto, afirma-se que uma esfera e um cubo são objetos topologicamente equivalentes, porque as transformações que podem ocorrer entre ambos são contínuas e equivalentes. (STADLER, 2002, p. 63)

Uma poética topológica, portanto, refere-se, aos eventos performativos da topologia presentificados nas produções de arte, logo, não ancora-se em qualquer exatidão científica ou rigores científicos para ser descrita, antes disso, se apresenta como resultado de ações de artistas, que assim como os topólogos, preferem pensar os espaços (urbanos) pelos pressupostos da geometria da “folha de borracha”. O que significa ocupar-se das propriedades das formas e dos espaços que permanecem (persistem) ainda que submetidas às deformações, políticas, culturais, técnicas, etc.

### PROCEDIMENTOS

O Projeto Imediações parte de breves entrevistas sonoras, em que os habitantes fixos e transitórios de uma determinada região da cidade são estimulados a narrar as histórias que viveram naquela vizinhança, para a constituição de um “arquivo” que misturam as memórias de antigos moradores e os episódios vividos recentemente por passantes frequentes, ambulantes e residentes recém chegados, de modo que a única característica comum seja que diversas narrativas estejam ancoradas em um local físico específico.

Em uma etapa seguinte, os áudios captados são enviados para uma rede de artistas visuais e ilustradores criada na cidade/região que recebe o projeto, para que estes traduzam as histórias em desenhos, ilustrações e ensaios visuais. Estas produções visuais são animadas por uma segunda rede de artistas locais, está composta por pessoas ligadas à animação e ao audiovisual. Uma vez editadas, as histórias são “devolvidas” para o espaço específico que as deram origem por meio de *stickers* (adesivos) que funcionam como marcadores da realidade aumentada (RA) e revelam parcialmente a ilustração da história. Para acessar a narrativa audiovisual, as pessoas devem utilizar o aplicativo disponibilizado pelo projeto em seus *smartphones* e *tablets*.



A cada etapa de desenvolvimento do Projeto Imediações procura-se tensionar as concepções de cidade das quais se servem o Estado e o mercado para justificar suas propostas de reforma. A metrificação dos espaços, a quantificação das ações sociais e a delimitação de fronteiras precisas entre os bairros são alguns dos pressupostos que demarcam esta concepção de cidade, para a qual respondemos com a constituição de redes de produção que se mostram potencializadoras de modos de ocupação - ao mesmo tempo - dos territórios físicos e informacionais da cidade de Fortaleza.

Neste sentido, a noção de topologia e os pressupostos de uma poética topológica, como previsto por GRAHAM (1993), parecem fundamentais para refletir sobre intervenção urbana a partir da constituição destas redes de produção constituídas por relatos multimídias. Os *stickers*, as narrativas e os celulares definem em conjunto, uma estratégia topológica de intervenção urbana que permite operar, em um nível micropolítico, conexões entre as categorias existentes e não existentes, para pensar a cidade. A imagem “folha de borracha”, expressão que descreve o espaço topológico, traduz portanto os espaços urbanos de Fortaleza, sobre o qual queremos intervir e produzir; os quais passam a ser descritos pelas extensões e localizações, e sobretudo pelas equivalências espaciais e sociais.

### **PROJETO IMEDIAÇÕES PRAIA DE IRACEMA**

A cidade de Fortaleza foi inserida em um novo ciclo de reformas urbanas, que tiveram início com intervenções realizadas no bairro Praia de Iracema<sup>6</sup>, que se notabilizou por usos voltados para o lazer e turismo. Em torno de uma simbologia do “retorno” de uma Praia de Iracema mítica, surgiria, a partir dessa intervenção, um bairro com um grande potencial turístico a ser desenvolvido. A edificação do calçadão, por exemplo, foi um modo de estabelecer uma renovação nesse espaço da cidade. A arquitetura vernacular, constituída por construções antigas, algumas abandonadas, sem iluminação pública ou pavimentação e banhada pelas águas da praia, transformou-se em “cenário” e território de lazer, apoiada por esse passeio público. Segundo BEZERRA o pretexto dessa iniciativa do poder público se apoia no argumento de que o bairro

é detentor de um patrimônio histórico “digno” de atenção e de “requalificação” (BEZERRA, 2008, p. 3).

Algumas das Intervenções pontuais realizadas no bairro, nem de longe pareciam cumprir o script redistributivo proposto pelas reformas iniciadas a partir da década de 1990, antes disso, fez acirrar disputas entre aqueles – empresários, e o Estado – que justificavam as reformas como forma de “modernização da boemia” no contexto da globalização, e aqueles – moradores do bairro – que reclamavam da invasão por um turismo predatório.

Como afirma BEZERRA (2008), a disputa simbólica nesta fase de reforma da Praia de Iracema, aponta uma ruptura daquela “relação harmoniosa” entre os moradores e os espaços de lazer que existiam antes destas apropriações espaciais por diversos bares, restaurantes e casas de show.

## ETAPAS

Apresentamos a seguir etapas do desenvolvimento do projeto, os desenhos, as animações e os adesivos, são produções concretas que descrevem os itinerários móveis – das narrativas, vivências e existências – que engendram os espaços flexíveis (urbanos) de Fortaleza. Os procedimentos topológicos (discursivos) investem nas contradições históricas sobre as quais podemos intervir.

I. O logotipo da primeira versão do projeto foi desenhado com a gravação de dados de GPS de um percurso pela a região na qual a intervenção seria feita posteriormente.



Figura 1 - Logotipo do Projeto Imediações: Praia de Iracema. Acervo dos autores.



II. Os desenhos que compõem a edição Imediações Praia de Iracema foram realizados por artistas convidados para o projeto.



Figura 2 - Ilustração de Matheus Costa, 2016. Acervo dos autores.

III. Os *stickers* utilizam apenas uma parte do desenho, que se completa com a utilização do aplicativo de Realidade Aumentada. Juntamente com a animação, ouve-se a história que inspirou aquele desenho.



Figura 3 - Sticker utilizado nas intervenções. Acervo dos autores.

IV. Os *stickers* são instalados em uma ação coletiva de intervenção pública, que consiste em dar acabamento nas impressões, colar os *stickers* e mediar a interação das pessoas com a interface em Realidade Aumentada.



Figura 4 - Intervenção no "Largo do Micharia", Praia de Iracema, 2016. Acervo dos autores.

V. Quando o conteúdo audiovisual é acessado, arma-se um curto-circuito temporal. São contrapostos o momento em que o participante acessa o vídeo e os relatos contidos nas narrativas audiovisuais (histórias do passado recente ou distante daquele mesmo espaço).



Figura 5 - Intervenção no "Largo do Micharia", Praia de Iracema, 2016. Acervo dos autores.

## Notas

<sup>1</sup> Esquadrinhada pelos discursos jurídicos.

<sup>2</sup> Segundo Accioly (2008), as reformas realizadas para a expansão urbana da cidade de Fortaleza, estariam definidas em três etapas: a) os pioneiros, entre 1824 e 1932, representados pelas plantas de expansão, os códigos de posturas e as intervenções setoriais; b) os planos de remodelação urbana, entre 1932 e 1963, expressos nos planos de melhoramento e no primeiro código urbano; c) os planos diretores entre 1963 e 2000.

<sup>3</sup> Cuja proposta é inserir Fortaleza no cenário mundial a partir de uma agenda pautada pelas “concorrências intercidades”; em escalas nacional e mundial.

<sup>4</sup> Um vasto repertório de poéticas, histórias e práticas sociais, não definiram sinais nos mapas da cidade, já que pelo viés das rubricas da revitalização, requalificação, renovação, trata-se de um repertório que não deve ser resgatado.

<sup>5</sup> Realizada pelo pressuposto da Razão Metonímica.

<sup>6</sup> As modificações urbanísticas nesse local podem ser consideradas a partir da segunda metade dos anos 1980, com a ascensão do grupo político liderado pelo então governador do Estado, Tasso Jereissati.

## Referências Bibliográficas

AGUIAR, Marcos Henrique de. *O fundo nacional de habitação de interesse social/ avanços e limites na perspectiva da reforma urbana*. 2008. 140 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura). Programa em de Pós-Graduação em Planejamento Urbano e Regional, UFRJ, 2008.

ACCIOLY, Vera Mamede. *Planejamento, planos diretores e expansão urbana: Fortaleza 1960-1992*. Tese PPG em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal da Bahia, 2008.

BEZERRA, Roselane Gomes. *O bairro Praia de Iracema entre o “adeus” e a “boemia”, usos, apropriações e representações de um espaço urbano*. TESE Programa de Pós-Graduação em Sociologia. UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ, 2008.

BRUYN, Eric de. *Topological Pathways of Post-Minimalism*. Grey Room Volume - | Issue | Fall 2006, p.32-63.

GRAHAM, Dan and Hurst, Robin and Wall, Jeff. *Dan Graham : Rock My Religion : Writings and Art Projects, 1965-1990*. Cambridge, MA: MIT Press, 1993.

JUNIOR, Nelson Saule; UZZO, Karina. A trajetória da reforma urbana no Brasil, Rede Brasileira de Estudos sobre Cidades Médias– REDBCM, 2009. Link: HYPERLINK "<http://www.redbcm.com.br/arquivos/bibliografia/a%20trajectoria%20n%20saule%20k%20uzzo.pdf>"

<http://www.redbcm.com.br/arquivos/bibliografia/a%20trajectoria%20n%20saule%20k%20uzzo.pdf>, [acesso em 10 de junho de 2017].

STADLER, Marta Macho. ¿Qué es la topología?. HYPERLINK "<https://documat.unirioja.es/servlet/revista?codigo=4499>" Sigma: revista de matemáticas = matematika aldizkaria, ISSN 1131-7787, HYPERLINK "<https://documat.unirioja.es/ejemplar/85967>" Nº. 20, 2002, págs. 63-77 Link: [http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-573/es/contenidos/informacion/dia6\\_sigma/es\\_sigma/adjuntos/sigma\\_20/7\\_Que\\_es\\_Topologia.pdf](http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-573/es/contenidos/informacion/dia6_sigma/es_sigma/adjuntos/sigma_20/7_Que_es_Topologia.pdf) [acesso em 11 de junho de 2017].

SERRES, Michel. Atlas. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

SILVA, Boaventura. Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências. Revista Crítica de Ciências Sociais, 63, Outubro 2002.

### **Claudia Marinho**

Doutora e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, professora do bacharelado em Design I da Universidade Federal do Ceará, professora do PPG Artes da UFC, líder do actLAB - Laboratório de Pesquisas em Arte, Ciência e Tecnologia. Pesquisa relacionada aos processos de criação em arte e design com foco nas tecnologias emergentes, memória e imaginário urbano.

### **Cesar Baio**

Doutor e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, professor do bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Ceará, professor do PPG Artes da UFC, líder do actLAB - Laboratório de Pesquisas em Arte, Ciência e Tecnologia. Colaborador dos grupos de pesquisa Fotografia, Imagem e Pensamento (UFRJ) e Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia - CISC (PUC/SP). Pesquisa relacionada às imagens técnicas e aos aspectos estéticos, sociais e políticos da inserção da tecnologia na cultura contemporânea.

### **Cecilia Andrade**

Mestre em Artes no Programa de Pós-graduação em Artes na Universidade Federal do Ceará. Possui graduação em arquitetura e urbanismo pela Universidade Federal do Ceará (2004). Tem experiência na área de Arquitetura e Urbanismo, com ênfase em Arquitetura e Urbanismo.